



RESUMEN SISTEMA DE JUEGO

CREADO POR KELZHAR

ADVERTENCIA

Los logotipos y tablas originales que contiene este documento son propiedad de sus autores y han sido extraídos de la edición de Cthulhutech publicada por Edge Entertainment.

Este resumen de reglas no tiene ningún propósito lucrativo. Ha sido creado como ayuda al Director de Juego y a sus jugadores para servir de documento de consulta rápida durante las partidas evitando el deterioro progresivo del libro original.

Este documento no contiene la esencia más importante e interesante del juego Cthulhutech, su ambientación. Usa este documento como recurso de consulta para el sistema y si dudas sobre algún aspecto, consulta el libro básico o expón tus dudas en la gran comunidad de los foros de Edge Entertainment:

http://www.edgeent.com/v2/edge_minisite.asp?eidm=171&enmi=CthulhuTech

Para poder ver el contenido correctamente es necesario tener instalada la fuente: Space BD BT.

www.fontpark.net/en/font/space-bd-bt-bold/

USO DEL DOCUMENTO

Todos los puntos del índice han sido hipervinculados con su página correspondiente. Pulsando sobre el título que os interese os podréis desplazar rápidamente por el documento.

Junto a cada título de sección encontraréis un hipervínculo que os permitirá regresar al índice inmediatamente.

Gracias y disfrutad enfrentándoos a los peligros del 2086

ÍNDICE

SISTEMA BÁSICO

7

- PRUEBAS DE DIFICULTAD
- TABLA DE DIFICULTAD
- LEER TIRADA
- ÉXITO AUTOMÁTICO
- ÉXITO CRÍTICO
- FALLO CRÍTICO
- HABILIDADES COMPLEMENTARIAS
- PRUEBAS SIN HABILIDAD
- SEGUNDAS OPORTUNIDADES
- TOMARSE ALGO MÁS DE TIEMPO
- FORZAR EL LÍMITE
- MODIFICADORES DE ENFRENTAMIENTO
- PUNTOS DE DRAMA

EL COMBATE

9

- TIPOS DE COMBATE
- EL TURNO DE COMBATE
- LOCALIZACIONES DE IMPACTO (Vademécum)

SITUACIONES ESPECIALES EN COMBATE

13

- ACCIONES
- APRESAR Y DESARMAR
- APUNTAR
- ATAQUES DE OPORTUNIDAD
- BLANCOS EN MOVIMIENTO
- BLANCOS ESTACIONARIOS
- COBERTURA
- COMBATE A CIEGAS
- DAÑO HÍBRIDO
- DISPARAR A LA CARRERA
- DISPARAR EN MITAD DE UN COMBATE
- DOS ARMAS A LA VEZ
- FALLOS CRÍTICOS
- FUEGO CON ARMAS AUTOMÁTICAS
- FUEGO INDIRECTO
- MUERTE DE SENTIDO COMÚN
- NIVELES DE HERIDA
- NOQUEAR
- OBJETOS FÍSICOS
- PISTOLAS EN CUERPO A CUERPO
- RECARGAR
- REGENERACIÓN
- RETIRADA
- SORPRESA
- TIROS DE PRECISIÓN

CASCADAS (Vademécum)

19

- HUM-ZUTI: ARTES MARCIALES NAZZADI
- COMBATE SIN ARMAS MILITAR DEL NGT
- NINJITSU DE LA SOCIEDAD ARCANIA
- KENDO MILITAR DEL NGT
- TIROTEO: PISTOLAS
- TIROTEO: FUSILES
- TIROTEO: SUBFUSILES

