[illegible]

...not very cold. I take wonder
 much longer I can bear this
 day's cold as I do it.
 The snow is so because you're mis-
 taken the weather. Release my soul.
 Give's wide awake. Chest the body
 before it's cold
 With these scraps of flesh I'll
 make a telegram. I'll send
 you roses and a wooden gir-
 le. Let the mission to there is no
 more than. With love
 your sister
 ...

APPENDICES

JUGADOR				
AGENTE				
Antiguo patrón				
Motivación				
Salud				
Estabilidad				
Símbolo				
Consuelo				
Seguridad				
Reserva de Identidades Falsas				
Reserva de Red de Contactos				
Contacto 1				
Contacto 2				
Contacto 3				
Contacto 4				
Adulación				
Advertir				
Alta Sociedad				
Análisis de Tráfico				
Armas				
Arqueología				
Arquitectura				
Astronomía				
Atletismo				
Bajos Fondos				
Birlar				
Burocracia				
Ciencias Militares				
Conducción				
Consuelo				
Contabilidad				
Criminología				
Criptografía				
Cuerpo a Cuerpo				
Derecho				
Detección de Mentiras				
Diagnóstico				
Disfraz				
Disparo				
Espionaje				
Estabilidad				
Explosivos				
Falsificación				
Farmacología				
Flirteo				
Fotografía				
Geografía Humana				
Historia				
Historia del Arte				
Identidad Falsa				
Idiomas				
Infiltración				
Interrogatorio				
Intimidación				
Invasión Digital				
Investigación				
Jerga Policial				
Juego				
Mecánica				
Medicina				
Negociación				
Ocultar				
Ocultismo				
Patología Forense				
Pilotaje				
Preparación				
Psiquiatría				
Química				
Recuperación de Datos				
Red de Contactos				
Salud				
Sentir el Peligro				
Supervivencia Montaraz				
Supervivencia Urbana				
Vamirología				
Vigilancia				
Vigilancia Electrónica				

NOMBRE

DESCRIPCIÓN

POBLACIÓN

CONFLICTOS

NOMBRE

DESCRIPCIÓN

POBLACIÓN

CONFLICTOS

NOMBRE

DESCRIPCIÓN

POBLACIÓN

CONFLICTOS

DECORADOS

DECORADOS

DECORADOS

TRES GANCHOS

TRES GANCHOS

TRES GANCHOS

PREMISA Y METAS

EL TELÓN

EL DESPERTAR

EL ESTANCAMIENTO

EL CONTRAATAQUE

EL GIRO

EL ALIVIO

EL PLAN

LA CONFRONTACIÓN

ACONTECIMIENTOS FLOTANTES

En las partidas que usen toda la gama de opciones y reglas tácticas, los Umbrales de Golpe variarán ampliamente. Intenta equilibrar los valores si es posible: si un contendiente tiene un Umbral de Golpe de 7 y otro tiene un Umbral de Golpe de 9, dirige el combate como si tuvieran Umbrales de Golpe de 3 y 5, respectivamente. Así mantienes los combates más cortos y peligrosos, y por lo tanto más emocionantes.

PUNTUACIÓN EN ATLETISMO

- Atletismo 8+ Umbral de Golpe 4
- Atletismo 7- Umbral de Golpe 3

COBERTURA

- El defensor está expuesto: -1
- El defensor tiene cobertura parcial: +0
- El defensor tiene cobertura total: +1

ILUMINACIÓN

Si portas una linterna encendida, estás salpicado de pintura brillante, señalado por una mira láser o localizado por disparar (o recibir su impacto) una bala trazadora, tu Umbral de Golpe se **reduce** en -1

SORPRESA

- Atacantes sorprendidos: +2


ARMAS ARROJADAS

- Atacante lanzando el arma a Medio Alcance: +1

HERIDAS

- El atacante está Dañado: +1
- El atacante está cegado (gases lacrimógenos, láser deslumbrador, etc.): +2
- El defensor está cegado: -2

ESTADO MENTAL

- El atacante está Conmocionado: +1
-  Trastorno depresivo mayor: -1

PERSECUCIONES

- El atacante sube sobre un vehículo: +1
- El atacante es pasajero en una persecución: +1
- El atacante es perseguidor o perseguido en una persecución: +1

OSCURIDAD

NIVEL DE OSCURIDAD	ALCANCE			
	BOCAJARRO	CORTO	MEDIO	LARGO
NOCHE			+1	+1
PENUMBRA		+1	+2	+2
TOTAL OSCURIDAD	+1	+2	+3	+3

ATAQUES LOCALIZADOS

PUNTO DE IMPACTO	MODIFICADOR AL UMBRAL DE GOLPE
Objeto grande portable (lanzacohetes, ordenador portátil, mochila)	+1
Torso, <i>parabrisas</i>	+1
Pecho (si el objetivo mira de frente al atacante)	+2
Bajo vientre, <i>ventana específica, rotor de cola</i>	+2
Cabeza o miembro	+2
Mano o pie, articulación, <i>neumático</i>	+3
Corazón, garganta, boca o cara	+3
Armas u otro objeto de mano	+3
Ojo, <i>faro</i>	+4
Pecho (si el objetivo está de espaldas al atacante)	+4

Consulta también las **Opciones de Combate Cinematográfico**: Ataques Adicionales (ver pág. 72), Ataques Temerarios (ver pág. 73), Disparo de Francotirador (ver pág. 74), Enemigo Como Escudo (ver pág. 74), Fintas (ver pág. 75), Lanzar (ver pág. 74), Maniobras evasivas (ver pág. 76) y **Poderes Vampíricos**: Atacar una Sombra (ver pág. 149), Distorsión (ver pág. 129), Distorsión Temporal (ver pág. 130), Invisibilidad (ver pág. 132), Mente Colmena (ver pág. 137), Velocidad Vampírica (ver pág. 134).

