

### Dificultades específicas de un arma

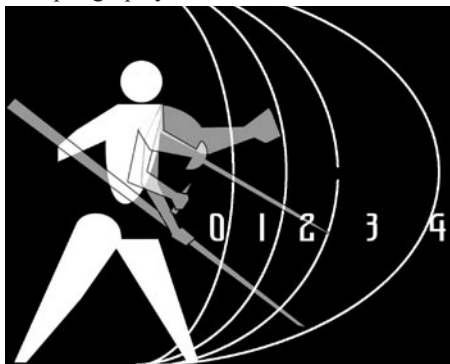
Muy fácil (+8 a la tirada)  
Fácil (+4 a la tirada)  
Difícil (-4 a la tirada)  
Muy difícil (-8 a la tirada)

### Armas improvisadas

**Armas cortantes:** 1 punto de daño cortante. -8 a todas las acciones excepto golpe aturdir, golpe cegador y cortar.

**Armas penetrantes:** ½ punto de daño cortante. -8 a todas las acciones excepto golpe cegador, dolor aturdir y golpe vital.

**Armas contundentes:** Entre 1 y 3 puntos de daño contundente. -8 a todas las acciones excepto golpe y dolor aturdir.



### Modificadores de combate

Acción extendida	+5 a una acción (-10 a la siguiente acción o reacción)
Acción simultánea	-20+VOL a acción
Acciones divididas	-10 a acciones/reacciones
Apuntar	+4 a una acción
Arma improvisada	-8 a muchas tiradas
Cegado (parcial)	-7 a acciones/reacciones
Cegado (total)	-15 a acciones/reacciones
Debajo del agua	-8 a acciones/reacciones
Inclinándose	-10 a acciones/reacciones
Localización	-4 a acciones
Pares	-4 a acciones
Ráfaga	-4 a acciones

### Acciones

Agarrar	FUE+AGI+1d20 c/25
Agarrar (dolor)	FUE+INT+1d20 c/35
Agarrar (estrangular)	FUE+AGI+1d20 c/25
Agarrar (lucha)	FUE+INT+1d20 c/30
Ala	INT+AGI+1d20 c/20
Ataque de área	INT+# disparos + 1d20 c/10 +3/metro de área.
Ataque lisiente	FUE+INT+1d20 c/30
Cortar	INT+AGI+1d20 c/25
Dejar KO	FUE+AGI+1d20 c/30
Derribar	FUE+AGI+1d20 c/30
Desarmar	FUE+AGI+1d20 c/30
Dolor aturdir	INT+AGI+1d20 c/25
Empujón	FUE+AGI+1d20 c/25
Golpe cegador	INT+AGI+1d20 c/30
Golpe (c. a. c.)	INT+AGI+1d20 c/30
Golpe (proyectil)	INT+AGI+1d20 c/25
Golpe vital (contun.)	INT+AGI+1d20 c/40
Golpe vital (cortan.)	INT+AGI+1d20 c/35
Pisar	VEL+FUE+1d20 c/25
Placar	VEL+FUE+1d20 c/20

### Reacciones

Bloqueo mental	VOL+1d20 c/20
Dejarse caer	CON+AGI+1d20 c/20
Enredar	INT+FUE+1d20 c/30
Esquivar	CON+AGI+1d20 c/25
Parada	FUE+AGI+1d20 c/25
Saltar	VEL+AGI+1d20 c/25
Voltear	AGI+FUE+1d20 c/35

### La creación de personajes en resumen

- Paso 1: Concepto del personaje-** Tu idea del personaje: nombre, aspecto, valores, etc.
- Paso 2: Atributos-** Reparte 90 puntos entre nueve atributos (mín.1, máx. 20). Escoge sub-atributos opcionales (cuestan o dan 1 punto).
- Paso 3: Escoge la clase de personaje-** Escoge el lugar del PJ en la sociedad tibetana.
- Paso 4: Escoge habilidades-** Gasta 100 puntos en habilidades: los costes de las habilidades los da la clase de personaje.
- Paso 5: Compra equipo-** El dinero disponible lo da la clase de personaje.
- Paso 6: Personalidad-** Escoge 5 fijaciones incluyendo, al menos, una fijación al universo.
- Paso 7: Características adicionales-** El PJ empieza con un balance neutro. Ventajas o puntos extra se deben equilibrar con desventajas o menos puntos.
- Paso 8: Progresión del personaje-** Utiliza PX para ganar niveles de experiencia y mejorar el PJ.