PROEZAS FÍSICAS	27
<ul style="list-style-type: none"> - LANZAR - LEVANTAR PESO - MOVIMIENTO - NADAR - RESISTENCIA Y AGOTAMIENTO - SALTAR - TREPAR 	
EXPLOSIVOS	29
<ul style="list-style-type: none"> - ALCANCE DE LA ONDA EXPANSIVA - GRANADAS - DEMOLICIONES - EVITAR LA ONDA EXPANSIVA - SALTAR SOBRE LA GRANADA 	
PELIGROS AMBIENTALES	30
<ul style="list-style-type: none"> - APLASTAMIENTO - ASFIXIA Y AGOTAMIENTO - CAÍDAS - FUEGO, CALOR Y HUMO 	
CURACIÓN	31
<ul style="list-style-type: none"> - COMA - REGENERACIÓN - COMPLICACIONES EN LA CURACIÓN (Vademécum) 	
COMBATE DE MECHAS	35
<ul style="list-style-type: none"> - ESCALA DE INTEGRIDAD - EL TURNO DE COMBATE EN MECHAS 	
SITUACIONES ESPECIALES EN MECHAS	37
<ul style="list-style-type: none"> - ARMAS EN CUERPO A CUERPO - BLANCOS EN MOVIMIENTO - CARGAR - COHETES - EDIFICIOS Y VEHÍCULOS - FALLOS DE SISTEMA - FUEGO INDIRECTO - MODIFICADORES DEL TERRENO - NIVELES DE DAÑO - SISTEMAS DE SIGILO 	
PROEZAS FÍSICAS DE LOS MECHAS	40
<ul style="list-style-type: none"> - ACELERACIÓN - LANZAR - LEVANTAR PESO - MOVIMIENTO - SALTAR - PILOTAR - TERRENO - VUELO Y ASCENSO 	
REPARAR MAQUINAS	42
<ul style="list-style-type: none"> - EQUIPOS DE REPARACIÓN - REPARAR UN ENGEL 	
RECUPERACIÓN DE MECHAS	42
<ul style="list-style-type: none"> - SISTEMA DE CONTROL DE DAÑOS - REGENERACIÓN 	
ARMAS Y EQUIPO	43
<ul style="list-style-type: none"> - ARMAS DE FUEGO 	

<ul style="list-style-type: none"> - ARMAS ESPECIALES - EXPLOSIVOS - ARMAS CUERPO A CUERPO - EQUIPO VARIADO - ARMADURAS - ARMAS ALIENÍGENAS 	
MIEDO Y LOCURA	47
<ul style="list-style-type: none"> - MIEDO - PRUEBA DE MIEDO - ACOSTUMBRARSE A ELLO - LOCURA - CAUSAS DE LOCURA - LOCURA TEMPORAL - ARCANOTECNOLOGIA - TRASTORNOS - RECUPERAR CORDURA - INTERPRETAR PERSONAJES LOCOS - IR MÁS ALLÁ 	
LOS MECHAS Y SUS SISTEMAS	51
<ul style="list-style-type: none"> - SISTEMAS SENSORES - SISTEMAS DE MOVIMIENTO - SISTEMAS DE ARMAS DE LOS MECHAS - SISTEMAS DE APOYO - REGLAS PARA LOS ENGEL 	
TAGER	55
<ul style="list-style-type: none"> - REGLAS PARA LOS TAGER - ATRIBUTOS - CAPACIDADES - COMBATE - LA DURA REALIDAD 	
UTILIZAR MAGIA ARCANIA	56
<ul style="list-style-type: none"> - TIPOS DE MAGIA - LANZAR HECHIZOS - LEER UN HECHIZO - RUACH - LANZAMIENTO RITUAL - POTENCIAR UN HECHIZO - AYUDAR EN RITUALES - DESTEJER UN HECHIZO - INVOCACIÓN - SELLOS - ESPECIALIZACIONES EN CIENCIAS OCULTAS - PERCANCES MÁGICOS 	
UTILIZAR PODERES PARAPSÍQUICOS (Vademécum)	60
<ul style="list-style-type: none"> - TIPOS DE PODERES - INVOCAR UN PODER - USAR LOS PODERES - RECUPERAR ORGÓN - POTENCIAR LOS PODERES - COLABORAR EN LOS PODERES - CONTRARRESTAR PODERES - ESPECIALIZACIONES DE PODER - QUEMARSE 	
ESCALAS DE DAÑO (CASCO)	64



SISTEMA BASICO -[ÍNDICE](#)-
PRUEBAS DE DIFICULTAD

Determinar base + **Dados** **Vrs** **Dificultad**
 (Puntos de Atributo) (Según nivel de habilidad)

TABLA DE DIFICULTAD

GRADOS Y DIFICULTADES		
Grado	Dificultad	Estándar
Fácil	7-9	8
Medio	10-14	12
Desafiante	15-19	16
Difícil	20-25	22
Increíblemente difícil	26-31	28
Legendario	32+	34

LEER TIRADA

En una tirada tienes 3 opciones:

- Coger la puntuación del dado más alto
- Coger parejas o tríos de dados con igual resultado
- Escalera de resultados

ÉXITO AUTOMÁTICO

Presuponer un 7 como resultado de la tirada y sumar el atributo base.