DETERMINA LA VENTAJA INICIAL

- Punto intermedio entre 0 y el objetivo del perseguido.

Persecución abierta: Ajusta la Ventaja en 1 para el participante más rápido.

Persecución estándar: Sin cambios.

Persecución obstaculizada: Ajusta la Ventaja en 1 para el participante con mayor maniobrabilidad.

PROCEDIMIENTO DE LA TIRADA

- Perseguidor y perseguido revelan sus gastos al mismo tiempo y, a continuación hacen la tirada.
- Los resultados se aplican a la Ventaja; los éxitos o fracasos individuales no determinan necesariamente el final de la persecución.

MODIFICADORES A LA TIRADA

Participante más rápido: En persecución abierta añade la diferencia de Velocidades a todas las tiradas de persecución (min. +1).

En persecución estándar añade +1.

Mayor Habilidad de Persecución: Si es el único participante con capacidad 8+ añade +1

Participante con mayor maniobrabilidad: En persecución obstaculizada añade la diferencia de Puntuaciones en Maniobra a todas las tiradas de persecución (min. +1).

CAMBIOS EN LA VENTAJA

Los resultados de las tiradas de Habilidad de perseguidor y perseguido varían la Ventaja según lo siguiente:

- El perseguidor tiene éxito, el perseguido falla: la Ventaja se acorta en 2.
- Perseguidor y perseguido tienen éxito o fallan a la vez: la Ventaja varía en 1 dependiendo del mayor margen de éxito (o fracaso). Si el perseguidor gana por más o pierde por menos, la Ventaja se reduce en 1; de lo contrario, aumenta en 1.
- El perseguidor falla, el perseguido tiene éxito: la Ventaja se alarga en 2.

AUMENTO

Antes de comenzar la siguiente Ronda de la persecución, el perseguido puede aumentar los Números de Dificultad para ambos bandos en 1.

MARCADOR DE VENTAJA PARA PERSECUCIONES CINEMATográfICAS

Corto	0
	1
	2
Medio	3
	4
	5
	6
Largo	7
	8
	9
	10
	11
	12
	13
	14
	15
	16

Tanto perseguidor como perseguido utilizan estas reglas si no se indica lo contrario. Los niveles de Habilidad requeridos se refieren a sus *Puntuaciones*, no a la Reserva actual.

ATACAR DURANTE UNA PERSECUCIÓN

- Gasto 3 de la Reserva de Persecución (sin Gasto para los pasajeros).
- +1 al Umbral de Golpe del objetivo.

¡COGE EL VOLANTE!

- Gasto 2 Puntos de la Reserva de Persecución.
- Un PNJ empieza a conducir; tiradas de persecución a +1 de Dificultad.
- El perseguido no puede Aumentar si conduce PNJ.

EMBESTIDAS

- La Ventaja debe ser 1 ó 2.
- Gasto 3 de la Reserva de Persecución.
- El jugador tira siempre contra Dificultad 4.

Las tiradas para embestir sólo usan los siguientes modificadores y reglas:

Los defensores (evitando ser embestidos): El jugador añade la Maniobra del vehículo a la tirada (de Dificultad de 4), más cualquier otro Gasto que realice.

- Si fracasa, la Ventaja varía en 1 a favor de la oposición.
- Si saca un 1 en el dado antes de modificar la tirada, y el resultado es un fracaso, sufre un accidente.
- Si tiene éxito, el agresor está obligado a gastar inmediatamente 2 Puntos de su Reserva de Persecución; si esta resulta insuficiente, la Ventaja varía en 1 a favor del defensor por cada Punto que no pueda gastar.

Los agresores (embistiendo): El jugador añade la Maniobra del vehículo a la Dificultad de 4, y añade cualquier otro Gasto que realice a la tirada. Los vehículos pesados reducen la Dificultad.

- Si no lo logra, está obligado a gastar inmediatamente 2 Puntos de su Reserva de persecución; si esta resulta insuficiente, la Ventaja varía en 1 a favor del defensor por cada Punto que no pueda gastar.
- Si tiene éxito, la Ventaja varía en 1 a su favor.
- Si saca un 6 en el dado antes de modificar la tirada y el resultado es un éxito, el otro vehículo ha sufrido un accidente.

GENIO DEL VOLANTE

- Requiere Conducción o Pilotaje a 8+ y frase descriptiva.
- Recupera 3 Puntos una vez por persecución.

