

Tirada	Gauss	Defecto	Descripción
1	1	Derrame cerebral	Trombosis/aneurisma. 50% muerte. Secuelas: coma, parálisis motoras, dificultades en el habla, alteraciones visuales o ceguera, pérdida de equilibrio y desorientación.
2	1	Infarto	10% muerte. Secuelas: cardiopatía y arritmia cardíaca (ver 43-47).
3	1	Alzheimer	Pérdida de memoria lenta y gradual. Perdida de experiencia y habilidades.
4	1	T.O.C.	Trastorno por estrés postraumático: olvida el hechizo y su lista durante 3 meses.
5	1	T.O.C.	Trastorno por estrés postraumático: olvida el hechizo y su lista durante 3 semanas.
6	1	T.O.C.	Trastorno por estrés postraumático: olvida el hechizo y su lista durante 3 días.
7	1	Irritabilidad	Accesos de furia y agresividad con triples. Roleo ad hoc.
8	1	Insomnio severo	Dificultad dormir tras fallos y pifias. Cansancio general. -2 a todo. No recupera PP.
9	1	T.O.C. leve	Trastorno por estrés postraumático: olvida el hechizo durante 3 meses.
10	1	T.O.C. leve	Trastorno por estrés postraumático: olvida el hechizo durante 3 semanas.
11	1	T.O.C. leve	Trastorno por estrés postraumático: olvida el hechizo durante 3 días.
12-13	11	Prurito	Irritación de la piel en todo el cuerpo y rascado obsesivo. Como psoriasis agravada.
14-15	11	Alopecia	Caída del cabello gradual e irreversible a lo largo de varias semanas.
16-17	11	Colitis nerviosa	Inflamación del colon, crónica. Diarrea sanguinante, -1D10 PV/día.
18-19	11	Psoriasis	Enfermedad crónica de piel, produce lesiones escamosas inflamadas. -10 a apariencia. -1D5 PV/día. -1 Interacción social.
20-21	11	Vitílico	Enfermedad degenerativa de piel, manchas rosáceas. -10 Ap. -1 Interacción social.
22-23	11	Gastritis/Úlcera	Enfermedad estomacal. Digestiones pesadas. -1D5 PV/día.
24-26	111	Diabetes	Aumento glucosa en sangre. Impotencia, fatiga, infecciones piel. -10 puntos de agotamiento. Con 666 bajón de azúcar, -3 a todo.
27-29	111	Anemia	Insuficiencia glóbulos rojos, molestias y desgarros vasos sanguíneos. Maniobras primeros auxilios para cerrar sus hemorragias -3.
30-32	111	Asma	Insuficiencias respiratorias. Correr y combate -2 a partir del 10º asalto.
33-35	111	Hipertiroidismo	Apetito feroz, fatiga, hiperactividad, irritabilidad, apatía y sudoración. -2 a interacción social y supervivencia.
36-38	111	Hipertensión arterial	Corazón trabaja con más fuerza. Con 666 desfallece durante 1D10 asaltos.
39-42	1111	Migrañas	Dolores de cabeza persistentes. -1 a todo tras fallos y pifias.
43-47	11111	Cardiopatía	Insuficiencia cardíaca, arritmia: -20 puntos de agotamiento.
48-53	111111	Obesidad	A lo largo de varias semanas. Sobrepeso, exceso de grasa. -10 a apariencia.
54-58	11111	Miopía/hipermetropía	-1 a percepción. -2 arrojadizas.
59-62	1111	Astigmatismo	-1 a percepción. -2 proyectiles (sólo de noche).
63-65	111	Fobia o filia	EJ.: fuego, oscuridad, social, truenos, arañas, serpientes, altura,...
66-68	111	Desorden distémico	Depresiones crónicas (-2 a todo durante los períodos depresivos).
69-71	111	Disfemia/tartamudez	Dificultad al hablar. -3 maniobras de interacción.
72-74	111	Dislexia	Dificultad para leer y escribir. Coste doble idiomas escritos y magia.
75-77	111	Hiperactividad	Déficit de atención, impaciencia. -31 PD/nivel.
78-79	11	Neurosis	Alteración mental por alto grado ansiedad, obsesiones, angustia. Elegir tema.
80-81	11	Estrabismo	Falta de coordinación entre los músculos oculares. -2 a percepción.
82-83	11	Maníaco-depresivo	Períodos de depresión (-2 a todo) y euforia (+2 a todo) alternos (semanas).
84-85	11	Obsesivo-compulsivo	Ideas o conductas recurrentes y persistentes. Elegir un tema. Roleo.
86-87	11	Daltonismo	Imposibilidad de distinguir los colores.
88-89	11	Paranoia	Delirios auto referentes y manía persecutoria. Roleo "ad hoc".
90	1	Border-line	Personalidad oscilante entre neurosis y psicosis. Roleo "ad hoc".
91	1	Esquizofrenia	Personalidad múltiple, conciencia de la realidad alterada. Roleo.
92	1	Psicosis	Trastorno percepción de la realidad, delirios, escasa empatía, frialdad. -2 a interacción social. 5% de atacar por malinterpretaciones.
93	1	Epilepsia	Convulsiones, espasmos musculares con 555 durante 1D10.
94	1	Autismo	Interacción social limitada, -3 a maniobras de interacción.
95	1	Sordera	Imposibilidad de usar el oído.
96	1	Neurofibromatosis	Manchas color café en piel. -10 Ap. Cataratas, -3 a percepción.
97	1	Narcolepsia	Acceso de somnolencia irresistible con 777 en cualquier tirada.
98	1	Daño cerebral leve	-1 inteligencia.
99	1	Daño cerebral	-3 inteligencia. Ligero retraso mental. Diálogos "ad hoc".
00	1	Daño cerebral grave	-6 inteligencia. Retraso mental. Diálogos "ad hoc".

Si el hechicero gasta más puntos de poder que la mitad de su total, por cada punto que supere dicho umbral tiene un 1% de posibilidades de sufrir una crisis por saturación de poder. Si falla dicha tirada, la primera vez tirará tres veces en esta tabla y elegirá un resultado. La segunda vez tirará dos veces y elegirá un resultado. La tercera vez, tirará una vez. La cuarta, tirará dos veces y se quedará con ambos resultados. Y así en secuencia ascendente...