ÉXITO CRÍTICO

Si superas la dificultad por 10 o más puntos.

FALLO CRÍTICO

Si en la mitad o más dados tirados obtienes "1".

HABILIDADES COMPLEMENTARIAS

Cuando no tengas la habilidad necesaria pero si una parecida, úsala pero réstale un dado.

PRUEBAS SIN HABILIDAD

Haz la prueba, solo cuentas con un dado y divides entre 2 el resultado.

SEGUNDAS OPORTUNIDADES

Cuando falles y lo vuelvas a intentar, la dificultad se incrementa en un grado.

TOMARSE ALGO MÁS DE TIEMPO

Si decides invertir el doble de tiempo obtienes un +4 al resultado. Si inviertes el cuádruple de tiempo obtienes +6.

FORZAR EL LÍMITE

Por cada bonificador de +2 al resultado que quieras obtener forzando, recibirás 1 dado de daño en tu vitalidad.

MODIFICADORES DE ENFRENTAMIENTO

Solo proporcionan bonificadores a quien tenga ventaja, nunca penalizadores.

MODIFICADORES DE ENFRENTAMIENTO	
VENTAJA	MODIFICADOR DE ENFRENTAMIENTO
Ligera	+1
Razonable	+2
Considerable	+4
Escandalosa	+8

PUNTOS DE DRAMA

Cada personaje dispone de 10 puntos de drama en cada partida "NO ACUMULABLES".

Como usarlos:

- Añadir un dado a la tirada (pruebas): "Puedes declararlo antes o después de haber tirado"
- Quitar dados a tu oponente (pruebas): "Siempre tienes que declararlo antes de que tire"

Consideraciones:

- Puedes aumentar el número de dados como máximo hasta 10 o quitar dados hasta cero.
- No se pueden usar en otros tipos de tiradas cómo: tiradas de daño o de armadura, iniciativa, etc.
- No se pueden usar para las pruebas de miedo y locura ni para las relacionadas con el uso de la magia.

EL COMBATE -ÍNDICE-

TIPOS DE COMBATE:

- 1) Combate sin armas cuerpo a cuerpo (Habilidad de pelea)
- 2) Combate cuerpo a cuerpo con armas (Habilidades de Lucha con Armas y Armas arrojadizas)
- 3) Tiroteo (Habilidades de puntería o Armas de apoyo)

Combate Básico (resumen en página 119):

EL TURNO DE COMBATE

1- Determinar iniciativa: Tira un dado y súmalo tu puntuación de reflejos. (1d10+REFLEJOS)

2- Declara el número de acciones: Los personajes pueden realizar una, dos o tres acciones por turno (dependiendo de sus capacidades). Si deciden hacer 1 no tienen penalizador de prueba, si deciden hacer 2 tienen -2 a la prueba de las dos acciones, si deciden hacer 3 tienen -4 a la prueba de las tres acciones.

3- Realizar los enfrentamientos de combate: En este momento se realizan tiradas enfrentadas. Un atacante contra un defensor (utilizando la habilidad apropiada según el tipo de ataque).

HABILIDADES DEFENSIVAS	
ATAQUE	DEFENSA
Pelea	Lucha con armas, Esquivar o Pelea
Lucha con Armas	Lucha con armas o Esquivar *
Todas las demás	Esquivar
*Pelea se puede usar como defensa contra lucha con armas si el defensor posee armas naturales.	

Si el atacante usa armas a distancia tiene que aplicar los modificadores por alcance (según arma)

MODIFICADORES POR ALCANCE	
ALCANCE	MODIFICADOR DE DIFICULTAD
Corto alcance	+2
Medio alcance	0
Largo alcance	-2
Extremo alcance	-6

4- Calcular el daño: La cantidad de daño que causas con un ataque depende de 3 factores:

- El margen de **éxito** de tu enfrentamiento de Combate
- Tipo de **arma** que estés usando
- Tu **Fuerza** en caso de que hayas atacado con un arma cuerpo a cuerpo.

Éxito: Por cada cinco puntos de diferencia a tu favor tienes derecho a tirar un dado más para el Daño

DAÑO POR ÉXITO	
RESULTADO SUPERIOR EN	DAÑO
1-5	1 dado
6-10	2 dados
11-15	3 dados
16-20	4 dados

Armas: Las armas causan una cantidad fija adicional de daño. Por ejemplo, una CS-40 Defender añade un dado de daño, mientras que una katana añade 2.