### Gastar PX/PA

3 puntos de habilidad	= 1 PA	=10 PX
1 punto de atributo	= 1 PA	=10 PX
1 punto SAN/CUE/INC	= 3 PA	=30 PX
250 srang	= 1 PA	N/A

### Dificultades de ejemplo

- 0- Éxito automático.
- 5- Bajar enérgicamente unas escaleras. (AGI)
- 10- (Fácil) Darse cuenta que tienes un mosquito sobre la piel. (CON)
- 15- (Fácil-Moderada) Pintar el techo sobre una escalera de mano inestable. (AGI)
- 20- (Moderada) Ganar una partida de mahjong. (INT)
- 25- (Moderada-Difícil) Coger al vuelo un papel que se lleva el viento. (AGI)
- 30- (Difícil) Quemarse sin estremecerse. (VOL)
- 40- (Legendaria) Levantar un pony por encima de su propia cabeza. (FUE)

### Nombres tibetanos comunes

#### Los dos géneros

Chetsang	Dawa	Dhondup	Dorjee
Geshe	Gyalpo	Gyaltens	Karma
Kelsang	Lhamo	Lobsang	Namgyal
Ngari	Ngawang	Norbu	Nyima
Palden	Pema	Phurbu	Sonam
Tashi	Tenzin	Thondup	Thubten
Tsering	Tseten	Tsewang	Wangdu

#### Típicamente femenino

Bhuti	Choedon	Dechen	Deki
Dolma	Khando	Lhakyi	Lhazom
Namhla	Norzom	Pelmo	Rinzin
Tsamchoe	Tsomo	Wangmo	Yangchen
Yangkyi	Youdon		

#### Típicamente masculino

Bhuchung	Chemo	Gyatso	Jigme
Kalden	Lodoe	Rabgyal	Sawang
Tenpa	Tsetrung	Tsong	Wangchuk
Wangyal			

### Algunas alturas

0 m	Nivel del mar (ninguna parte del Tíbet está en esta altura).
3000 m	Sólo la esquina sureste del Tíbet cae por debajo de esta altura.
3860 m	Lhasa
4000 m	La altura media del Tíbet.
4588 m	Lago Mansoravar, el lago de agua dulce a más altura del mundo.
5000 m	Rongbuk, el monasterio a más altura del Tíbet.
5600 m	Ruta de peregrinación del Monte Kailash.
5000-6000 m	Límite de las nieves en verano (por encima hace el suficiente frío para tener nieve todo el año).
7600 m	Zona mortal.
8848 m	Cima del Everest.

### Salvarse de

Salvarse de	Se tira con
Adicción fisiológica	RES
Adicción psicológica	VOL
Choque	RES
Contraer una enfermedad	RES
Daño por una caída/resbalón	AGI
Dolor	VOL
Efectos de una droga	VOL (o VOL+INT)
Golpe de calor	RES
Hipotermia	RES
Inconsciencia	VOL+RES
Invasión de un espíritu	VOL
Miedo	VOL
Náuseas	VOL
Parálisis	RES
Pérdida de equilibrio	AGI
Progresión de una enfermedad	RES

### Dificultades per rondar

- 10 (Fácil) Arrastrarse a través de un campo de hierba alta con el viento para cubrir el ruido y cerca de una persona confiada.
- 20 (Moderada) Moverse en silencio detrás de alguien que no se espera nada.
- 30 (Difícil) Arrastrarse por una cuneta con unas cuantas personas buscándote.
- 40 (Legendaria) Evitar a alguien que te está buscando poniéndote directamente detrás suyo (también puede requerir tiradas basadas en la VEL).

