

## Vehículos y Maniobras.

Nombre	Acción	Prueba
Acelerar	Movimiento	Ninguna
Deslizamiento lateral	Movimiento	Ninguna
Frenar	Movimiento	Ninguna
Girar 45°	Movimiento	Ninguna
Atacar (Embestida frontal)	Movimiento	Conducir CD (Defensa)
Eludir Obstáculos	Movimiento	Conducir CD (varía)
Giro contrabandeado	Movimiento	Conducir CD (5/10/15/20)
Acelerón	Movimiento	Conducir CD 15+
Frenazo	Movimiento	Conducir CD 15+
Saltar	Movimiento	Conducir CD (15 – 35)
Golpe Lateral	Movimiento	Conducir CD (Defensa + modificadores)
Conducir Defensivamente	Movimiento	Ninguna (+2 Defensa, -4 Ataque)
Conducir Ofensivamente	Movimiento	Ninguna (+2 Ataque, -4 Defensa)
Recargar	Estándar	Ninguna. Recarga la munición del vehículo
Usar arma de vehículo	Estándar	Artillería CD (Defensa)
Usar arma propia	Estándar	Habilidad de armas

### TABLAS

Velocidad	Mod. Defensa	Mod. Pruebas	Tabla de colisiones	
Parado	+0	---	Mayor Velocidad	Tipo de Dado de daño
Baja	+0	+0	Baja	d2
Media	+1	-1	Media	d4
Alta	+2	-2	Alta	d8
Muy Alta	+4	-4		
			Objeto más pequeño	Número de dados
Obstáculo		CD	Colosal	20
Abrojos *		15	Gigantesco	16
Mancha de aceite **		15	Enorme	12
Pequeño (neumático)		5	Grande	8
Mediano (caja de madera)		10	Mediano	4
Grande (escombros)		15	Pequeño	2
			Menudo	1
			Más pequeño que menudo	0
* No producen colisión, solo daños. ** Fallo = pérdida de control.				
Saltos			Objetivo del vehículo que colisiona	Multiplicador
Anchura de la abertura		CD	Un objeto parado	x1
1 m (zanja)		15	Un vehículo en movimiento:	
2 m (alcantarilla)		20	Golpe frontal o 45° desde el frontal	x2
3-5 m (riachuelo, pequeño barranco)		25	Un vehículo en movimiento: golpe perpendicular	x1
6-8 m (carretera estrecha, pequeño estanque)		30	Un vehículo en movimiento:	
9-12 m (carretera ancha, río pequeño)		35	Golpe trasero o 45° desde la parte trasera	x1/2
			Un vehículo siendo golpeado lateralmente	x1/4
Velocidad del vehículo	Modificador de CD		Cobertura	Daño a los pasajeros
Baja		+10	Ninguna	El mismo daño que el recibido por el vehículo
Media		+5	Un cuarto	La mitad del daño recibido por el vehículo
Alta		+0	Un medio	Un cuarto del daño recibido por el vehículo
Muy Alta		-5	Tres cuartos	Ninguno
Giro	CD		Golpe Lateral	
45 grados		5	Condición del objetivo	Modificador de CD
90 grados		10	Cada categoría de tamaño mayor	-5
135 grados		15	Cada categoría de tamaño menor	+5
180 grados		20	Cada categoría de velocidad de diferencia	-2

### Secuencia Persecución:

- Determinar la distancia entre vehículos.
- Tirar Iniciativa, modificada por la iniciativa de los vehículos.
- Determinar la velocidad actual del vehículo y sus modificadores a Defensa y Pruebas (Media +1/-1; Alta +2/-2; Muy alta +4/-4)
- Determinar la Defensa total del vehículo con una prueba de (Conducir -15).
- Acciones del conductor: Sencillas, acrobáticas o de combate.
- Acciones de los pasajeros.
- Al final del turno, en función de las velocidades actuales, determinar la nueva distancia de persecución con una tirada enfrentada de Conducir.

Si el Piloto va activo, sustituye a la destreza del conductor.

Los sensores sustituyen a sabiduría para hacer pruebas de percepción (si se quiere)

En un vehículo, la defensa de los tripulantes es igual a la defensa total del vehículo más los bonos que puedan existir por cobertura.