Fuerza: Si usas un arma cuerpo a cuerpo es posible que tu fuerza afecte al resultado.

MODIFICADORES POR FUERZA	
FUERZA	MODIFICADOR
1-3	-1 dado
4-7	Nada
8-9	+1 dado
10-11	+2 dados
12-13	+3 dados
14-15	+4 dados

Daño total: Para determinar el daño total suma los tres factores y obtendrás el nº de dados total de daño. Tira y suma el resultado.

5. Comprobar las heridas: Resta el daño obtenido de la tirada anterior a la vitalidad del personaje.

ARMADURA: Las armaduras tienes dos puntuaciones (nº de dados):

- Trauma: Para ataques de contacto físico
- Proyectoil: Contra todo tipo de armas de proyectil

Cuando sepas el daño a recibir, tira los dados que indique tu armadura para el tipo de ataque y réstalo del daño total. Si el daño sobrepasa la protección de tu armadura, réstalo de tu vitalidad.

6. Acciones adicionales: Una vez has completado este proceso para la primera acción de cada uno de los personajes, prosigue y repítelo para todos los personajes que realicen una segunda acción. (Mantén la iniciativa ya que estamos en el mismo turno).

LOCALIZACIONES DE IMPACTO (VADEMÉCUM P.41)

Hay ocasiones en que los jugadores desearan saber dónde han impactado en el enemigo.

Para determinar donde ha acertado un ataque, quédate con el valor que más alto de los dados usados para la tirada de Enfrentamiento de ataque. Cuando hayas determinado dónde impactas, tira un dado y aplica los efectos correspondientes en la tabla oportuna.

Es posible que té interese otra localización. En estos casos, elige el resultado del dado que más te interese dentro de los lanzados en la tirada de enfrentamiento.

Los efectos de la localización de impacto no se aplica con criaturas con fisiología alienígena.

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS	
RESULTADO MÁS ALTO	LOCALIZACIÓN
1-4	Piernas
5-7	Torso
8-9	Brazos
10	Cabeza

IMPACTOS EN LAS PIERNAS (1 DADO)	
1-5	Impacto normal: sin efectos especiales, daño normal.
6-7	Derribado: daño normal. Además cae al suelo y debe dedicar su siguiente acción a levantarse.
8	Sangre*: ha rozado una arteria; sufre daño adicional de 2 por turno durante 1-5 turnos (medio dado) que no se puede reducir de modo alguno.
9	Nervio*: daño normal; la víctima también pierde el uso de una pierna durante 1-10 minutos; también cae al suelo y debe dedicar la siguiente acción a levantarse. El movimiento queda reducido a un cuarto.
10	Zona vital: doble daño.

IMPACTOS EN LOS BRAZOS (1 DADO)	
1-5	Impacto normal: sin efectos especiales, daño normal.
6-7	Sangre*: ha rozado una arteria; sufre daño adicional de 2 por turno durante 1-5 turnos (medio dado) que no se puede reducir de modo alguno.
8	Mano: daño normal, la víctima también tira cualquier cosa que tuviera en esa mano.
9	Nervio*: daño normal, la víctima también pierde el uso de un brazo durante 1-10 minutos.
10	Zona vital: doble daño.

IMPACTOS EN EL TORSO (1 DADO)	
1-3	Impacto normal: sin efectos especiales, daño normal.
4-5	Tambalearse: daño normal; la víctima también pierde las siguientes dos acciones aunque se extiendan por varios turnos.
6-7	Sin resuello*: daño normal; además la víctima sufre un penalizador de -2 a las pruebas en todas sus acciones durante los siguientes 1-5 turnos.
8	Sangre*: ha rozado una arteria; sufre daño adicional de 3 por turno durante 1-5 turnos (medio dado) que no se puede reducir de modo alguno.
9	Nervio*: daño normal; la víctima también pierde las siguientes dos acciones aunque se extiendan por varios turnos. Además sufre un penalizador de -2 a las pruebas en todas sus acciones durante los siguientes 1-5 turnos.
10	Zona vital: doble daño.