HUIDA REPENTINA (SÓLO PERSEGUIDO)

- Requiere Ventaja de 7+ y éxito en la Confrontación de esa Ronda.
- Hace otro Control General a una Dificultad 1 mayor que la Confrontación previa.

Éxito: escapas de la persecución en lugar de variar la Ventaja.

Fallo: accidente o caída, Daño doble.

PARKOUR

- Requiere Atletismo a 8+ y frase descriptiva.
- Recupera 3 Puntos de Atletismo una vez por persecución.

UIRAJE

- Requiere tener la Puntuación de Maniobra igual y superior; se usa a partir de la tercera Ronda.
- Gasto 3 Puntos de la Reserva de persecución.
- Ignora la ventaja de la Velocidad en la siguiente tirada.
- La siguiente variación de la Ventaja se duplica.
- Si termina la persecución, el perdedor colisiona o se cae.

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Cualquier investigador puede influir en la Persecución con una Habilidad de Investigación, normalmente sin Gasto. Cada Habilidad se puede usar una vez por equipo y persecución.

BENEFICIOS

- Recuperación parcial de la Habilidad de Persecución: cuando el beneficio es abstracto o difícil de cuantificar, o cuando implica un breve respiro.
- Ajuste de la Dificultad: Refleja mejor ventajas posicionales o tácticas.
- Los Gastos de los oponentes primero: Refleja algo que obliga al enemigo a frenar o volverse predecible.
- Reservas de los oponentes reducidas: Un cambio en la persecución que deja al otro bando en una súbita y dramática desventaja.
- Cambio en la Ventaja: Un cambio en la persecución que pone a los agentes en una repentina y dramática ventaja.
- Regla Especial facilitada: Permite que una Regla Especial específica, como un Viraje o una Huida Repentina, ocurra antes o sea más fácil de lo normal.

Los niveles de Habilidad requeridos se refieren a Puntuaciones, no a la Reserva actual. Los gastos para activar opciones nunca se suman a las tiradas.

APROPIARSE LA ACCIÓN

- Al final de la acción de cualquier otro personaje, si aún no has actuado.
- Gasta 4 de Atletismo o 3 de Armas, Cuerpo a Cuerpo o Disparo.
- Ataca inmediatamente con la Habilidad con que has gastado (o cualquier Habilidad si gastaste con Atletismo).
- El cambio en el orden de combate es permanente a menos que alguien se apropie la acción.

ARTES MARCIALES

- Requiere Armas o Cuerpo a Cuerpo 8+ y frase descriptiva.
- Recupera 3 Puntos de Armas o Cuerpo a Cuerpo una vez por combate.

ATAQUES ADICIONALES

Ningún arma blanca (excepto espadas) con Modificador al Daño mayor a -1 puede hacer Ataques Adicionales.

ATAQUE LOCALIZADO

- Aumenta el Umbral del Golpe del enemigo según el objetivo específico.
- Aumenta el daño según el objetivo y de si usas un arma (de fuego o blanca) o un ataque personal.
- Después puedes gastar 6 Puntos de la Habilidad de ataque para pasar al enemigo de Dañado a Gravemente Herido o de Gravemente Herido a muerto.

Consulta la tabla completa y las reglas en la página 71; daño adicional no acumulativo con el +2 de disparos a Bocajarro:

ARMAS O CUERPO A CUERPO

- Requiere Armas o Cuerpo a Cuerpo a 8+ y un ataque con éxito.
- Gasta 3 de Armas o Cuerpo a Cuerpo más 2 de Salud para un segundo ataque.

DISPARO

- Requiere Disparo 8+ y un ataque con éxito.
- Gasta 4 de Disparo más 1 de Estabilidad para un segundo ataque; 8 de Disparo y 2 de Estabilidad para un tercer ataque; etc.

MÚLTIPLES BLANCOS

Umbral de Golpe del segundo blanco +2; Umbral de Golpe del tercer blanco +3; etc.

ARMAS DE FUEGO A DOS MANOS

- Requiere pistolas en ambas manos al inicio de la acción.
- Gasta 3 de Disparo más 2 de Atletismo para atacar con dos pistolas.
- Declara objetivo u objetivos (+2 al Umbral de Golpe del segundo objetivo) antes de disparar; no puedes cambiarlo entre disparos.
- Gasta 9 de Disparo más 6 de Atletismo para volver a atacar con ambas pistolas.

ATAQUES TEMERARIOS

- Gasta 1 de Atletismo para reducir tu Umbral de Golpe (contra todo ataque) y el de un objetivo (contra tus ataques); máx. -3.
- Dura hasta el inicio de tu siguiente acción.

CRÍTICOS

- Si la tirada de ataque es un 6 y superas el Umbral de Golpe en 5+.
- Dado de Daño adicional.

DESARMAR

Haz un Ataque Localizado a un arma en la mano (+3 al Umbral de Golpe). Si tienes éxito:

- El disparo desarma al enemigo y puede dañar el arma.
- Las armas desarmen un enemigo con arma ligera, o a cualquiera con un 6.
- Cuerpo a Cuerpo contra un enemigo alerta le impide atacarte con el arma y provoca un Control de Cuerpo a Cuerpo para hacerse con el arma.
- Cuerpo a Cuerpo contra enemigo sorprendido lo desarma; coges el arma.
- Cuerpo a Cuerpo desarma a cualquier enemigo con un 6; coges el arma.

