

*Tabla de Secuelas de Tortura*  
*Por*  
*Maese Roderico Fernández*

Tirada	Secuelas
01-10%	Sin secuelas. El Pj ha tenido suerte esta vez. Está dolorido pero nada más.
11-20%	Cicatrices en la espalda. Marcado de por vida. Sin consecuencias.
21-25%	Cicatrices en la cara. Un tanto desfigurado. -1D6 en Aspecto.
26-30%	Contusiones varias. Durante 2D6 días el Pj estará tan dolorido que tendrá un -15% a TODAS las acciones físicas que emprenda.
31-35%	Privado de comer y beber. El PJ ha estado 1D6 + 3 días privado de bebida y alimento. Por cada día que haya permanecido en esta situación perderá 2 Puntos en Fuerza, Agilidad y Resistencia. Se recuperan comiendo, bebiendo y descansando a razón de 1 Punto por día.
36-40%	Brazo descoyuntado. El Pj deberá hacérselo poner en su sitio (sus torturadores no lo harán). Para ello será necesaria una tirada de Medicina, si la tirada falla el brazo se quedará mal puesto el resto de su vida. Si esto ocurre HAB reducida en 1/3. Las competencias que dependan de habilidad -25%. Mientras el brazo este descoyuntado se considerará roto (ver más abajo)
41-45%	Pierna descoyuntada. Ídem que anterior, pero las Característica afectada es la AGI.
46-50%	Brazo roto. Durante (35-RES) días Habilidad/2. Todas las Competencias de Habilidad/2 y también todas las que requieran el uso de ambos brazos.
51-53%	Pierna rota. Durante (35 - RES) días Agilidad/2. Todas las Competencias de Agilidad/2 y también todas las que requieran el uso de piernas.
54-56%	Costillas rotas. -25% a todas las acciones que conlleven esfuerzo físico. Además si el PJ lleva a cabo una acción del tipo correr, luchar, cabalgar, etc. Deberá superar una tirada de RESx3 si la falla las costillas habrán dañado los órganos internos (ver 95-96%)
57-59%	Quemado con un hierro cadente. Cicatrices horribles en diversas partes del cuerpo -1D3 Asp. Además los músculos afectados -2 FUE
60-62%	Un pie roto. Durante (35-RES) días -3 Agilidad. Movimiento/2. Correr/2.
63-65%	El pj pierde varios dientes. -1 ASP.
66-68%	Los dos brazos descoyuntados. Ídem que en 36-40%, pero en esta ocasión hay que recolocar los dos brazos, si fallan los dos intentos y los dos quedan mal colocados se reduce la HAB a la mitad. Las competencias que dependan de HAB -50%.
69-70%	Las dos piernas descoyuntadas. Ídem que en 36-40%, pero en esta ocasión hay que recolocar las dos piernas, si fallan los dos intentos y las dos quedan mal colocadas se reduce la AGI a la mitad. Las competencias que dependan de AGI -50%.
71-72%	Los dos brazos rotos. Durante (50-HAB) días el PJ será incapaz de realizar acciones que dependan de HAB o que impliquen el uso de los brazos (por ej: comer). El Pj puede llegar a pasarlo MUY mal si no le asiste nadie.

73-74%	Las dos piernas rotas. Durante (50-RES) días será incapaz de usar competencias que dependan de AGI o que requieran el uso de las piernas. Tampoco será capaz de moverse sin ayuda, a no ser que sea arrastrándose entre terribles sufrimientos.
75-76%	Los dos pies rotos. Durante (50-RES) días -10 a AGI, incapaz de moverse sin ayuda durante ese tiempo. Podrá cabalgar, eso sí. Pero con mucho dolor.
77-78%	El Pj pierde 1D4 +1 dedos de la mano torpe. Adquiere la Vergüenza Manco. -1 HAB
79-80%	El Pj pierde 1D4+1 dedos de la mano útil. Adquiere la Vergüenza Manco. -1 HAB por cada dos dedos perdidos. Hasta un máximo de 3.
81-82%	El Pj pierde todos sus dientes. Adquiere la Vergüenza desdentado. (pag.39 SA)
83-84%	Pierde una oreja. Adquiere la Vergüenza Sordo de una oreja. -25% Escuchar.
85-86%	Pierde un ojo. Adquiere la Vergüenza Tuerto. -2 Percepción. -25% Armas a distancia y Lanzar
87-88%	Pierde las dos orejas. Adquiere la Vergüenza Sordo -5 en Percepción y falla automáticamente tiradas de Escuchar
89-90%	Pierde los dos ojos. Adquiere la Vergüenza Ciego. -5 en Percepción, falla automáticamente tiradas de Descubrir, -50% en todas las tiradas que requieran interacción visual
91-92%	Pierde la nariz. -3 Aspecto, -25% Degustar.
93-94%	Sometido a asfixia, el cerebro se ha quedado varios segundos sin oxígeno. -3 a CUL. -25% a todas las competencias que dependan del intelecto.
95-96%	Desgarros internos. -1 a Resistencia. Durante 25-RES días el Pj deberá hacer reposo absoluto. De lo contrario deberá superar una tirada de RESx3, si la falla comenzará a desangrarse al ritmo de 1 PV por asalto.
97-98%	Tira otra vez en la tabla, aparte de lo que salga el PJ tendrá su voluntad quebrada debido a los terribles sufrimientos que ha soportado (Templanza se reduce a la mitad)
99%	Tira otra vez en la tabla, aparte de lo que salga el PJ habrá contraído una enfermedad durante su cautiverio. Tira 1D4; 1)Cólera 2)Pulmonía 3)Sarna 4)Tifus. Hay que hacer a continuación la tirada habitual para determinar la convalecencia.
100%	Tira otra vez en la tabla, además de lo que salga el PJ adquiere la Vergüenza de Tarado. Tira 1D4: 1) Mala coordinación muscular. 2)Sádico. 3)Borracho. 4)Timidez. (pag. 66 del manual)

*Con la inestimable colaboración de*

*Bernaldo de Cal,*

*Maestro del dolor en las oscuras mazmorras de Jarraco.*