### Dificultades para escalar (sin equipo)

- 10 (Fácil) Un árbol de ramas bajas.
- 20 (Moderada) Un risco rocoso.
- 30 (Difícil) Un risco escarpado.
- 40 (Legendaria) Glaciar.

### Daño de una patada

VEL	1-5	6-15	16-19	20-30	31-40	41-50	51+
DAÑO	½	1	1½	2	3	4	5

### Bonificación o penalización al daño con armas contundentes

FUE	1-5	6-10	11-15	16-25	26-30	31-40	40+
+ a DAÑO	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

### Daño de un puñetazo

FUE	1-5	6-10	11-15	16-20	25-30	31-40	40+
DAÑO	0	½	1	2	3	4	5

Las sectas en resumen				
	Nyingmapa	Sakyapa	Kagyupa	Gelugpa
<b>Puntos fuertes</b>	Secta grande. Medios mágicos de autodefensa.	Lógica y filosofía.	Tantras de control corporal. Eremitario.	Grande, bien organizada. Controla el Tíbet. Virtuosa.
<b>Puntos débiles</b>	No reformada. Mal organizada.	Reputación de poco respeto a la moral.	No enfatizan la lógica y la filosofía.	Ninguna autodefensa mágica. Rehusa tantras.

Defenderse contra la hechicería	
Animación	defensas físicas
Control de pájaros	defensas físicas
Cuerno gantad	ninguna
Hechicería demoníaca	Hechicería demoníaca o varios exorcismos
Hechicería fuerza vital	Cruces enhebradas
Hechicería de la enfermedad	Medicina de humores, Mantras médicos o Herbalismo
Magia de amor	ninguna
Maldiciones simples	Ceremonia glud o exorcismo succionador
Venenos	ninguna
Zor	Ceremonia glud

### Tabla de componentes de hechicería

01-06: Sangre humana  
 07-11: Carne humana  
 12-16: Hueso humano  
 17-21: Calavera humana  
 22-25: Phurba de madera de sándalo  
 26-29: Phurba de madera de enebro  
 30-33: Phurba de madera de cúrcuma  
 34-38: Papel envenenado  
 39-43: Khram sing (palo hexagonal muescado)  
 44-48: Sangre de chivo  
 49-53: Sangre de perro  
 54-58: Pelo de un cadáver  
 59-63: Piel humana  
 64-67: Arañas venenosas vivas  
 68-71: Sangre menstrual de una prostituta  
 72-75: Sangre mortal limpiada de una espada  
 76-78: Fémur de un brahman indio  
 79-81: Sangre del cadáver de un leproso  
 82-84: Sangre del cerebro de un cadáver.  
 85-86: Carne de rinoceronte  
 87-88: Piedras negras de un lugar embrujado  
 89-90: Cuerno derecho de un yak negro  
 91-92: Sangre de un niño nacido de un incesto  
 93-94: Objeto usado para cometer un suicidio  
 95-96: Carne de una mujer muerta al parir  
 97-98: Mostaza blanca  
 99-00: Carbón de una pira funeraria

### Descubrir la fijación (INT o CON + 1d20)

10 por fijaciones físicas.  
 20 por fijaciones a uno mismo.  
 30 por fijaciones al universo.

### Eliminar la fijación (KAR + VOL + 1d20)

Fijación	Dificultad
Última	100
2ª	90
3ª	80
4ª	70
5ª	60
6ª	50
7ª	40
8ª	30

### El KAR actual y el renacimiento más probable

-15 o peor:  
 Ser infernal  
 -5 a -15:  
 Fantasma hambriento  
 -5 a 5:  
 Animal  
 5 a 20:  
 Humano  
 20 o mejor:  
 Dios

Número de fijaciones	Límite máximo KAR
0	Ninguna
1	100
2	50
3	33
4	25
5	20
6	17
7	14

### Algunas acciones que modifican el karma +1 KAR o -1 KAR

Ayudar a alguien a superar la lujuria, la cólera o la envidia o provocarlas en alguien.  
 Ayudar a una persona santa (asceta, revivido, peregrino santo, monje) o molestarla.  
 Hacer a alguien un regalo que le guste o arrebatarle una posesión preciada.  
 Insultar o mentir a alguien.