Haz un Ataque Localizado de Cuerpo a Cuerpo para coger un arma corta enfundada (+3 al Umbral de Golpe). Si tienes éxito, gasta 3 Puntos de Armas o Birlar para quedártela.

DISPARO DE FRANCOOTIRADOR

- Requiere Disparo 8+ y apuntar una Ronda con un rifle.
- Objetivo consciente de tu presencia:** Umbral de Golpe -1.
- Objetivo no consciente de tu presencia:** Umbral de Golpe -2
- Tu rifle tiene una mira:** Ataques a Alcance Extendido (ver pág. 66) gratuito.

LOCALIZACIÓN	MODIFICADOR AL UMBRAL DE GOLPE	DAÑO ADICIONAL ARMADO	DAÑO ADICIONAL DESARMADO
Pecho (delante/detrás)	+2/+4	+2	—
Ojo	+4	+2 y 2 Rondas ciego	+3
Cabeza	+3	+2	—
Corazón	+3	+3	—
Articulación, bajo vientre	+3	—	+2
Garganta	+3	+2; decapitado si un ataque cortante reduce la Salud del enemigo a 0 (ó -12)	+2

ENEMIGO COMO ESCUDO

- Requiere Cuerpo a Cuerpo 8+
- **Enemigo a Bocajarro:** Gasta 3 de Cuerpo a Cuerpo y ataca.
- **Enemigo a Corto Alcance:** Gasta 3 de Cuerpo a Cuerpo y 2 de Atletismo y ataca.

Si tienes éxito, agarras al enemigo y:

- Todos los ataques a distancia contra ti que fallen dan al enemigo.
- El enemigo ofrece Protección -4.
- Deja caer al enemigo o Gasta 3 de Disparo para disparar.

ENTRENAMIENTO CON ARMAS ESPECIALES

- Requiere Armas o Disparo 8+
- Gasta 6 Puntos de Construcción para +1 de Daño adicional con un solo modelo de arma.
- **Disparo:** puedes tener entrenamiento con un arma de fuego ligera (+0 se convierte en +1) y una pesada (+1 se convierte en +2).
- **Armas:** puedes tener entrenamiento con un cuchillo (-1 se convierte en +0) y un arma de otro tipo.

ESTAMPAR Y LANZAR

- Gasta 2 de Cuerpo a Cuerpo y ataca a un enemigo a quemarropa; si tienes éxito:
- **Estampar:** contra objeto frágil o duro, -1 al Daño; contra objeto duro que sobresalga, +0 al Daño.

- **Lanzar:** el enemigo aterriza a Corto Alcance, actúa el último en combate; lanzado contra objeto frágil o duro, -2 al Daño; contra objeto duro que sobresalga, -1 al Daño.
- **Lanzar por la ventana:** +2 al Umbral de Golpe enemigo; con una tirada de 6 (menos para carne de cañón) sale por la ventana; -1 al Daño por cristales rotos y caída; Control de Atletismo (Dificultad 5) para evitar la caída de agentes y PNJ importantes.

FINTAS

- Renuncia a tu ataque por una Ronda.
- Gasta 1 de Armas o Cuerpo a Cuerpo por -1 al Umbral de Golpe del enemigo; máx. -3.
- Se aplica a todos los ataques (incluyendo aliados) hasta final de tu siguiente Ronda.

FUEGO AUTOMÁTICO

- Gasta 3 de Disparo para tirar 1 dado de Daño adicional sobre el objetivo.
- Gasta 3 de Disparo por cada 1 objetivo adicional hasta a 3 m del objetivo inicial.

FUEGO DE COBERTURA

- Requiere Disparo 8+ y un arma automática.
- Haz un Control de Disparo con Dificultad en función del ancho bloqueado a los enemigos: 3 (callejón) a 6 (carretera de 3 carriles; puertas de hangar).
- Puedes mantener la línea sin tirar 2 Rondas (pistola) o 5 Rondas (rifle de asalto o subfusil); después recargas con una acción.

Los enemigos tienen que hacer un Control de Atletismo contra tu resultado para atravesarla:

- **Fracaso:** Daño y se quedan donde están.
- **Éxito por 0-4:** Daño y la atraviesan.
- **Éxito por 5+:** La atraviesan sin Daño.

