

/// TIRAR DADOS

- ❖ **Dados Base:** Atributo + Habilidad + Equipo.
- ❖ **Dados de Estrés:** Un 1, y haces una Tirada de Pánico
- ❖ **Modificadores a la dificultad:** Ajustar el número de dados (primero los Dados Base, luego los dados de estrés).
- ❖ **Resultados:** A 6 = éxito. Cada 6 adicionales se pueden usar para comprar Pericias.
- ❖ **Forzar:** Si no se muestran 1s en los dados de estrés, agrega 1 NIVEL DE ESTRÉS (y su dado) y luego vuelve a tirar todos los que no sean 6.

/// PUNTOS DE HISTORIA

- ❖ Ganas 1 (máx. 3) jugando tu agenda.
- ❖ Gasta 1 para añadir un 6 a una tirada.

/// ACCIONES LENTAS (normalmente requieren tirada)

- Romper un agarre.
- Hacer un taque cuerpo a cuerpo.
- Caminar a gatas/arrastrándose.
- Ponerse un traje espacial.
- Entrar / salir del vehículo.
- Realizar primeros auxilios.
- Disparo automático.
- Dar órdenes.
- Persuadir.
- Recargar.
- Dispara armas de fuego.
- Arrancar un motor.
- Detener un estado de pánico.
- Lanzar arma.

/// ACCIONES RÁPIDAS

- Apuntar.
- Bloquear un ataque.
- Cruzar una escotilla/puerta.
- Coger un arma.
- Conducir.
- Levantarse.
- Agarra un volante.
- Agarrar en combate.
- Coger un objeto.
- Atacar realizando un empujón.
- Batirse en retirada / terminar combate.
- Correr.
- Buscar cobertura.
- Esperar a disparar.
- Utilizar objeto.

/// PERICIAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

- ❖ +1 Daño.
- ❖ Cambias la carta de iniciativa con el oponente.
- ❖ Al oponente se le cae el objeto/arma específico.
- ❖ Arrebatas un objeto/arma del oponente.
- ❖ Agarras al oponente.
- ❖ Derribas al oponente (humanoides).
- ❖ Retienes al oponente (humanoides).

/// PERICIAS DE BLOQUEO

- ❖ **Disminuye el daño:** atacante -1 por cada 6
- ❖ **Contraataque:** solo daño base.
- ❖ Desarmar al atacante.

/// PERICIA DE MANDO

- ❖ +1 a la tirada para quien ejecute la orden.

/// PERICIAS COMTECH

- ❖ +1 a la siguiente tirada relacionada.
- ❖ No es necesario volver a tirar por esta situación exacta.
- ❖ Lo realizas en la mitad del tiempo necesario.
- ❖ Descubres información nueva/inesperada.
- ❖ Ocultar tu rastro.
- ❖ Impresionas a alguien.

/// PERICIA DE MAQUINARIA PESADA

- ❖ +1 a la siguiente tirada relacionada.
- ❖ No es necesario volver a tirar por esta situación exacta.
- ❖ Lo realizas en la mitad del tiempo necesario.
- ❖ Lo rompes permanentemente.
- ❖ Actúas silenciosamente.
- ❖ Impresionas a alguien.

/// PERICIAS DE MANIPULACIÓN

- ❖ El objetivo no te exige favor a cambio.
- ❖ Hace más de lo solicitado.
- ❖ Le has impresionado; te ayudará más tarde.

/// PERICIA EN AYUDA MÉDICA

- ❖ Recuperas +1 punto de Vida

/// PERICIAS DE MOVILIDAD

- ❖ Das un 6 a alguien en una situación similar.
- ❖ +1 a la siguiente tirada relacionada.
- ❖ Impresionas a alguien.

/// PERICIAS DE OBSERVACIÓN

- ❖ ¿Viene a por mí?
- ❖ ¿Hay más de ellos cerca?
- ❖ ¿Cómo puedo entrar/pasar/salir?

/// PERICIAS DE PILOTAR

- ❖ +1 a la siguiente tirada relacionada.
- ❖ Impresionas a alguien.

/// PERICIAS DE COMBATE A DISTANCIA

- ❖ +1 Daño.
- ❖ Cambias la carta de iniciativa con el oponente.
- ❖ El oponente hace una tirada de Pánico.
- ❖ Al oponente se le cae el objeto/arma específico.
- ❖ Oponente es derribado o empujado.
- ❖ (Solo fuego automático) Impactas a un objetivo adicional, con el daño base del arma.

/// PERICIAS DE FORTALEZA

- ❖ Das un 6 a alguien en una situación similar.
- ❖ +1 a la siguiente tirada relacionada.
- ❖ No es necesario volver a tirar por esta situación exacta.
- ❖ Impresionas a alguien

/// PERICIAS DE SUPERVIVENCIA

- ❖ Das un 6 a alguien en una situación similar.
- ❖ Ocultar tu rastro.
- ❖ +1 a la siguiente tirada relacionada.
- ❖ Impresionas a alguien

/// DIFICULTAD

Nivel de Dificultad	Modificador
Trivial	+3
Simple	+2
Fácil	+1
Normal	0
Difícil	-1
Desalentadora	-2
Formidable	-3

/// UNIDADES DE MEDIDA

Unidad	Duración	Uso Principal
Turno	5-10 seconds	Combate
Ronda	5-10 minutes	Sigilo
Periodo	5-10 hours	Recuperarse

