

TABLA DE CICATRICES para CdM

Tira 1d12 cada vez que caigas "muerto" (¡y sobrevivas!) o sufras un golpe crítico.

Tipo de daño que produjo la herida:

Tirada:	Punzante	Cortante	Contundente	Ácido / Frío	Fuego / Vapor / Electricidad	Magia
1 #	Marca diminuta	Marca diminuta	Marca diminuta	Marca diminuta	Marca diminuta	Lunar refulgente *
2-3 #	Marca estrellada	Línea enrojecida	Marca irregular	Marca blanquecina	Marca enrojecida	Marca refulgente *
4-6 #	Estrella enrojecida	Larga línea roja	Gran marca irregular	Gran zona encallecida	Gran zona escaldada	Gran marca refulgente *
7-8 #	Llamativa estrella rojiza	Grueso y largo trazo rojo	Enorme zona marcada	Enorme zona callosa y blanca	Enorme zona quemada y roja	Enorme marca refulgente *
9	Como el resultado 2-3, más: en la cara, confiere aspecto apuesto (bono +1 Seducción; -5 Disfrazarse); puedes cambiar tu próximo jaraneo (después de tirar) por un 26 de la Tabla General, sin modificaciones posibles.					
10	Como el resultado 4-6, más: en lugar visible (1d3: cara, cráneo, cuello) confiere aspecto endurecido (bono +1 a Intimidar y negociar contratos de mercenario; -1 resto sociales; 5 Disfrazarse); puedes cambiar tu próximo jaraneo (después de tirar) por un 11 de la Tabla General, sin modificaciones posibles.					
11	Como el resultado 7-8, más: en lugar visible (1d3: cara, cráneo, cuello), confiere aspecto terrorífico (bono +3 a Intimidar y negociar contratos de mercenarios; -3 resto sociales; 5 Disfrazarse); puedes cambiar tu próximo jaraneo (después de tirar) por un 11 de la Tabla General, sin modificaciones posibles.					
12	Como el resultado 11, además se asemeja a la cicatriz de alguna leyenda, tira 1d8: 1- Gromblur el Deshollador; 2- Aresha la Asesina; 3- Ranck'Or Comehombres; 4- Sybilla la Emperatriz Vampiro; 5- Mh'ontohro el Insaciable; 6- La Bruja Kremen'Ah; 7- Hazerion el Locuaz; 8- Héctor "Dos Dagas".					

Tira 1d12 para la localización: 1 pie izquierdo; 2 pie derecho; 3 pierna izquierda; 4 pierna derecha; 5-6 muslo derecho; 7-8 muslo izquierdo; 9 bajo vientre/culo; 10-12 pecho/espalda; 13 mano izquierda; 14 mano derecha; 15 antebrazo izquierdo; 16 antebrazo derecho; 17-18 brazo izquierdo; 19-20 brazo derecho.

* La cicatriz refleja, levemente, la luz. Si alguien utiliza Detectar Magia, percibirá un leve rastro en ella. Tira 1d20 para la forma: luna creciente, sol, estrella, llama, torbellino, rocas, olas, espiral, cruz, zeta, círculo, rostro, mujer, hombre, perro, pez, flecha, hacha, daga, demonio.