


COMBATE A DISTANCIA					
DISPARO			MANIOBRA DEL BLANCO		
DISTANCIA	DIFICULTAD	NIVEL DE ÉXITO	DIFICULTAD (BASE)	NIVEL DE ÉXITO	
				ACERCAMIENTO	ESCAPE
10 METROS (DISTANCIA DE CARGA)	3	2	4	3	7
20 METROS	4	3		4	6
40 METROS	5	4		5	5
60 METROS	6	5		6	4
100 METROS	7	6		7	3

DIFFICULTAD = DISTANCIA + (COBERTURA + MOVIMIENTO + VARIOS) + NIVEL DE ÉXITO DEL OBJETIVO
DAÑO = NIVEL DE ÉXITO + ARMA

COBERTURA	MOVIMIENTO	VARIOS
AL DESCUBIERTO: Dificultad +0	QUIETO: Dificultad +0	MIRILLA: Dificultad -2
SEMICUBIERTO: Dificultad +1	EN MOVIMIENTO: Dificultad +1	DISPARO EN RÁFAGA: Dificultad -1
CASI CUBIERTO: Dificultad +2	EN COMBATE: Dificultad +2	GRAN CALIBRE: Dificultad +1
		OBJETIVO ENORME: Dificultad -1 / -2

ARMAS		
ARCO: +3 / +1	PISTOLA: +4 / +2	SUBFUSIL: +3 / +1
BALLESTA: +3 / +1	PISTOLA (GRAN CALIBRE): +5/+1	GRANADA: +10* / +10*
HONDA: +2 / +0	ESCOPEA: +6 / +0	LANZACOHETES: +10* / +10*
BOOMERANG: +1 / +2	METRALLETA: +4 / +2	RIFLE DE FRANCOOTIRADOR: +5 / +5
PIEDRA: +1 / -1	CAÑÓN: +10 / +5	GATLING: +5 / +3

COMBATE CUERPO A CUERPO					
TIRADA ENFRENTADA			DAÑO		
TAMAÑO			CARACTERÍSTICAS		
CONCEPTO	(+0 / +2)	PROTECTOR	+0	IMPROVISADA	-1
ASPECTO	(+0 / +2)	PEQUEÑO	+1	CONTUNDENTE	+0
HERRAMIENTA (ARMA)	+1	MEDIANO	+2	FILO	+1
POSICIÓN ESTRATÉGICA	(+0 / +2)	GRANDE	+3	MOVIMIENTO	+1
DAÑO = NIVEL DE ÉXITO + TAMAÑO (+0 / +3) + CARACTERÍSTICAS					
DESANGRAMIENTO = LÓGICA (DIFICULTAD 4-6 / 3 ÉXITOS)					

TIRADA ENFRENTADA			
INICIATIVA			
 VS  (EMPATE = +1 AL DEFENSOR)			
GRADO DE HABILIDAD			
1. ATRIBUTO 	6. POSICIÓN ESTRATÉGICA (+0 / +2)		
2. CONCEPTO (+0 / +2)	7. VARIOS (*)		
3. ASPECTO (+0 / +2)	8. APOYOS (+1 O ATRIBUTO COMPLETO)		
4. ESTRÉS PERMANENTE (-0 / -2)	9. SOBRESFUERZO (+1 / +3)		
5. HERRAMIENTAS (+0 / +2)			
RESOLUCIÓN		LIMITACIONES	
RESULTADO	ATACANTE	DEFENSOR	RESULTADO MÁXIMO A  X 2
DOBLE +1	6	-	
SUPERA	 	-	BONIFICADORES
IGUALA	-		
NO SUPERA	-	 	DEPENDE DE LA HERRAMIENTA
MITAD - 1	-	6	

TIRADA SIMPLE			
TIEMPO DE ACCIÓN			
CALCULAR TIEMPO DESDE 1 TURNO HASTA UNA ESCENA O INCLUSO MÁS			
GRADO DE HABILIDAD			
1. ATRIBUTO	6. POSICIÓN ESTRATÉGICA (+0 / +2)		
2. CONCEPTO (+0 / +2)	7. VARIOS (*)		
3. ASPECTO (+0 / +2)	8. APOYOS (+1 Ó ATRIBUTO COMPLETO)		
4. ESTRÉS PERMANENTE (-0 / -2)	9. SOBRESFUERZO (+1 / +3)		
5. HERRAMIENTAS (+0 / +2)	10. CONCENTRACIÓN (+1 POR TURNO)		
RESOLUCIÓN		CONSECUENCIAS	
 + GRADO DE HABILIDAD VS DIFICULTAD + NIVEL DE ÉXITO		FRUSTACIÓN	
		GANA ESTRÉS TEMPORAL POR DIFERENCIA CON LA RESOLUCIÓN	
		DESGASTE	
		CADA (ATRIBUTO X 2) TURNOS GANA 1 PUNTO DE ESTRÉS TEMPORAL APOYOS TAMBIÉN	

SITUACIONES ESTRESANTES

Baja Intensidad, poca Cercanía (dificultad 3, 2 éxitos):	<ul style="list-style-type: none">Un desconocido tiene un accidente frente a ti (Empatía).Hay un golpe de estado en un país que no conoces (Lógica).
Baja Intensidad, media Cercanía (dificultad 4, 3 éxitos):	<ul style="list-style-type: none">Un amigo te relata la paliza que le propinaron (Empatía).Reconoces a un vagabundo como un antiguo amigo (Lógica).
Baja Intensidad, mucha Cercanía (dificultad 5, 4 éxitos):	<ul style="list-style-type: none">Tu pareja te deja tras unos meses sin amaros (Empatía).Debes dejar un <i>hobby</i> por problemas económicos (Lógica).
Media Intensidad, poca Cercanía (dificultad 4, 2 éxitos):	<ul style="list-style-type: none">Un desconocido está indefenso frente a ti (Empatía).Te atracan a punta de navaja (Lógica).
Media Intensidad, media Cercanía (dificultad 5, 3 éxitos):	<ul style="list-style-type: none">Diagnostican a un familiar una enfermedad crónica (Empatía).Te roban el coche (Lógica).
Media Intensidad, mucha Cercanía (dificultad 6, 4 éxitos):	<ul style="list-style-type: none">Descubres a tu pareja engañándote con otro (Empatía).Te despiden del trabajo (Lógica).
Alta Intensidad, poca Cercanía (dificultad 5, 2 éxitos):	<ul style="list-style-type: none">Un desconocido muere frente a ti (Empatía).Ocurre un atentado contra un lugar significativo (Lógica).
Alta Intensidad, media Cercanía (dificultad 6, 3 éxitos):	<ul style="list-style-type: none">Un conocido muere frente a ti (Empatía).Tu mejor amigo es enviado a un frente casi perdido (Lógica).
Alta Intensidad, mucha Cercanía (dificultad 7, 4 éxitos):	<ul style="list-style-type: none">Tu mejor amigo muere frente a ti (Empatía).La ciudad donde vives queda destruida sin evacuar (Lógica).
Culpabilidad:	<ul style="list-style-type: none">+1 a Intensidad.
Premeditación:	<ul style="list-style-type: none">+1 a Cercanía.
Si se sale de la tabla:	<ul style="list-style-type: none">Gana tanto estrés como número de éxitos.

CORAZA

MENTAL Y SOCIAL	FÍSICA
Gana tanta Coraza Temporal como la Intensidad de la tirada	Gana 1 punto de Coraza Temporal por cada golpe de 3 o más de Estrés Temporal