MANIOBRAS DE APOYO

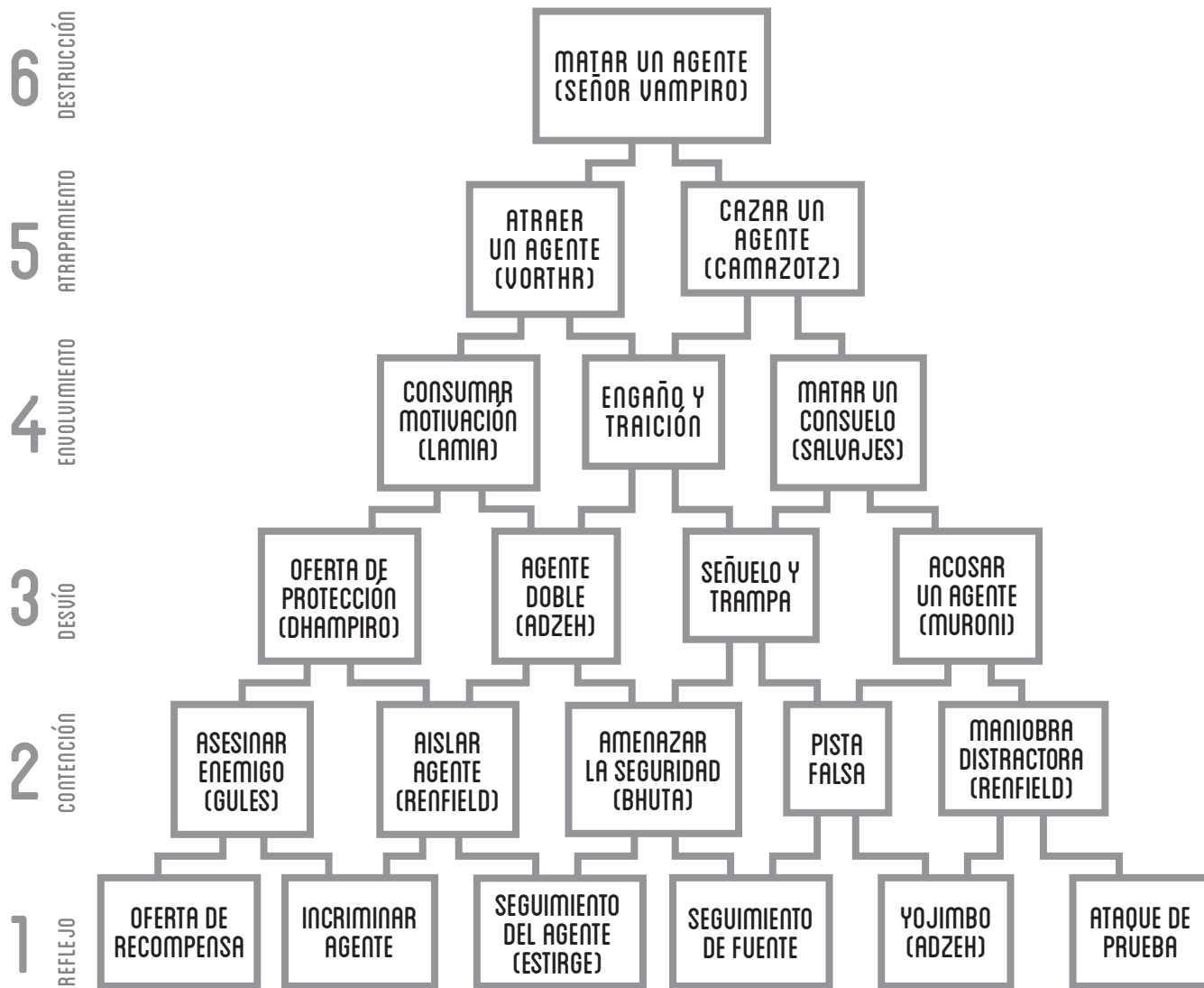
- Requiere Atletismo 8+
- Haz un Control de Atletismo de Dificultad 4, describe la maniobra de apoyo.
- El margen de éxito se suma a la siguiente tirada de ataque de un aliado.