### Ciberpilotos

Nombre	Acción	Prueba o Efecto
Activar/desactivar Sensores	Gratuita	Sensores disponibles en el siguiente turno.
Activar/desactivar EDDM	Gratuita	ECCM disponibles en el siguiente turno.
Activar/desactivar sistema armas	Gratuita	Armas disponibles en el siguiente asalto.
Pedir informe de estado	Gratuita	Posición, dirección, velocidad, daños y órdenes actuales
Conectar/desconectar un drone	Estándar	Añade o quita el drone de sus conexiones activas
Entroducirse/Salir de un drone	Estándar	Entrar o salir a pilotar un drone en VR
Dar órdenes a un drone	Estándar	Si el drone no es tuyo: Habilidad + Mando CD 10+CoF
Observar en detalle	Estándar	Rangos en Percepción + Sensores/Sabiduría
Disparar sistema de armas	Completo	Artillería o Piloto + Puntería (en VR solo puede usarse sobre el propio drone)
Interferir señales inalámbricas	Completo	Si el drone va equipado, utilizarlo como ECM
Falsificar Instrucciones	Completa	Computadoras + Analizar CD 10+Cortafuegos Pirateo + Engañar vs. Piloto/Sistema + Cortafuegos
El ciberpiloto debe conseguir la ID del usuario autorizado y luego falsificar la orden.		

### Programas para Drones

**Visión.** Un drone con este programa hace las puebas de percepción con una tirada de Sensores + Visión.

**Defensa.** La Defensa de un drone es de 10 + Piloto + Defensa. Tener este programa permite a un drone situarse en Defensa Total (añadiendo nuevamente su nivel de Piloto a la Defensa).

**Guerra electrónica.** Este programa proporciona al drone la capacidad de interceptar, descryptar e interferir señales, así como el resto de acciones permitidas con la habilidad de Guerra Electrónica.

**Maniobra.** Para las pruebas de vehículo necesarias, el drone hará una tirada de Piloto + Maniobra.

**Sistema de puntería.** Un drone que dispara por su cuenta utiliza Piloto + Puntería.

Un drone dotado de este programa puede intentar “apuntar” si se le da la orden, para lo cual hará una prueba de Sensor + Puntería contra un CD de 10 + valor de Señal del objetivo.

También se puede ordenar al drone que “fije un objetivo”, para ello debe realizar una prueba de Sensor + Puntería contra un CD de 10 + Valor de Señal x2. Si logra fijar el objetivo obtendrá el bono de apuntar cada asalto mientras el objetivo no logre ocultarse de los sensores, momento en el cual el objetivo deberá ser fijado de nuevo.

## Matrix 2.0

**Respuesta:** Su valor baja en uno por cada nº programas activos igual al valor de Sistema.

**Señal:** Capacidad de comunicación inalámbrica.

**Cortafuegos:** Protege al aparato contra intrusiones.

**Sistema:** Limita el nivel de los programas a utilizar. Está limitado a su vez por el valor de Respuesta.

**Nodo en alerta:** El valor de Cortafuegos aumenta en +4

**Interferencias:** Si un ECM tiene más valor de señal que una ECCM + Señal del aparato, la interferencia persiste y bloquea la transmisión.

### Programas de uso común.

- **Analizar.** Ayuda a recopilar información sobre “cosas” de la matriz y a las tiradas de percepción en la matriz.
- **Navegador.** Útiles para realizar búsquedas de datos.
- **Mando.** Estos programas permiten dar órdenes y controlar aparatos a través de la matriz, ya sean cámaras de seguridad, drones, agentes u otros sistemas electrónicos.
- **Edición.** Programas destinados a modificar, crear o borrar texto, gráficos, video, trideo o lo que sea. También se usa para acciones de transferencia de datos.
- **Encriptar.** Para proteger ficheros, accesos a nodos y comunicaciones.
- **Filtro de Realidad.** Traducen la arquitectura de la realidad virtual de un nodo a la metáfora de tu elección, aumentando el valor de Respuesta del hacker.
- **Escaner.** Utilizado para detectar otros nodos.

### Programas para Hackers.

- **Armadura.** Protege a los iconos en el combate en la matriz .
- **Ataque.** Programas con código hostil que tratan de destruir otros procesos y programas .
- **Filtro de Bio Retroalimentación (BioFiltros).** Rutinas que monitorizan y previenen las señales simsens peligrosas. Su uso por parte de los hackers es para prevenir daños de programas tipo Hielo Negro o Desmayo.
- **Martillo Negro.** Los programas de Martillo Negro inyectan Bio Retroalimentación dañina en el interface simsens del objetivo que pueden dañar las conexiones neuronales, provocando desmayos o graves daños cerebrales. Es un arma terrible contra hacker inmersos en VR a través de conexiones “calientes”. Contra conexiones “frías” solo causa aturdimiento. No tiene efecto en programas o hackers conectados en modo AR.
- **Desmayo.** Una versión no letal del Martillo Negro que causa daño de aturdimiento.
- **Bomba de datos.** Es un programa de ataque reactivo. Las bombas de datos se acoplan a ficheros o aparatos específicos y se activan cuando alguien accede al aparato o fichero sin la debida autorización.
- **Desencriptar.** Diseñados para reventar códigos encriptados.
- **Desactivar.** Programas con la única función de desactivar bombas de datos.
- **ECCM.** Programas filtro que se oponen a las contramedidas electrónicas (ECM).
- **Explotar.** Programas diseñados para buscar fallos de seguridad y debilidades que permitan a un hacker entrar sin autorización a un nodo.
- **Médico.** Programas que reparan el daño recibido por los iconos.
- **Olfateador.** Interceptan tráfico de datos y señales inalámbricas. La utilidad espía de la matriz.
- **Engañar.** Programas que generan código falso para conseguir ID de acceso o intentar confundir a programas de rastreo.
- **Sigilo.** El programa que te hace “invisible” al resto de procesos de la matriz, ocultándote del cortafuegos del nodo, borrando tu rastro, etc.
- **Rastreo.** Un programa que analiza de forma sistemática la conexión y sigue el rastro hasta el origen de la misma. Es un programa muy frecuente para localizar el punto de conexión de un hacker y lanzar un contraataque.