### +2 KAR o -2 KAR

Crear o destruir una pieza bella de arte.  
 Proporcionar comida a alguien hambriento o provocarle hambre.  
 Dar una gran contribución a un monasterio.

### +3 KAR o -3 KAR

Peregrinar a un lugar sagrado.  
 Ayudar a un asesino a reformarse o convertir a alguien en asesino.  
 Salvar a alguien de ser mutilado o mutilarlo.  
 Imprimir o destruir un libro sagrado común.

### +4 KAR o -4 KAR

Curar o provocar una enfermedad debilitante o posiblemente fatal.  
 Salvar la vida de un animal o matarlo.  
 Salvar un ser de ser torturado o torturarlo.

### +5 KAR o -5 KAR

Ligar a un dharmapala con un juramento para ser bueno o liberar a uno.  
 Provocar que una persona tome un voto o que lo abandone (los votos incluyen no-violencia, celibato, pobreza y vegetarianismo).  
 Convertir a alguien al budismo o hacer que se desvíe del budismo.  
 Salvar la vida de un humano o matarlo.  
 Salvar o destruir la única copia de un libro sagrado.

Milagro	Dif.
Ver en la oscuridad o mientras se está cegado	40
Sentir las verdaderas emociones de alguien	45
Ver seres invisibles	50
Reencarnarse como un tulku	55
Leer la mente de otro	60
Hablar con animales	60
Curar a alguien una herida o una enfermedad	60
Brillar con luz	65
Teletransportarse	70
Vivir sin comer	70
Longevidad	70
Transmutar objetos	75
Estallar en llamas sin quemarse	75
Encoger o crecer hasta un tamaño gigantesco	80
Invisibilidad	80
Parecer otra persona	80
Provocar terremotos	80

Habilidades y equipo	
habilidades	equipo
Adivinación con tambor	Tambor calavera, Tambor de dos caras
Alpinismo	Cuerda de escalada, Equipo de escalada, Tienda de escalada
Arquitectura	Herramientas de talla
Carnicero	Cuchillo, Cuerda, Aguja de coser
Ceremonia glud	Molde glud
Confección	Agujas de coser
Contemplar espejos	Espejo, Espejo (plata)
Cuerno gantad	Componentes de hechicería (p.105)
Embalaje animal	Estructura de embalaje
Escapulomancia	Escapula (humana), Escapula (oveja)
Exorcismo chinche	Cuerno chinche
Exorcismo daga	Phurba (latón)
Exorcismo sonoro	Trompeta de fémur, Trompeta larga
Exorcismo succionador	Flecha ceremonial
Hechicería demoníaca	Componentes de hechicería (p.105)
Hechicería de enfermedades	Componentes de hechicería (p.105)
Hechicería del tiempo	Trompeta de fémur
Herrería	Forja
Impresión	Materiales para hacer libros
Música	Tambor calavera, Tambor de dos caras, Trompeta de fémur, Trompeta larga
Pintura	Pinces y pinturas
Predicción del tiempo	Tambor de dos caras
Talla	Herramientas de talla
Tantra de la muerte	Trompeta de fémur
Textiles	Telar
Zor	Componentes de hechicería (p.105)

### Dificultades de actuar

10 (Fácil) Hacer creer a la gente que el PJ está aburrido.  
 20 (Moderada) Hacer creer a la gente que el PJ está sufriendo.  
 30 (Difícil) Hacer creer a la gente que el PJ no está asustado.  
 40 (Legendaria) Hacer creer a la gente que el PJ es un genio.