IMPACTOS EN LA CABEZA (1 DADO)	
1-3	Impacto normal: sin efectos especiales, daño normal.
4-5	Aturdido: daño normal; la víctima también pierde las siguientes dos acciones aunque se extiendan por varios turnos.
6-7	Sangre*: ha rozado una arteria; sufre daño adicional de 3 por turno durante 1-5 turnos (medio dado) que no se puede reducir de modo alguno.
8	Ceguera temporal*: la vista queda impedida por el impacto o la sangre; considéralo como si hubiera oscuridad total durante 1-5 turnos.
9	Inconsciente: la víctima queda inconsciente durante 1-10 minutos; si es Tager, el simbiote toma el control pero otros cambiaformas arcanos no se ven afectados.
10	Zona vital: doble daño.

SITUACIONES ESPECIALES (EN COMBATE) -ÍNDICE-

ACCIONES

Normalmente en cada turno un personaje puede realizar una acción gratuita y una acción normal sin penalizadores además de defenderse de cualquier número de ataques.

- **Acciones gratuitas:** Por ejemplo: Agacharse, Dar un par de pasos, Evaluar una situación, Gritarle a alguien o pronunciar una frase corta.
- **Acciones normales:** Atacar a un enemigo, desplazarse diversos pasos, ponerse a cubierto, recargar un arma, sacar un arma, tumbarse boca abajo.
- **Acciones múltiples:** Cuando decides usar acciones múltiples en un turno sufres un penalizador de -2 a todas las acciones en caso de hacer 2 acciones y -4 en caso de realizar 3 acciones.

APRESAR Y DESARMAR

El ataque se desarrolla de modo normal. Si el ataque tiene éxito los combatientes se enzarzan en un enfrentamiento de Dote de Fuerza además de aplicar el daño normal. Por cada cinco puntos en que el atacante supere la prueba de fuerza del defensor, este último pierde una acción. Mientras se esté apresado, se obtiene un penalizador de -4 a toda acción física. Si se queda sin acciones mientras esté apresado, no podrá defenderse de otros ataques ya que se considera como si fuera un ataque por sorpresa a la hora de calcular el daño.

APUNTAR

Si decides una acción para apuntar, recibes un bonificador de +4 a tu siguiente enfrentamiento de ataque. Si dedicas dos acciones obtienes +6. Los bonificadores se pierden si tienes que defenderte entre la acción de apuntar y la de disparar.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Se dan en aquellas situaciones en las que por alguna extraña razón se te presenta una oportunidad única para atacar a tu adversario ya sea porque se está abalanzando sobre ti y tú tienes tu arma lista en la mano o cualquier otra razón. En estos casos puedes avanzarte a su iniciativa aplicando un -2 a tu prueba de ataque. En caso que el ataque de oportunidad se dé en una segunda acción, el penalizador es de -4 y se acumula con el de *acciones múltiples*.

BLANCOS EN MOVIMIENTO

Los blancos móviles son más difíciles de acertar. En la siguiente tabla veras los penalizadores en función de la velocidad del objetivo.

VELOCIDAD DEL OBJETIVO	PENALIZADOR
Entre 80 y 160 km/h	-2
Entre 161 y 320 km/h	-4
Entre 321 y 480 km/h	-6

BLANCOS ESTACIONARIOS

Cuando disparas a algo que no intenta defenderse (casi siempre objetos físicos). Se soluciona mediante simples pruebas cuya dificultad viene determinada por el alcance.

ALCANCE	GRADO	DIFICULTAD
Corto alcance	Medio	12
Medio alcance	Desafiante	16
Largo alcance	Difícil	22
Extremo	Increíblemente difícil	28
Esto puede verse modificado por el tamaño. (Ver en tiros de precisión).		

COBERTURA

Si un personaje utiliza su acción para utilizar la cobertura de forma activa (gastando la acción normal), recibe ciertos bonificadores a la defensa.

TIPO DEFENSA	P.	DESCRIPCIÓN
Defensa ligera	-2	Cosas no demasiado fuertes o gruesas, o no tapan del todo.
Defensa pesada	-4	Cosas gruesas o fuertes que cubren del todo.

- Utiliza las reglas de fuego indirecto cuando se pierda la línea de visión.
- Recuerda que hay armas que pueden atravesarlo casi todo de forma que no aplicaríamos estos penalizadores.

COMBATE A CIEGAS

A veces los personajes deberán actuar en situaciones que dificulten la visión.

VISIÓN	P.	DESCRIPCIÓN
Falta visión parcial	-2	Niebla ligera o al anochecer
Falta visión total	-4	Humo denso o en oscuridad total

DAÑO HÍBRIDO

Existen armas que causan daño en la escala Integridad (objetos físicos) y daño en la escala Vitalidad (a seres vivos). Esto significa que el arma causa su daño de Integridad a los objetos de escala integridad y en vitalidad a los objetos de escala vitalidad. No conviertas el daño de integridad en daño de vitalidad.