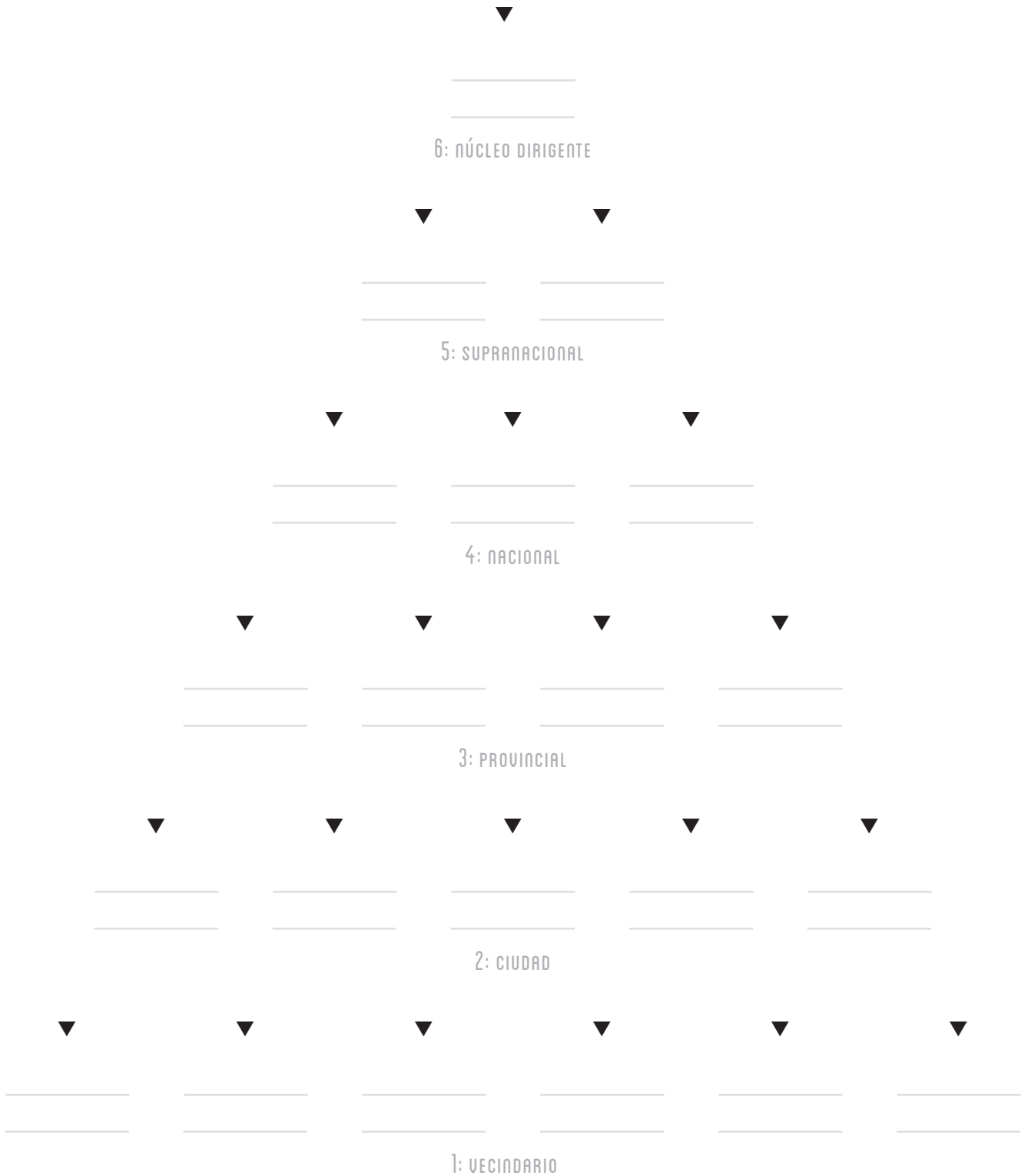
MANIOBRAS EVASIVAS

- Declara al principio de tu acción, no usa tu turno, se prolonga hasta el inicio de tu siguiente acción.
- Gasta 2 de Atletismo por +1 al Umbral de Golpe, máx. 3.
- Tus ataques sufren un -2 por cada +1 a tu Umbral de Golpe.

MONÓLOGO TECNOLÓGICO DE PELÍCULA

- Requiere de disparo 8+ y frase descriptiva.
- Recupera 3 Puntos de Disparo una vez por combate.





Dificultad de un Obstáculo: Nivel de la conspirámide +3
Habilidades de las fuerzas enemigas: Nivel de la conspirámide +1 (x2)
 Modificadores de Alerta y Sigilo: Nivel/2 (redondeando hacia abajo)

