

Creación de personaje

- 1. Concepto.
- 2. Características: reparte veinte puntos.
- 3. Hitos: escoge cuatro.
- 4. Habilidades: reparte cuarenta puntos.
- 5. Cita: escoge una.
- 6. Drama: comienza con cinco puntos.
- 7. Otras puntuaciones: haz los cálculos.
- 8. Complicaciones: comienza con una.

Página 17

Características

- **Fortaleza:** Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor Fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.
- **Reflejos:** Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores Reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.
- **Voluntad:** Esta característica se refiere a la presencia, el porte del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran Voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.
- **Intelecto:** Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un Intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del Intelecto.

Página 18

Habilidades

- **Forma física:** Esta habilidad sirve para representa las condiciones atléticas del personaje.
- **Combate:** Esta habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas.
- **Interacción:** Esta habilidad sirve para tratar con otros personajes y sus relaciones.
- **Percepción:** Esta habilidad sirve para que el personaje detecte cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos o evitar las emboscadas.
- **Subterfugio:** Esta habilidad sirve para esconderse, mentir sin ser descubierto, ocultar cosas o pasar desapercibido.
- **Cultura:** Esta habilidad sirve para determinar el nivel que tiene un personaje sobre el conocimiento de temas relacionados con la educación y los conocimientos generales del mismo.
- **Profesión:** Esta habilidad sirve para representar los conocimientos específicos del personaje.
- **Ocultismo:** Esta habilidad representa el conocimiento sobre la Verdad sobre los Mitos y lo sobrenatural. Los puntos asignados a esta habilidad cuentan para el total de conocimientos sobrenaturales que determinan la puntuación inicial de Degeneración del personaje (ver página 27).
- **Habilidad arcana:** Esta habilidad representa los poderes sobrenaturales o el reflejo de los conocimientos de una serie de conjuros relacionados.

Página 23

Aspectos

- Activar aspectos.
- Afectar a una tirada positivamente.
- Afectar a una tirada negativamente.
- Introducir un elemento narrativo o dramático.
- Agotar aspectos.
- El jugador activa el aspecto sin gastar puntos dramáticos, pero no puede volver a activarlo hasta la siguiente sesión de juego.

Página 42

Dificultades

Dificultad	Valor típico	Rango de valores	Descripción
Fácil	10	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	15	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	20	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	25	23-27	Casi la máxima dificultad. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores.
Extremadamente difícil	30	28-32	Una proeza que roza lo sobrehumano.

Página 39

Daño en combate

Tipo de daño	Nivel de daño
Animales pequeños o enjambres de alimañas.	Un punto de daño (1).
Ataque sin armas.	El resultado del dado menor (m).
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, nudilleras).	El resultado del dado central (C).
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bate de béisbol, porra antidisturbios).	El resultado del dado mayor (M).
Armas de fuego pequeñas (pistolas).	La suma del dado menor y el mayor (mM).
Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas).	La suma del dado central y el mayor (CM).
Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas).	La suma de los tres dados (mCM).

Página 47

Combate

1. Se comienza desprevenido (–3 a la Defensa) hasta que se actúa por primera vez.
2. Los personajes conscientes pueden realizar un asalto sorpresa en esta primera ronda. Realizan una tirada de Iniciativa para determinar el orden de actuación.
3. Después del asalto sorpresa, los combatientes que queden realizan la prueba de Iniciativa.
4. Se actúa en orden creciente de Iniciativa, haciendo una acción.
5. Tras el turno de acción, se inicia uno nuevo y se repiten los pasos 4 y 5.

Página 45

Daño de explosiones

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Petardo	M	C
Cóctel molotov	C	mC
Granada de mano	M	CM
Bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM + 1d
Explosión de una gasolinera	mCM	mCM + 3d

Página 50

Daño por fuego

Nivel de exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menor (menos del 50 % del cuerpo)	1	C
Media (entre el 50 y el 75 %)	C	mM
Mayor (más del 75 % del cuerpo)	mM	mCM