Nombre	Acción	Prueba Hacker	Prueba Programa/Drone
Percepción	Varía	Computadoras + Analizar	Sistema/Piloto + Analizar
Programar Análisis	Estándar	-	-
El programa de análisis continúa realizando comprobaciones asalto tras asalto.			
Ocultarse	Movimiento	Pirateo + Sigilo	Cortafuegos + Sigilo
Acceso múltiple	Completo	-	-
Editar un fichero	Completo	Computadoras + Edición ó Pirateo + Edición CD 10 + CoF	Sistema + Edición CD 10 + CoF
Reparar icono	Extendida	Computadoras + Médico	Sistema + Médico
Rastrear icono	Extendida	Computadoras + Rastreo CD 15+Sigilo (10/1 asalto)	Sistema + Rastreo CD 15+Sigilo (10/1 asalto)
La dificultad sube con las pruebas de redirección y baja -2 si un IC mantiene la conexión abierta.			
Transmisión de Datos	Estándar	Computadoras + Edición	Sistema + Edición
Buscar datos en la matriz	Extendida	Búsqueda Datos + Navegador	Sistema + Navegador
Buscar datos en un nodo	Extendida	Búsqueda Datos + Escáner	Sistema + Escáner
Buscar señal inalámbrica	Extendida	Búsqueda Datos + Escáner	Sistema + Escáner
Buscar datos en un texto	Extendida	Búsqueda Datos + Olfateador	Sistema + Olfateador
Conectar a un nodo	Completo	-	-
Desconectarse del nodo	Estándar	-	-
Desenchufarse	Estándar	-	-
Controlar aparatos	Estándar	Habilidad + Mando CD 10+CoF	Sistema + Mando CD 10+CoF
Reiniciar	Estándar	-	-
Falsificar llave/clave	Extendida	Softw/Hardw CD 15 (10/1 día)	-
Hackear “sobre la marcha”	Extendida	Pirateo + Explotar CD 10+CoFu (CoFu/1 asalto)	Sistema + Explotar CD 10+CoFu (CoFu/1 asalto)
Acceso de Seguridad CD +3; Acceso Administrador CD +6; Cada prueba, el nodo responde con Cortafuegos + Analizar CD 10 + Sigilo (Sigilo/1 prueba)			
Hackear “probando el nodo”	Extendida	Pirateo + Explotar CD 10+CoFu (CoFu+Sis/1 hora)	Sistema + Explotar CD 10+CoFu (CoFu+Sis/1 hora)
Acceso de Seguridad CD +3; Acceso Administrador CD +6; Pruebas cada hora en VR y cada día en AR. El nodo responde con una única prueba de Cortafuegos + Analizar CD 10 + Sigilo x2			
Expulsión de usuarios	Enfrentada	Pirateo + Explotar	Cortafuegos + Sistema
Esta acción la inicia el nodo. Si el hacker entró con un código legítimo, no podrá usar el programa explotar.			
Reseteo del sistema	- Nodo -		Sist + Resp CD 15 (10/ 1 turno)
Colgar programa/sistema op.	Extendida	Pirateo + Ataque CD 10+CF+Sis (CF+Sis/ 1 Turno)	Sistema + Ataque CD 10+CF+Sis (CF+Sis/ 1 Turno)
Para anular programas que no son de ataque. Colgar el S.O. de un nodo activa la alarma automáticamente.			
Desactivar bomba de datos (Si fallas, la bomba explota)	Enfrentada	Pirateo + Desactivar vs. Nivel Bomba x2	Sistema + Desactivar vs. Nivel Bomba x2
Localizar tráfico de datos	Estándar	Comput.+Navegador CD 10+Cof	Sistema + Navegador CD 10+Cof
Interceptar tráfico de datos	Estándar	Pirateo + Olfateador	Sistema + Olfateador
El resultado de la prueba será el CD de la tirada de Percepción para detectar la intercepción del tráfico. Se puede Localizar e Interceptar el tráfico de datos como una sola acción completa.			
Bloquear/Editar tráfico datos	Completa	Comput. + Edición CD 10+CoF	Sistema + Edición CD 10+CoF
Se puede hacer pasar los datos por reales con una prueba enfrentada Pirateo + Olfatear vs. Cortafuegos + Sistema			
Redirección (Despistar al rastreador)	Estandar	Pirateo + Engañar vs 10 + Comp/Sist + Rastrear	Sistema + Engañar vs 10 + Comp/Sist + Rastrear
La Categoría de Éxito se añade a la CD de rastrear. Hacer varias pruebas solo sirve si mejoras la C.E.			
Suplantar ID Controlador	Estandar	Comput. + Analizar CD 10+CoF	Sistema + Analizar CD 10+CoF
Falsificar Instrucciones	Enfrentada	Pirateo + Engañar vs. Piloto/Sistema + Cortafuegos	Sistema + Engañar vs. Piloto/Sistema + Cortafuegos
Se puede Suplantar la ID y Falsificar Instrucciones en un solo asalto como una acción completa.			
Modificar ID del Commlink	Completo	Piratear + Engañar CD 15 ó Hardware CD 15	-
Modificar el registro	Varía	El hacker debe buscar y editar los registros de seguridad del nodo.	