DISPARAR A LA CARRERA

Los ataques con armas de proyectiles sufren un penalizador de prueba de -2 cuando el personaje se mueve más rápido que la mitad de su velocidad máxima.

DISPARAR EN MITAD DE UN COMBATE

A veces nos vemos obligados a disparar a un grupo de combatientes enfrentados cuerpo a cuerpo donde se encuentran aliados nuestros. En estos casos, calcula el ataque normal, entonces cada persona del grupo enfrentado tendrá que realizar una prueba de esquivar, aquel que falle por mayor diferencia será alcanzado. Si el arma dispara de forma automática, todos los que fallen son alcanzados. En el caso de ser más personas que posibilidad de disparos del arma, serán alcanzados aquellos que hayan fallado con mayor diferencia.

DOS ARMAS A LA VEZ

Normalmente un personaje puede usar un arma en cada mano sin penalización, siempre y cuando asigne una acción completa a cada una. En caso de utilizar una acción para atacar con ambas armas, debes dividir entre ellas los dados que usas para los ataques. Por ejemplo si eres adepto, debes decidir con que arma usas dos dados y con cual uno. Necesitas una agilidad de 6 para hacer ataques con dos armas a la vez. Con 6 o 7 de agilidad sufres un penalizador de -2 a cada ataque, mientras que si tienes 8 o más, no sufres ninguno. Estas reglas también se aplican a las armas naturales de monstruos o Tager.

FALLOS CRÍTICOS

Si un personaje saca un fallo crítico en su tirada mientras se defiende, se considera que su tirada de defensa para el enfrentamiento es cero en lo referente al cálculo de la cantidad de daño recibido en función del éxito. Si el personaje saca fallo critico cuando está atacando, pierde sus próximas dos acciones o un turno completo (lo que sea mayor).

FUEGO CON ARMAS AUTOMÁTICAS

Algunas armas militares están diseñadas para disparar a una sorprendente velocidad. Si un arma es capaz de realizar fuego automático veras dos categorías listadas en su apartado de disparos. El primero es el número normal de disparos, apuntados de forma independiente, que el arma es capaz de realizar por turno y el segundo indica el perfil de fuego automático.

El **perfil de fuego automático** está compuesto por tres características:

- **Objetivo:** El número de objetivos individuales que puede cubrir el disparo automático en un arco de 180°. Cada objetivo solo se puede incluir una vez por ráfaga.
- **Cadencia:** el nº de balas que golpearán a un objetivo alcanzado por el arma.
- **Consumo:** Cantidad de munición que el arma utiliza cuando dispara a esta velocidad. Si no tenemos munición suficiente no podemos utilizar este modo hasta recargar.

Ejemplo: Fusil de asalto ligero AR-25 (4/1-5/30). El usuario puede disparar hasta contra cuatro objetivos distintos, cada uno recibirá entre una y cinco balas (medio dado) y gastará treinta de las sesenta balas que tiene el cargador.

Consideraciones:

- realiza un enfrentamiento de ataque contra el que los posibles oponentes trataran de defenderse con un penalizador de -2.
- El disparo automático consume todas las acciones del personaje.
- Por cada objetivo impactado, lanzamos lo que indique la cadencia (para saber cuántas balas le impactan)
- Calcula el daño normal de un tiro (éxito más daño del arma) y suma el daño del arma por cada tiro después del primero (dados).
- El objetivo solo tiene derecho a una tirada de armadura para protegerse.

Ráfagas de tres disparos: No hay penalizador de prueba por hacer ráfagas de tres disparos. Si la ráfaga tiene éxito, utiliza el margen de éxito y una bala para determinar el daño. El objetivo solo tiene derecho a una tirada de armadura.

Fuego de supresión: Las armas automáticas también suelen utilizarse para mantener a raya al adversario. Para usarlo, realiza un ataque normal de fuego automático. Los primeros diez objetivos que quieran moverse en el arco de 180º delante nuestro y que estén a corto alcance deben defenderse contra ese resultado total o ser alcanzados por un par de balas. Considera cada ataque con éxito como si el objetivo hubiera sido alcanzado por una ráfaga de tres disparos.