Página 50

Daño por venenos

Veneno	Método	Dificultad	Daño en caso de éxito fallo	
Ántrax	Inhalado	13	C	CM
Arsénico	Ingerido	13	m	mM
Cianuro	Ingerido o inhalado	12	m	mC
Cicuta	Ingerido o herida	14	C	CM
Compuesto 1080	Ingerido o inhalado	12	m	C
Estricnina	Ingerido o inhalado	11	m	M
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C
Gas sarín	Inhalado	14	C	mC
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Ricina	Ingerido	15	mC	mCM
Toxina botulínica	Ingerido	18	mM	mCM
Veneno de pez globo	Ingerido	12	m	CM
Veneno de víbora	Herida	11	m	M

Página 49

Protección

Protección	RD
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero resistente	1
Casco de motorista	2
Armadura de antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8
Traje de Kevlar	10

Página 48

Daño por caídas

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	mM
15 metros	CM
18 metros o más	mCM

Página 49

Estados de salud

- **Sano:** El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante.

Recupera los puntos tras ocho horas de sueño reparador o descanso equivalente.

- **Herido:** El personaje ha perdido más puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante, pero menos que el doble. Todas sus acciones, incluida la Defensa, reciben un –2.

Cada semana el personaje hace una prueba de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito, recupera C puntos de Resistencia, M si se activa un aspecto positivo o tiene un resultado crítico, y m si es un aspecto negativo. Con una pifia sufre un daño consolidado igual a M.

- **Incapacitado:** El personaje ha perdido tantos puntos como el doble de su Aguante. Todas sus acciones así como su Defensa tienen una penalización de –5.

Cada semana el personaje hace una prueba de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera m puntos de Resistencia, C si se activa un aspecto positivo o tiene un resultado crítico, y nada si es un aspecto negativo. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel de herido.

- **Moribundo:** El personaje ha perdido todos los puntos de Aguante: cae y no puede actuar. Cada turno realiza una prueba de Aguante (15). Si falla, muere automáticamente; si no, se estabiliza y vuelve a estar incapacitado hasta que sufra daño de nuevo.

Página 52

Resumen de habilidades arcanas

Uso de habilidad arcana	Prueba	Pérdida de puntos de Estabilidad Mental para quien la utiliza	Exposición al terror por contemplar el uso de la habilidad arcana
Uso menor	Voluntad + (dif. fácil)	m (1 si se activa un aspecto)	Desasosiego (dif. 10, 0/1). Un personaje con Degeneración 1 no necesita hacer esta prueba.
Uso intermedio	Voluntad + (dif. media)	C (2 si se activa un aspecto)	Estupor (dif. 12, 1/m).
Uso mayor	Voluntad + (dif. difícil)	M (3 si se activa un aspecto)	Miedo (dif. 15, m/mC).

Página 186

Estados mentales

- **Cuerdo:** El personaje ha perdido menos puntos de Estabilidad Mental que su puntuación de Entereza.

Recupera los puntos tras unos días de descanso.

- **Alterado:** El personaje ha perdido más puntos de Estabilidad Mental que su puntuación de Entereza, pero menos que el doble. Todas sus acciones, incluida la Defensa, reciben un –2.

Cada semana el personaje hace una prueba de Entereza a dificultad 10. Si tiene éxito, recupera C puntos de Estabilidad Mental, M si se activa un aspecto positivo o tiene un resultado crítico, y m si es un aspecto negativo. Con una pifia pierde tantos puntos de Estabilidad Mental como M.

- **Trastornado:** El personaje ha perdido tantos puntos de Estabilidad Mental como el doble de su Entereza. Todas sus acciones así como su Defensa tienen una penalización de –5.

Cada semana el personaje hace una tirada de Entereza a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera m puntos de Estabilidad Mental, C si se activa un aspecto positivo o tiene un resultado crítico, y nada si es un aspecto negativo. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel de alterado.

- **Enloquecido:** El personaje ha perdido todos los puntos de Entereza: enloquece y entra en una crisis nerviosa. Cada turno realiza una prueba de Entereza (15). Si falla, su mente se desconectará para siempre o lo llevará a una muerte inevitable; si no, caerá inconsciente y pasará a estar trastornado. Otro personaje puede intentar sacar al personaje de este estado.

Página 57

Cultos Innombrables  
Pantalla del DJ

© 2015 Nosolorol Ediciones  
Todos los derechos reservados.