Nombre	Acción	Prueba Hacker	Prueba Programa/Drone
Buscar un nodo inalámbrico	Extendida	Guerra Electrónica + Escáner CD 15 (5-10/ 1 turno)	Sistema + Escáner CD 15 (5-10/ 1 turno)
Buscar un nodo oculto	Completo	Guerra Elec. + Escáner CD 25	Sistema + Escáner CD 25
Rastrear nodos ocultos	Extendida	Guerra Electrónica + Escáner CD 15 (15+/ 1 turno)	Sistema + Escáner CD 15 (15+/ 1 turno)
Encriptar una señal	Estándar	-	-
Desencriptar una señal, fichero o aparato	Estándar ó Extendida	Nada ó Resp. + Desencriptar CD 10+Niv.Encr. (1xNiv/1 turno)	Respuesta + Desencriptar CD 10+Niv.Encr. (1xNiv/1 turno)
Interceptar señal inalámbrica	Estándar	Guerra Elec. + Olfateador CD 20	Sistema + Olfateador CD 20
Iniciar interferencias	Completa	Requiere de un generador de Interferencias	
Iniciar filtro de realidad	Enfrentada	Filtro + Respuesta vs Sistema + Respuesta	Sistema + Respuesta vs Sistema + Respuesta
Ganar o perder la prueba otorga un +1 o un -1 al valor de Respuesta del intruso mientras estás en el nodo.			
Cargar un nuevo programa	Completo	-	-
Cambiar modo de conexión	Gratuita	-	-

**Modificar un Commlink para conexión “caliente”:** Prueba extendida Hardware CD 15 (10/1 hora)  
**Shock de desconexión:** Ser desconectado desde VR causa 2d6 de daño (mental “frío”; físico “caliente”)  
El hacker queda “afectado”, Fortaleza CD (10+Daño) cada asalto, bono +1 acumulativo por prueba.

#### **Dificultades y tiempos para búsqueda de datos:**

<b>Dificultad de la búsqueda</b>	<b>Número de pruebas</b>
Fácil	2
Normal	4
Difícil	8
Extrema	16

<b>Área de búsqueda</b>	<b>Intervalo de tiempo</b>
En un único aparato	1 asalto
En una única red	1 turno de combate
En toda la matriz	1 minuto

## Magia

### Acciones gratuitas.

- **Centrarse:** Un iniciado puede realizar una acción de Centrarse para enfocarse y bloquear las distracciones con el fin de resistir mejor el Cansancio mágico.
- **Desactivar foco:** Un personaje despertado puede desactivar un foco que está ligado a él mediante una acción gratuita.
- **Declarar el uso de Contramagia protectora:** Un mago que desea proteger a otros con su habilidad de Contramagia debe gastar una acción gratuita y declararlo por adelantado (un mago no necesita declarar que se protege a si mismo de esta forma).
- **Abandonar un hechizo sostenido:** Un mago puede dejar de sostener un hechizo como una acción gratuita.