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

ADULACIÓN	<i>Interpersonal</i>	Eres bueno consiguiendo que, por medio de cumplidos tan sutiles o directos como prefieras, la gente te ayude.
ADVERTIR	<i>Técnica</i>	Esta es la Habilidad genérica para encontrar pistas ocultas, hacerse una idea general de la situación, o notar una anomalía visual inocua.
ALTA SOCIEDAD	<i>Interpersonal</i>	Sabes cómo alternar con los ricos y famosos, y cómo tratarles con familiaridad sin que llamen a seguridad.
ANÁLISIS DE TRÁFICO	<i>Técnica</i>	Sabes cómo sintetizar una gran cantidad de datos —inteligencia sin cotejar, registros telefónicos, cintas de vigilancia— y deducir patrones.
ARQUEOLOGÍA	<i>Académica</i>	Excavas y estudias las estructuras y artefactos de culturas y civilizaciones históricas.
ARQUITECTURA	<i>Académica</i>	Sabes cómo se diseñan y construyen los edificios e infraestructuras.
ASTRONOMÍA	<i>Técnica</i>	Estudias los cuerpos celestes, como estrellas y planetas.
BAJOS FONDOS	<i>Interpersonal</i>	Sabes cómo comportarte en el submundo criminal.
BUROCRACIA	<i>Interpersonal</i>	Sabes moverte entre funcionarios, encontrar corruptos y acceder a los registros oficiales.
CIENCIAS MILITARES	<i>Académica</i>	Eres un estudioso de la historia militar, la estrategia y la táctica, y las armas, tecnologías y técnicas de ingeniería en el campo de batalla.
CONSUELO	<i>Interpersonal</i>	Logras que la gente haga lo que quieres tranquilizándola.
CONTABILIDAD	<i>Académica</i>	Sabes detectar desfalcos y fraudes, seguir pagos u ocultarlos.
CRIMINOLOGÍA	<i>Académica</i>	Estudias los crímenes y los métodos para su resolución, desde técnicas de laboratorio a creación de perfiles psicológicos.
CRİPTOGRAFÍA	<i>Técnica</i>	Eres un experto en crear y romper códigos en cualquier idioma que sepas leer.
DERECHO	<i>Académica</i>	Estás familiarizado con las leyes civiles y criminales de tu jurisdicción local y tienes conocimientos generales sobre los sistemas legales del extranjero.
DETECCIÓN DE MENTIRAS	<i>Interpersonal</i>	A veces sabes si alguien trata de engañarte.
DIAGNÓSTICO	<i>Académica</i>	Diagnosticas enfermedades, lesiones, envenenamientos y debilidades físicas humanas. Con una Puntuación de 2 ya es posible tener un título de medicina.
ESPIONAJE	<i>Interpersonal</i>	Sabes cómo utilizar las técnicas de los espías convencionales, y cómo hablar si necesitas reunirte con ellos.
FALSIFICACIÓN	<i>Técnica</i>	Falsificas cosas como documentos, escritura u obras de arte.
FARMACOLOGÍA	<i>Técnica</i>	Eres capaz de identificar y elaborar drogas y medicinas.
FLIRTEO	<i>Interpersonal</i>	Se te da bien conseguir la colaboración de las personas que te encuentran sexualmente atractivo.
FOTOGRAFÍA	<i>Técnica</i>	Sabes manejar cámaras, incluyendo las de fotos estáticas, las de fotos en movimiento, las digitales y las de vídeo.
GEOGRAFÍA HUMANA	<i>Académica</i>	Comprendes las áreas, estructuras, organizaciones, culturas y pueblos de una región.
HISTORIA	<i>Académica</i>	Eres experto en la historia humana registrada, con énfasis en los avances políticos, militares, económicos y tecnológicos.
HISTORIA DEL ARTE	<i>Académica</i>	Eres un experto en obras de arte desde los puntos de vista estéticos y técnicos.
IDIOMAS	<i>Académica</i>	Sabes hablar y escribir de modo fluido un número de idiomas, Puntuación 1=2, 2=5, 3=9, etc.
INTERROGATORIO	<i>Interpersonal</i>	Puedes extraer información de gente bajo tu control.
INTIMIDACIÓN	<i>Interpersonal</i>	Puedes extraer información a través de amenazas reales o implicadas, o con control físico o mental.
INVESTIGACIÓN	<i>Académica</i>	Sabes cómo encontrar información fáctica de libros, registros, fuentes oficiales e Internet.
JERGA POLICIAL	<i>Interpersonal</i>	Obtienes cooperación policial, das a entender que estás en una fuerza del orden y consigues librarte de delitos menores.
NEGOCIACIÓN	<i>Interpersonal</i>	Eres un experto cerrando tratos con otros, convenciéndoles de que el mejor arreglo para ti también lo es para ellos.

OCULTISMO	<i>Académica</i>	Eres un experto en el estudio histórico de la magia, las supersticiones y la práctica hermética, desde la Edad de Piedra hasta el presente.
PATOLOGÍA FORENSE	<i>Técnica</i>	Estudias escenas de crímenes y realizas autopsias para determinar la causa y circunstancias de muertes.
QUÍMICA	<i>Técnica</i>	Puedes identificar y sintetizar sustancias, y entender sus propiedades.
RECUPERACIÓN DE DATOS	<i>Técnica</i>	Empleas ordenadores y tecnología electrónica para recuperar y mejorar la información inaccesible o imágenes contenidas en discos duros y otros medios.
SUPERVIVENCIA MONTARAZ	<i>Técnica</i>	Has vivido y operado al aire libre y en la naturaleza, criado en un entorno rural o en una unidad militar con experiencia en patrullas «de campo».
SUPERVIVENCIA URBANA	<i>Técnica</i>	Has vivido y operado en ciudades, especialmente en sus sórdidas entrañas.
VAMPIROLOGÍA	<i>Académica</i>	La especialización de Ocultismo que trata específicamente de los vampiros.
VIGILANCIA ELECTRÓNICA	<i>Técnica</i>	Eres bueno empleando equipos de grabación de vídeo y sonido para recopilar datos.