Publicado por Nosolorol Ediciones.  
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid  
ediciones@nosolorol.com



Exposición al terror

Exposición	Dificultad	Desequilibrio	
		menor	mayor
Desasosiego	Fácil	0	1
Estupor	Media	1	m
Miedo	Media	m	M
Pánico	Difícil	C	CM
Horror	Muy difícil	M	mCM

Página 56

Degeneración

GANAR PUNTOS DE DEGENERACIÓN

- Cuando se adquiere conocimiento o capacidades sobrenaturales.
- Cuando se fuerza la situación al emplear capacidades sobrenaturales.
- Cuando la mente o cuerpo se exponen a la Verdad o la realidad más allá de lo conocido.

CAMBIOS POR LA DEGENERACIÓN

- 0 El personaje es completamente humano.

- 1 El personaje sufre un cambio psíquico o físico menor.
- 2 El cambio avanza lo suficiente como para que el personaje se dé cuenta de que no es normal.
- 3 Además del cambio original, comienza a desarrollar otro cambio leve.
- 4 Ambos cambios se han extendido lo suficiente para que sea difícil ocultarlos.
- 5 Los cambios son tan pronunciados que comienzan a ser evidentes y llamativos.
- 6 El personaje ha perdido la mayoría de su humanidad, tanto en lo físico como en lo mental.
- 7 Ahora la excepción es la parte humana, ya sea física, mental o ambas.
- 8 Llegados a este punto, solo unos pocos rasgos físico o mentales del personaje deberían seguir siendo humanos, dos o tres como mucho.
- 9 En este nivel de Degeneración, el personaje solo mantiene una mínima conexión con lo humano.
- 10 El personaje ha perdido su último vestigio de humanidad.

Página 224



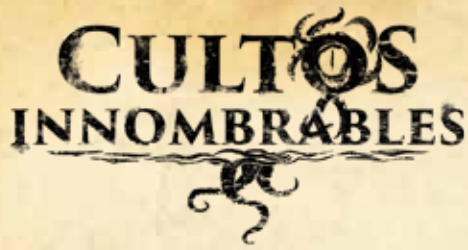












## CREACIÓN DE PERSONAJE

1. Concepto.
2. Características: reparte veinte puntos.
3. Hitos: escoge cuatro.
4. Habilidades: reparte cuarenta puntos.
5. Cita: escoge una.
6. Drama: comienza con cinco puntos.
7. Otras puntuaciones: haz los cálculos.
8. Complicaciones: comienza con una.

Página 17

## CARACTERÍSTICAS

- ✓ **Fortaleza:** Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor Fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.
- ✓ **Reflejos:** Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores Reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.
- ✓ **Voluntad:** Esta característica se refiere a la presencia, el porte del personaje, su autoconfianza y seguridad, y también su tesón y aplomo. Los personajes con una gran Voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.
- ✓ **Intelecto:** Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su capacidad de memoria. Los personajes con un Intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. También la percepción depende del Intelecto.

Página 18

## HABILIDADES

- 🧊 **Forma física:** Esta habilidad sirve para representar las condiciones atléticas del personaje.
- 🥋 **Combate:** Esta habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas.
- 🗨️ **Interacción:** Esta habilidad sirve para tratar con otros personajes y sus relaciones.
- 👁️ **Percepción:** Esta habilidad sirve para que el personaje detecte cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos o evitar las emboscadas.
- 🎭 **Subterfugio:** Esta habilidad sirve para esconderse, mentir sin ser descubierto, ocultar cosas o pasar desapercibido.
- 📖 **Cultura:** Esta habilidad sirve para determinar el nivel que tiene un personaje sobre el conocimiento de temas relacionados con la educación y los conocimientos generales del mismo.
- 👤 **Profesión:** Esta habilidad sirve para representar los conocimientos específicos del personaje.
- 🧛 **Ocultismo:** Esta habilidad representa el conocimiento sobre la Verdad sobre los Mitos y lo sobrenatural. Los puntos asignados a esta habilidad cuentan para el total de conocimientos sobrenaturales que determinan la puntuación inicial de Degeneración del personaje (ver página 27).
- 🧙 **Habilidad arcana:** Esta habilidad representa los poderes sobrenaturales o el reflejo de los conocimientos de una serie de conjuros relacionados.

Página 23

## ASPECTOS

Activar aspectos.

- ➔ Afectar a una tirada positivamente.
- ➔ Afectar a una tirada negativamente.