### Acciones equivalentes a movimiento.

- **Llamar un espíritu:** Un mago puede usar una acción de movimiento para llamar a un espíritu que ha sido invocado previamente y situado en “espera”. Se puede llamar a más de un espíritu con la misma acción y todos son del mismo tipo (espíritus del fuego, por ejemplo).
- **Despedir un espíritu:** Un mago puede usar una acción de movimiento para dejar a un espíritu invocado en “espera”.
- **Cambiar de percepción:** Una acción de movimiento permite a un mago cambiar su percepción de normal a astral o viceversa.

### Acciones estándar.

- **Activar foco:** Un personaje despertado debe consumir una acción estándar para activar un foco que está ligado a él. Activar un foco de sustentación requiere que el mago lance un hechizo y por lo tanto se convierte en una acción completa).
- **Dar órdenes a un espíritu:** Usando una acción estándar, un mago puede dar órdenes a un espíritu que está bajo su control. Más de un espíritu puede recibir órdenes con la misma acción siempre que a todos se les de la misma orden.

### Acciones Completas.

- **Proyección astral:** Un mago puede proyectar su espíritu al plano astral consumiendo una acción completa. Regresar a su cuerpo físico también consume una acción completa. Una vez en el plano astral, mantenerse de ese modo no requiere de acciones.
- **Desterrar un espíritu:** Un mago puede intentar desterrar un espíritu consumiendo una acción completa.
- **Lanzar un hechizo:** Un mago puede lanzar un hechizo como una acción completa.
- **Borrar la firma astral:** Un mago usando percepción astral puede consumir una serie de acciones completas iguales a la Magnitud de una firma astral para borrarla por completo.
- **Invocar espíritus:** Un mago puede invocar un espíritu consumiendo una acción completa.

## Lanzamiento de Hechizos

<b>Aumentar/Reducir área del hechizo</b>	-1 a la prueba de Hechicería por cada metro
<b>Hechizos simultáneos</b>	Divide el valor de Hechicería entre el número de hechizos. Aumenta el cansancio en +1M por cada hechizo.
<b>Prueba de concentración</b>	Hechicería CD 20
<b>Hechizos sostenidos</b>	-2 a las pruebas de Magia por cada hechizo sostenido. -1 al valor de Resistencia al Cansancio.
<b>Reducir el cansancio</b>	-1 nivel de Magnitud por cada 2 puntos de Categoría de Éxito
<b>Contramagia</b>	CD igual a la dificultad de lanzamiento. La Categoría de Éxito se reduce de la del lanzamiento. La mitad de los éxitos restantes son bonos a la prueba de salvación.
<b>Dispersar hechizos sostenidos</b>	Contramagia CD 10+Magnitud+Aptitud mágica+Aceleración

## Conjuración

Rango de un espíritu: 100mts x nivel de Aptitud Mágica

Invocar un espíritu	Invocación CD 10 + Magnitud x2. Servicios: 1 + Categoría de Éxito/2 Cansancio: Md6
Expulsar un espíritu	Expulsión CD 10 + Magnitud (+Aptitud Mágica si está atado) Se eliminan tantos servicios como 1 + Categoría de Éxito/2 Cansancio: Md6
Atar a un espíritu (Tantos espíritus como bono CAR)	Coste Material: 500¥ x Magnitud. Tiempo: (Magnitud) horas. Atadura CD 10 + Magnitud x2 Servicios: Categoría de Éxito/2 Cansancio: Md6
Re-Atadura	Mismo tiempo, coste y cansancio que atarlo. Servicios: 1 + Categoría de Éxito/2
Invocar espíritu Vigilante (Tantos vigilantes como bono CAR)	Invocación CD 12 Horas de Servicio: 1 + Categoría de Éxito/2 Cansancio: 1d6 por hora de servicio (reducible a voluntad)

### Servicios de espíritus atados:

Servicios remotos.

Entregar servicios a otro.

Servicios mágicos.

- Bono a las pruebas de Hechicería, Rituales o Contramagia igual a su Magnitud (según tradición).
- Bono a la prueba de aprender hechizos igual a su Magnitud (según tradición).
- Sostener un hechizo. Consume un servicio cada (Magnitud) turnos (según tradición).
- Amarrar un hechizo. Consume un punto de Magnitud del espíritu por día y todos los servicios.

### Tareas de un Vigilante.

Los vigilantes obedecen las órdenes de su invocador dentro de su limitada inteligencia durante el tiempo que duren. No necesitan estar en la cercanía del invocador pero se pueden perder si se les envía a tareas lejanas. Normalmente se les usa para las siguientes tareas:

- **Rastrear.** Son muy hábiles rastreando astralmente gracias en parte a su único poder: Buscar.
- **Alarma Astral.** Pueden patrullar un área del espacio astral y alertar a la persona indicada si ven un intruso.
- **Perro guardián.** Aunque son muy torpes en combate astral, siempre pueden ser una distracción.
- **Correo.** Se les puede enviar a un lugar específico o a una persona conocida por el invocador para manifestarse y entregar un mensaje hablado. También pueden mostrar imágenes sencillas, como una foto que previamente les haya mostrado su invocador. Si se les ordena, pueden recibir y traer una respuesta.
- **Molestar.** Un vigilante se puede enviar a encontrar una persona y quedarse a su alrededor insultando o repitiendo frases, o hacer lo mismo en un lugar determinado.
- **Sombra.** Un vigilante puede ser enviado a seguir a alguien sigilosamente y regresar para informar a su invocador.