HABILIDADES GENERALES

ARMAS	<i>General</i>	Estás entrenado en el uso de armas de mano personales, como cuchillos, espadas o porras flexibles.
ATLETISMO	<i>General</i>	Correr, lanzar, saltar, esquivar y escalar, etc. Con menos de 8 el Umbral de Golpe es 3, con 8 o más es 4.
BIRLAR	<i>General</i>	Vaciar bolsillos ajenos, ocultar cosas o robar objetos.
CONDUCCIÓN	<i>General</i>	Eres un habilidoso conductor defensivo, capaz de obtener unas buenas prestaciones incluso del vehículo más recalcitrante.
CUERPO A CUERPO	<i>General</i>	Te sabes defender en una pelea cuerpo a cuerpo, ya quieras matar, noquear, sujetar o evitar a tu oponente.
DISFRAZ	<i>General</i>	Puedes alterar tu propia apariencia, pose y voz para hacerte irreconocible.
DISPARO	<i>General</i>	Tienes entrenamiento con armas de fuego personales, incluyendo su cuidado, reparación e identificación.
ESTABILIDAD	<i>General</i>	Tu Puntuación de Estabilidad indica tu resistencia a los traumas mentales y ataques psíquicos, además de tu fuerza de voluntad y dominio de ti mismo.
EXPLOSIVOS	<i>General</i>	Eres un experto en bombas y trampas explosivas.
IDENTIDAD FALSA	<i>General</i>	Esta capacidad representa tu reserva de identidades falsas. Asigna a cada una Puntos según necesites.
INFILTRACIÓN	<i>General</i>	Se te da bien meterte en lugares en los que no tienes derecho a estar.
INVASIÓN DIGITAL	<i>General</i>	Puedes introducirte en bases de datos seguras sin acceso formal y leer, descargar, alterar o suprimir datos y registros en las mismas.
JUEGO	<i>General</i>	Estás familiarizado con las reglas y la etiqueta de todas las formas de juegos de azar, desde el <i>Texas hold 'em</i> y la ruleta a las carreras de caballos y la lotería ilegal.
MECÁNICA	<i>General</i>	Se te da bien construir, reparar, manejar y desactivar dispositivos mecánicos, eléctricos y electrónicos.
MEDICINA	<i>General</i>	Puedes realizar los primeros auxilios a personas heridas o enfermas.
OCULTAR	<i>General</i>	Puedes esconder cosas de la vista y evitar que sean encontradas.
PILOTAJE	<i>General</i>	Sabes pilotar embarcaciones pequeñas o aeroplanos ligeros de un motor con aplomo profesional y serena confianza.
PREPARACIÓN	<i>General</i>	Te permite tener piezas de equipo pequeñas para salir del paso.
PSIQUIATRÍA	<i>General</i>	Puedes proporcionar confort, perspectiva y solaz a la gente con problemas mentales. Gasta 1 Punto para recuperar 2 Puntos de Estabilidad.
RED DE CONTACTOS	<i>General</i>	Esta Habilidad representa tu Red de Contactos profesionales. Asigna Puntos a cada uno.
SALUD	<i>General</i>	Tu capacidad para soportar heridas/un indicador de la plausibilidad narrativa de no sufrir daño en un ataque.
SENTIR EL PELIGRO	<i>General</i>	Advertir un peligro; sólo un jugador tira de cada vez.
VIGILANCIA	<i>General</i>	Eres bueno siguiendo a sospechosos sin revelarles tu presencia.

HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN

Se recuperan por completo al final de una operación, o al final de una pausa en una operación larga en varias partes.

SALUD

Recuperable con primeros auxilios:

- 2 Puntos por cada Punto de la Habilidad Medicina gastado por otros.
- 1 Punto por cada Punto de la Habilidad Medicina gastado por uno mismo.
- 1 Punto por escena si la Reserva de Medicina del sanador está vacía.

Recupera 2 Puntos por día de reposo a menos que esté Gravemente Herido.


Gravemente Herido: Debe convalecer en un hospital 1 día por cada Punto perdido por debajo de 0 de Salud. Al final de ese tiempo recupera la mitad de la Reserva de Salud. Se recupera totalmente al día siguiente.

ESTABILIDAD

Recupera 2 Puntos por cada punto de la Habilidad Psiquiatría gastado por otros.

Una vez por sesión:

- Recupera 1 Punto reconfortado por tu Símbolo.

- Recupera 1 Punto al final de la sesión si tu lugar de Seguridad sigue inviolado.
- Recupera 2 Puntos después de seis horas de normal interacción con tu Alivio.
- Recupera 1-6 puntos (tira el dado) por un Gasto de Investigación especialmente impresionante.*
-  Recupera 2 Puntos sucumbiendo al trastorno adictivo.

Si se usan Fuentes de Estabilidad, se recupera completamente después de pasar un día con tu Alivio entre operaciones.

Si no se usan Fuentes de Estabilidad, se recupera completamente entre operaciones.

OTRAS HABILIDADES GENERALES

Una vez por sesión:

- Recupera 1 ó 2 Puntos en cualquier Reserva por ponerte en peligro o complicando la historia por actuar según lo exige la Motivación.*
- Recupera 3 ó 4 Puntos en Atletismo con la opción especial **Parkour**.
- Recupera 3 ó 4 Puntos en Conducción o Pilotaje con la opción especial **Genio del Volante**.
- Recupera 3 ó 4 Puntos en Armas o Cuerpo a Cuerpo opción especial **Artes Marciales**.

- Recupera 3 ó 4 Puntos en Disparo con la opción especial **Monólogo Tecnológico de Película**.
- Recupera totalmente de dos a cuatro Habilidades Generales con el fin de evitar ser capturado por el enemigo.
- Recupera totalmente tres Habilidades Generales (excepto Estabilidad y Salud) después de una hora en un Refugio.
- El uso de una Habilidad de Investigación durante una persecución cinematográfica puede recuperar parcialmente una Habilidad, por lo general la de persecución.*
- Un Beneficio Táctico de Investigación (BTI) puede recuperar parcialmente una Habilidad, por lo general de combate.*

Una vez transcurridas 24 horas de tiempo de juego desde el último Gasto:

- Recupera totalmente Armas, Atletismo, Conducción, Cuerpo a Cuerpo, Disparos y Pilotaje.

Al final de la operación:

- Recupera totalmente todas las Habilidades Generales excepto Estabilidad y Salud.

Identidad Falsa y Red de Contactos no se recuperan. Sólo pueden ser «rellenadas» con Puntos de Experiencia.

*A discreción del director.