/// RANGO

Alcance	Descripción
Interacción	Justo al lado tuyo.
Corto	A pocos metros de distancia.
Medio	Hasta 25 metros de distancia; zona adyacente.
Largo	Hasta unos 100 metros de distancia; hasta 4 zonas de distancia.
Extremo	Hasta aproximadamente 1 Km

/// SIGILO

Alcance	Tirada de Movilidad
Corto	-1
Medio	0
Detrás de puerta/escotilla abierta	+2
Largo	+1
Extremo	+3

/// EMBOSCADAS Y ATAQUES FURTIVOS

Distancia	Modificación
Interacción	-2
Corta	-1
Media	0
Larga	+1
Extrema	+3

/// ALCANCE DE DISPARO

Colocación	Modificación
Apuntando	+2

/// MODIFICADORES POR DISTANCIA

Interacción	-3/+3
Corta	-
Media	-1
Larga	-2
Extrema	-3

/// MODIFICADORES POR TAMAÑO

Objetivo Grande	+2
Objetivo Pequeño	-2

/// MODIFICADORES POR ILUMINACIÓN

Luz Tenue	-1
Oscuridad	-2

/// COVERTURA

Tipo	Clasificación de armadura
Arbusto	2
Mobiliario/Puerta	3
Puerta/Escotilla	4
Mamparo Interior	5
Mamparo Exterior	6
Mamparo Blindado	7+

/// GANAR ESTRÉS

- ☐ Al forzar una tirada de habilidad.
- ☐ Al disparar una ráfaga de disparo automático completo (pág. 62).
- ☐ Sufres uno o más puntos de daño.
- ☐ Te quedas sin dormir, comida o agua (pág. 70).
- ☐ Un científico de su equipo no ANALIZA algo (pág. 121).
- ☐ Un miembro de tu propio equipo te ataca.
- ☐ Una persona cercana resulta ser un androide.
- ☐ Te encuentras con ciertas criaturas o en ciertas situaciones que la Madre del Juego considere.

/// TIRADA DE PÁNICO

Tira un D6, agrega tu actual NIVEL DE ESTRÉS y consulta la tabla correspondiente.

/// SE HACE UNA TIRADA DE PÁNICO SI...

- ☐ Si sacas, como mínimo, una pifia (1) en tus dados de estrés en una tirada de habilidad. Si esto ocurre, no podrás forzar la tirada de habilidad. En cambio, tirarás pánico.
- ☐ Si presencias como entra en pánico un Personaje en el que confías (Colega).
- ☐ Sufres un ataque distancia y no tienes escapatoria.
- ☐ Si sufres una Herida Crítica
- ☐ Si eres atacado por una extraña criatura (posiblemente alienígena) que nunca has visto antes.
- ☐ Se produce un evento verdaderamente aterrador, según considere la Madre del Juego

/// TIRADA DE PÁNICO (tira un D6, y añádele tu actual NIVEL DE ESTRÉS)

Resultado Efecto

6 ó menos	MANTENGAMONOS JUNTOS. A duras penas te las arreglas para mantener tus nervios bajo control.
7	TICS NERVIOSOS. Aumenta en uno tu NIVEL DE ESTRÉS, y el NIVEL DE ESTRÉS de todos los PJs amigos que se encuentren a CORTA DISTANCIA de ti.
8	TEMBLORES. Empiezas a temblar sin control. Todas tus tiradas de habilidad que usen AGILIDAD sufren una modificación de -2 hasta que se detenga el pánico.
9	TIRAS UN OBJETO. Ya sea por estrés, confusión o por darte cuenta de que todos van a morir, sueltas un arma u otro elemento importante: el DJ decide cuál. Tu NIVEL DE ESTRÉS aumenta en uno.
10	PETRIFICADO. Te quedas quieto por miedo o estrés durante un turno, perdiendo tu próxima Acción Lenta. Tu NIVEL DE ESTRÉS, y el NIVEL DE ESTRÉS de todas los Personajes amigables que estén a CORTA distancia, aumentan en uno.
11	BUSCAS COBERTURA. Debes usar tu próxima acción para alejarte del peligro y encontrar un lugar seguro, si es posible. Se te permite hacer una tirada de retirada (p. 59) si tiene un enemigo a INTERACCIÓN. Tu NIVEL DE ESTRÉS se reduce en uno, pero el NIVEL DE ESTRÉS de todos los Personajes amistoso a CORTO alcance, aumenta en uno. Después de una ronda, puedes actuar normalmente.
12	GRITO. Gritas a pleno pulmón durante un turno, perdiendo así tu siguiente Acción Lenta. Tu NIVEL DE ESTRÉS se reduce en uno, pero cada personaje amistoso que escucha tu grito debe hacer una tirada de pánico de forma inmediata.
13	HUIDA. No puedes soportarlo más. Debes huir a un lugar seguro y negarse a salir de él. No atacarás a nadie y no intentarás nada peligroso. No puedes hacer una tirada para Batirte en Retirada (pág. 59) si tienes un enemigo al alcance de interacción cuando huyas. Tu NIVEL DE ESTRÉS se reduce en uno, pero cada aliado que te vea correr debe hacer una tirada de pánico, inmediatamente
14	PSICÓTICO. Atacas inmediatamente a la persona o criatura más cercana, amigable o no. No te detendrás hasta que tú o el objetivo esté ABATIDO. Cada aliado que sea testigo de tu "estado" deberá hacer otra Tirada de Pánico inmediatamente.
15+	CATATÓNICO. Te caes al suelo y no puedes hablar ni moverte, solo miras fijamente el vacío.