## Combate

**Iniciativa:** Las penalizaciones por los niveles de herida se aplican también a iniciativa.

**Modificadores genéricos:** Inconvenientes +2/-2; Estorbos +4/-4; Obstáculos +6/-6

**Moribundo:** Fortaleza CD 10 (CD +1 por cada hora) – Medicina CD 15 para estabilizarlo.

## Acciones en combate

Nombre	Acción	Prueba o Efecto
Apuntar	Movimiento	Modificador de +1 a la prueba de ataque
Apuntar	Completo	+5 a ataques adyacentes; +2 a ataques a distancia; Automático o +4 a distancia contra objetivo inmóvil.
Arrollar	Mov + Est	Mover antes 2 mts. Si no alguien bloquea el paso, prueba de derribo.
Atacar	Estándar	
Ataque completo	Completo	Puedes hacer dos ataques con un arma a distancia en modo SA
Atacar con dos armas	Completo	Penalizado: -6 mano hábil /-10 mano torpe.
Ataque de ráfaga	Completo Estándar	Puedes disparar una ráfaga de diez balas como una acción completa (o estándar si tienes la dote Fuego automático), cubriendo una zona de 3 por 3 metros. Haz la tirada de ataque contra una Defensa de 10 y todos los blancos potenciales que se encuentren dentro del área tendrán que hacer una prueba de Reflejos con CD 15, sufriendo el daño del arma si la fallan. Necesitarás diez balas en el cargador para disparar una ráfaga.
Bloquear	Estándar	Bloquear ataques enemigos con tu propio Ataque CD (Ataque rival) -2 por cada ataque consecutivo que bloquee.
Cargar	Completa	+2 ataque y -2 a defensa. Mover mínimo 2 mts.
Defensa total	Estándar	+4 de esquiva a Defensa
Derribar	Estándar	Prueba de Ataque seguida de FUE/DES vs FUE/DES. Puedes ser derribado en respuesta si pierdes. Bono +4 por tamaño o estabilidad.
Desarmar	Estándar	Prueba de Ataque (-4 si es a distancia) Se compara el daño hecho con la FUE del defensor. Puede haber respuesta si fallas en cuerpo a cuerpo.
Desenfundar	Movimiento	Se puede combinar con un movimiento pero da -2 al ataque ese asalto
Designar blanco	Gratuita	Ataque a puntos vulnerables. Penalización a criterio del máster. Anular armadura: -RD al ataque.
Desmoralizar	Estándar	Prueba enfrentada Intimidar vs. Voluntad. Si ganas, objetivo estremecido (-2 a ataque, salvación y pruebas)
Esprintar	Movimiento	Correr CD 10 (Categoría de Éxito/2 metros adicionales)
Fintar	Estándar Movimiento	Prueba enfrentada de Engañar (el oponente queda desprevenido) Prueba enfrentada de Engañar con -5
Levantarse	Movimiento	-2 Ataque y Defensa en cuerpo a cuerpo
Manipular objeto	Movimiento	
Moverse	Movimiento	
Prestar ayuda	Estándar	Ataque CD 10. +2 a Ataque o Defensa a un aliado.
Presa	Estándar	Primero atacar en Combate sin Armas, después prueba enfrentada Combate sin Armas + FUE + Tamaño. Daño; Sujetar un asalto; Romper la presa; Escapar.
Retrasarse	Gratuita	
Soltar un objeto	Gratuita	
Tirarse al suelo	Gratuita	