➔ Introducir un elemento narrativo o dramático.

Agotar aspectos.

- ➔ El jugador activa el aspecto sin gastar puntos dramáticos, pero no puede volver a activarlo hasta la siguiente sesión de juego.

Página 42

## DIFICULTADES

Dificultad	Valor típico	Rango de valores	Descripción
Fácil	10	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	15	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	20	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	25	23-27	Casi la máxima dificultad. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores.
Extremadamente difícil	30	28-32	Una proeza que roza lo sobrehumano.

Página 39

## CREACIÓN DEL CULTO

1. Nombre.
2. Concepto.
3. Motivación.
4. Atributos.
  - ➔ Recursos.
  - ➔ Influencia.
  - ➔ Conocimiento.
  - ➔ Tamaño.
5. Hitos.

Página 166



# DAÑO EN COMBATE

Tipo de daño	Nivel de daño
Animales pequeños o enjambres de alimañas.	Un punto de daño (1).
Ataque sin armas.	El resultado del dado menor (m).
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, nudilleras).	El resultado del dado central (C).
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bate de béisbol, porra antidisturbios).	El resultado del dado mayor (M).
Armas de fuego pequeñas (pistolas).	La suma del dado menor y el mayor (mM).
Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas).	La suma del dado central y el mayor (CM).
Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas).	La suma de los tres dados (mCM).

Página 47

# COMBATE

1. Se comienza desprevenido (-3 a la Defensa) hasta que se actúa por primera vez.
2. Los personajes conscientes pueden realizar un asalto sorpresa en esta primera ronda. Realizan una tirada de Iniciativa para determinar el orden de actuación.
3. Después del asalto sorpresa, los combatientes que queden realizan la prueba de Iniciativa.
4. Se actúa en orden creciente de Iniciativa, haciendo una acción.
5. Tras el turno de acción, se inicia uno nuevo y se repiten los pasos 4 y 5.

Página 45

# DAÑO DE EXPLOSIONES

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Petardo	M	C
Cóctel molotov	C	mC
Granada de mano	M	CM
Bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM + 1d
Explosión de una gasolinera	mCM	mCM + 3d

Página 50

# DAÑO POR FUEGO

Nivel de exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Menor (menos del 50 % del cuerpo)	1	C
Media (entre el 50 y el 75 %)	C	mM
Mayor (más del 75 % del cuerpo)	mM	mCM

Página 50

# DAÑO POR VENENOS

Veneno	Método	Dificultad	Daño en caso de éxito    fallo	
Ántrax	Inhalado	13	C	CM
Arsénico	Ingerido	13	m	mM
Cianuro	Ingerido o inhalado	12	m	mC
Cicuta	Ingerido o herida	14	C	CM
Compuesto 1080	Ingerido o inhalado	12	m	C
Estricnina	Ingerido o inhalado	11	m	M
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C
Gas sarín	Inhalado	14	C	mC
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Ricina	Ingerido	15	mC	mCM
Toxina botulínica	Ingerido	18	mM	mCM
Veneno de pez globo	Ingerido	12	m	CM
Veneno de víbora	Herida	11	m	M

Página 49

# PROTECCIÓN

Protección	RD
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero resistente	1
Casco de motorista	2
Armadura de antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8
Traje de Kevlar	10

Página 48

# DAÑO POR CAÍDAS

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	mM
15 metros	CM
18 metros o más	mCM

Página 49

# ESTADOS DE SALUD

➤ **Sano:** El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante.

Recupera los puntos tras ocho horas de sueño reparador o descanso equivalente.

➤ **Herido:** El personaje ha perdido más puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante, pero menos que el doble. Todas sus acciones, incluida la Defensa, reciben un -2.

Cada semana el personaje hace una prueba de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito, recupera C puntos de Resistencia, M si se activa un aspecto positivo o tiene un resultado crítico, y m si es un aspecto negativo. Con una pifia sufre un daño consolidado igual a M.




➤ **Incapacitado:** El personaje ha perdido tantos puntos como el doble de su Aguante. Todas sus acciones así como su Defensa tienen una penalización de -5.

Cada semana el personaje hace una prueba de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera m puntos de Resistencia, C si se activa un aspecto positivo o tiene un resultado crítico, y nada si es un aspecto negativo. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel de herido.