Modificadores al combate					
Modificadores al ataque			Modificadores a la defensa		
Por posición.....	C/C	Dist.	Por posición.....	C/C	Dist.
En terreno elevado	+1	+0	Arrodillado o sentado	-2	+2
Tumbado	-4	+0	Tras cobertura parcial	+4	+4
Flanqueando	+2	----	Tumbado	-4	+4
Por movimiento.....	C/C	Dist.	Por movimiento.....	C/C	Dist.
Moviéndose normal	+0	-2	Sin moverse en el asalto*	+0	+0
Corriendo o saltando	+0	-4	Movimiento normal	+0	+0
Cargando	+2	----	Movimiento corriendo	+0	+2
			Cargando	-2	+2
Por estado.....	C/C	Dist.	Por estado.....	C/C	Dist.
Afectado	-2	-2	Aturdido*	-2	-2
Enmarañado	-2	-2	Cegado*	-2	-2
Estremecido	-2	-2	Desprevenido*	+0	+0
			Enmarañado*	-2	-2
Otros modificadores.....	C/C	Dist.	Envuelto en una presa*	+0	+0
Desenfundar en movimiento	-2	-2	Indefenso*	-9	-4
Luchando a la defensiva	-4	-4	Sorprendido*	-2	-2
Apuntar (Acción movimiento)	+1	+1	Sujeto*	-4	-4
Apuntar (Acción completa)	+5	+2			
Cambio de blanco (Ataq. completo)		-2			
Modificadores por distancia	----	-2/ds	Otros modificadores.....	C/C	Dist.
Modificadores por visibilidad	Ver tabla		Defensa total	+4	+4
			Luchando a la defensiva	+2	+2
			* Sin bono de esquiva		

## Modificadores por Visibilidad

	Normal	Luz Ténue	Termográfico	Ultrasonido
<b>Oscuridad total</b>	Total (50%)	Total (50%)	Parcial a 3 mts Total a 6+ mts	Parcial a 3 mts Total a 6+ mts
<b>Poca luz</b>	Parcial (20%)	+0	Parcial (20%)	-1
<b>Deslumbramiento</b>	-1	-1	-1	+0
<b>Niebla, lluvia, humo ligero</b>	Parcial (20%)	-1	+0	-1
<b>Niebla, lluvia, humo denso</b>	Parcial a 1 mt Total a 2+ mts.	Parcial (20%)	Parcial (20%)	Parcial (20%)
<b>Humo termal</b>	Parcial a 1 mt Total a 2+ mts.	Parcial (20%)	Total (50%)	Parcial (20%)

## Movimiento

Raza	Mts/turno Normal/Correr	Mts/Asalto Normal/Correr
Trolls	16/36	4/9
Humanos, Elfos y Orcos	12/28	3/7
Enanos	8/20	2/5

## Acrobacias

<u>Salto de longitud</u>	<u>CD para el salto</u>	<u>Salto de altura</u>	<u>CD para el salto</u>
1 metro	3	30 centímetros	4
2 metros	6	60 centímetros	8
3 metros	9	90 centímetros	12
4 metros	12	120 centímetros	16
Cada metro adicional	+3	Cada 30 cms. adicionales	+4
<u>Moverse por una superficie estrecha</u>	<u>CD</u>	<u>Modificadores a la tirada de acrobacia</u>	<u>CD</u>
Menos de 5 centímetros de ancho	20	Parcialmente obstruido (gravilla, arena)	+2
Entre 5 y 15 centímetros de ancho	15	Severamente obstruido (escombros)	+5
Entre 15 y 30 centímetros de ancho	10	Ligeramente resbaladizo (húmedo)	+2
Entre 30 cms. y un metro de ancho	5	Bastante resbaladizo (hielo)	+5
Más de un metro de ancho	0	Ligeramente inclinado (hasta 45º)	+2
		Bastante inclinado (más de 45º)	+5
		Ligeramente inestable (navegando)	+2
		Inestable (un bote en una tormenta)	+5
		Muy inestable (un terremoto)	+10
		Moverse normal en un sitio estrecho	+5

## Percepción

Distancia a la fuente: +1 a la CD por cada 3 mts.  
 Tras una puerta cerrada: +5 a la CD.  
 Condiciones favorables: -2 a la CD.  
 Condiciones desfavorables: +2 a la CD.  
 Condiciones terribles: +5 a la CD.  
 La criatura que hace la prueba está distraída: +5 a la CD.  
 La criatura que hace la prueba está dormida\_ +10 a la CD.  
 La criatura que se quiere detectar es invisible: +20 a la CD.

## Nadar

Aguas calmas CD 10  
 Aguas revueltas CD 15  
 Aguas tormentosas CD 20

## Rastrear

<u>Superficie</u>	<u>CD rastrear</u>	<u>CD ocultar</u>	<u>Condiciones</u>	<u>Modificador al CD</u>
Terreno muy blando	5	20	Cada tres criaturas en el grupo rastreado	-1
Terreno blando	10	15	Tamaño de la criatura rastreada:	
Terreno firme	15	10	Minúscula	+8
Terreno duro	20	5	Diminuta	+4
			Muy pequeña	+2
			Pequeña	
			+1	
			Media	+0
			Grande	-1
			Gigante	-2
			Gargantuesca	-4
			Colosal	-8
			Cada 24 horas desde que se dejó el rastro	+1
			Cada hora de lluvia desde que se dejó el rastro	+1
			Nieve fresca caída desde que se dejó el rastro	+10
			Poca visibilidad	ver
			tabla anterior	
			El grupo rastreado es cuidadoso	+5