➤ **Moribundo:** El personaje ha perdido todos los puntos de Aguante: cae y no puede actuar. Cada turno realiza una prueba de Aguante (15). Si falla, muere automáticamente; si no, se estabiliza y vuelve a estar incapacitado hasta que sufra daño de nuevo.

Página 52

## RESUMEN DE HABILIDADES ARCANAS

Uso de habilidad arcana	Prueba	Pérdida de puntos de Estabilidad Mental para quien la utiliza	Exposición al terror por contemplar el uso de la habilidad arcana
Uso menor	Voluntad +  (dif. fácil)	m (1 si se activa un aspecto)	Desasosiego (dif. 10, 0/1). Un personaje con Degeneración 1 no necesita hacer esta prueba.
Uso intermedio	Voluntad +  (dif. media)	C (2 si se activa un aspecto)	Estupor (dif. 12, 1/m).
Uso mayor	Voluntad +  (dif. difícil)	M (3 si se activa un aspecto)	Miedo (dif. 15, m/mC).

Página 186

## ESTADOS MENTALES

- ✓ **Cuerdo:** El personaje ha perdido menos puntos de Estabilidad Mental que su puntuación de Entereza.

Recupera los puntos tras unos días de descanso.

- ✓ **Alterado:** El personaje ha perdido más puntos de Estabilidad Mental que su puntuación de Entereza, pero menos que el doble. Todas sus acciones, incluida la Defensa, reciben un -2.

Cada semana el personaje hace una prueba de Entereza a dificultad 10. Si tiene éxito, recupera C puntos de Estabilidad Mental, M si se activa un aspecto positivo o tiene un resultado crítico, y m si es un aspecto negativo. Con una pifia pierde tantos puntos de Estabilidad Mental como M.

- ✓ **Trastornado:** El personaje ha perdido tantos puntos de Estabilidad Mental como el doble de su Entereza. Todas sus acciones así como su Defensa tienen una penalización de -5.

Cada semana el personaje hace una tirada de Entereza a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera m puntos de Estabilidad Mental, C si se activa un aspecto positivo o tiene un resultado crítico, y nada si es un aspecto negativo. Una pifia tendría el mismo resultado que en el nivel de alterado.

- ✓ **Enloquecido:** El personaje ha perdido todos los puntos de Entereza: enloquece y entra en una crisis nerviosa. Cada turno realiza una prueba de Entereza (15). Si falla, su mente se desconectará para siempre o lo llevará a una muerte inevitable; si no, caerá inconsciente y pasará a estar trastornado. Otro personaje puede intentar sacar al personaje de este estado.

Página 57

## EXPOSICIÓN AL TERROR

Exposición	Dificultad	Desequilibrio	
		menor	mayor
Desasosiego	Fácil	0	1
Estupor	Media	1	m
Miedo	Media	m	M
Pánico	Difícil	C	CM
Horror	Muy difícil	M	mCM

Página 56

## DEGENERACIÓN

### GANAR PUNTOS DE DEGENERACIÓN

- ✓ Cuando se adquiere conocimiento o capacidades sobrenaturales.
- ✓ Cuando se fuerza la situación al emplear capacidades sobrenaturales.
- ✓ Cuando la mente o cuerpo se exponen a la Verdad o la realidad más allá de lo conocido.

### CAMBIOS POR LA DEGENERACIÓN

- 0 El personaje es completamente humano.
- 1 El personaje sufre un cambio psíquico o físico menor.
- 2 El cambio avanza lo suficiente como para que el personaje se dé cuenta de que no es normal.
- 3 Además del cambio original, comienza a desarrollar otro cambio leve.
- 4 Ambos cambios se han extendido lo suficiente para que sea difícil ocultarlos.
- 5 Los cambios son tan pronunciados que comienzan a ser evidentes y llamativos.
- 6 El personaje ha perdido la mayoría de su humanidad, tanto en lo físico como en lo mental.
- 7 Ahora la excepción es la parte humana, ya sea física, mental o ambas.
- 8 Llegados a este punto, solo unos pocos rasgos físico o mentales del personaje deberían seguir siendo humanos, dos o tres como mucho.
- 9 En este nivel de Degeneración, el personaje solo mantiene una mínima conexión con lo humano.
- 10 El personaje ha perdido su último vestigio de humanidad.