## Habilidades Sociales

**Engañar:** Enfrentada a Engañar o Negociación  
**Liderazgo:** Enfrentada a Liderazgo o Voluntad

**Intimidar:** Enfrentada a Intimidar o Voluntad  
**Negociación:** Enfrentada a Negociación.

## Supervivencia

Tipo de entorno	CD Supervivencia	Situación.	Modificador
Entorno benigno (bosque, llanura, urbano)	CD 10	Equipo de acampada o supervivencia	+2
Entorno moderado (colina, jungla, pantano)	CD 15	Sin comida ni agua	-2
Entorno severo (desierto, alta montaña)	CD 20	Regulación de temperatura disponible	+1
Entorno extremo (ártico, Antártida)	CD 25	Ropa o armadura inapropiada	-1 / -4
		Terreno tóxico	-2 / -4
		Cada día adicional de supervivencia	-1
		Condiciones climáticas:	
		Malas	-1
		Terribles	-2
		Extremas	-4
		Personaje herido	- penalizadores

## Trepar

Ejemplo de superficie o actividad	CD para trepar
Pendiente muy pronunciada o cuerda anudada contra una pared.	0
Cuerda contra una pared o cuerda anudada	5
Superficie con repisas y lugares donde detenerse	10
Superficie con agarraderos adecuados, cuerda suelta o dominadas	15
Superficie desigual con pequeños agarraderos	20
Pared rugosa de roca o ladrillos	25
Por el techo, con agarraderos solo para las manos	30
Tener dos paredes opuestas en las que apoyarse	-10
Tener una esquina en la que apoyarse	-5
La superficie está resbaladiza	+5
Trepar deprisa (a mitad de velocidad)	+5

**Agarrarte mientras caes:** CD+20 (en caso de paredes) o CD+10 (en caso de rampas).

**Agarrar a un compañero que cae:** Combate sin Armas CD 10 (agarrarlo) + Trepar CD+10 (Sujetarse)  
Fallar la segunda por 5+ caen ambos, fallar por menos, cae el compañero.

**Hacer rappelling:** Trepar CD 15 para descender 20 metros en una acción de movimiento.

## Construir o Reparar Cosas

Tipo de objeto/reparación	CD de la prueba	Nº de pruebas	Intervalo
Simple/Malfuncionamiento	10	1	1 min.
Básico/Ajustes sencillos/Dañado	15	3-5	10 min.
Complejo/Reparación común/Deteriorado	20	5-10	30 min.
Intrincado/Daños serios/Inutilizado	25	10-15	1 hora.
Exótico/Destruído sin posibilidad de arreglo	30+	15+	8+ horas.

Situación.	Modificador	Situación.	Modificador
<b>Condiciones de trabajo:</b>		<b>Planos o material de referencia:</b>	
Distracciones	-1	Disponibles	+1
Pobres	-2	En realidad aumentada	+2
Malas	-3		
Terribles	-4	<b>Herramientas o repuestos:</b>	
Superiores	+1	Inadecuados	-2
		Inexistentes	-4 o imposible
		Superiores	+1 o más
<b>Trabajando de memoria:</b>			
Inteligencia 15+	+0		
Inteligencia 15-	-(15-INT)		

**Valores de Señal de los aparatos.**

Señal	Alcance	Señal	Alcance	Señal	Alcance
0	3 m	4	1 Km	7	40 Km
1	40 m	5	4 Km	8	100 Km
2	100 m	6	10 Km	9	400 Km
3	400 m				

**Valores de Ocultación****Valores de ocultación    Ejemplo**

-6	Etiquetas RFID, parche, micro electrónica, micro drone.
-4	Pistola de autodefensa, látigo monofilamento, credistick, chip.
-2	Pistola ligera, cuchillo, microgranadas, minidrones.
+0	Pistola pesada, taser, granadas, commlink.
+2	Pistola ametralladora, medikit, porra.
+4	Subfusil, espada.
+6	Rifle de asalto, katana.

**Pruebas de Disponibilidad**

Coste del arma	Intervalo
Hasta 100¥	12 horas
101 hasta 1.000¥	1 día
1.001 hasta 10.000¥	2 días
Más de 10.001¥	1 semana

**Precios en la Calle**

Situación	Ajuste de precio
Artículo falsificado	-20%
Artículo robado	-20%
Artículo usado	-20%
Artículo usado en un delito que se investiga	-10%
Guerra de precios entre distribuidores rivales	-10%
Mercado inundado	-10%
Canales de distribución monopolizados	+20%
Objeto perseguido por las Fuerzas del Orden	+50%
Mercado seco	+20%