FUEGO INDIRECTO

Algunas armas como las granadas, los lanzagranadas o las piedras permiten tirar por lo alto, hacer rebotar los proyectiles y, en general, lanzarlos de forma no lineal. Permiten disparar a alguien al que no ves. Puedes calcular aproximadamente la posición de un oponente que no ves sufriendo un penalizador al ataque de -4, o puedes lanzar a las coordenadas que te envía un aliado que si lo ve (observador avanzado) sufriendo entonces un penalizador de -2. **Utiliza las reglas de Blanco estacionario para determinar tu grado y dificultad.**

- Si la prueba tiene éxito, el proyectil cae donde tú querías.
- Si la prueba falla, vamos a tirar dados para ver dónde va a parar el proyectil:
 - o **Calcular a cuantos metros del objetivo ha caído:** Dependiendo de la distancia nuestra hasta el objetivo:
 - Corto alcance: medio dado dividido entre tres.
 - Medio y largo alcance: un dado dividido entre tres.
 - Alcance extremo: dos dados divididos entre tres.
 - o **Calcular dirección en que se desvía:** Considera que justo delante del objetivo son las 12:00 y justo detrás las 6:00. tira un dado y consulta la tabla.

RESULTADO	MANECILLA DEL RELOJ
1	1:00
2	2:00
3	3:00
4	4:00
5	6:00
6	7:00
7	8:00
8	9:00
9	10:00
10	12:00

MUERTE DE SENTIDO COMÚN

Surgirán ocasiones en las que no haya motivo por el que un personaje no vaya a poder matar a alguien de un solo golpe. Utiliza el sentido común. La mayoría de monstruos no pueden ser eliminados de esta forma.

NIVELES DE HERIDA

Todos los personajes tienen seis niveles de vida. Cinco de estos están compuestos por un número de puntos igual a la vitalidad (ilesos solo se aplica cuando el personaje no tiene ningún daño).

- **Ileso**
- **Heridas superficiales:** rasguños, moratones y magulladuras (Sin penalizador)
- **Heridas leves:** cortes serios, esguinces musculares. (Penalizador -1 a toda acción)
- **Heridas moderadas:** profundos cortes, magulladuras, quemaduras, huesos rotos. (Penalizador -3 a todas sus acciones / Movimiento máximo, velocidad de regeneración y armadura se reducen a la mitad / solo puede realizar dos acciones por turno).
- **Heridas graves:** fracturas múltiples de huesos, heridas abiertas que sangran abundantemente. Solo puede arrastrarse (Penalizador -6 a todas sus acciones/ solo puede realizar una acción por turno / Velocidad de regeneración reducida a la mitad / La armadura no sirve para nada / es causa de Locura),
- **Moribundo:** inconsciente y en peligro de caer en coma o desangrarse hasta morir. Solo puede quedarse tendido o quejarse poco. (Un personaje que no regenere morirá en menos de una hora sin cuidados médicos / La armadura no sirve para nada / Velocidad de regeneración reducida a un cuarto).
- **Muerto**

Cambia formas arcanos

En morir regresan a su forma mortal humana o Nazzadi de forma que no dejan ninguna prueba. Los Tager tienen menos vitalidad en su forma mortal que tras metamorfosearse. Como el daño permanece en ambas formas, un Tager gravemente herido tendrá que esperar antes de volver a su forma humana para no morir o caer hasta un peligroso nivel de herida al hacerlo.

NOQUEAR

Cuando utilices tus puños u objetos romos puedes declarar que quieres noquear a tu oponente. Cuando tires el daño, solo la mitad es verdadero, la otra mitad es daño atenuado que se cura en pocas horas. Cada vez que el defensor baje un nivel de vida, debe superar una prueba Difícil de Dote Tenacidad o quedará inconsciente 1d10 minutos.

OBJETOS FÍSICOS

Ejemplos de puntuaciones de vitalidad de objetos físicos (recordar niveles de heridas).

OBJETO	VITALIDAD
Escritorio	3
Silla	2
Puerta de material compuesto	3
Puerta metálica	5
Ventana de material compuesto	2
Ventana a prueba de balas	5 (Armadura 2/2)

PISTOLAS EN CUERPO A CUERPO

Cuando llegas a cuerpo a cuerpo las armas a distancia dejan de ser útiles. Un personaje puede tratar de utilizar una pistola con un penalizador de prueba -4.

RECARGAR

Es necesario disponer de las dos manos y un turno completo para recargar.

REGENERACIÓN

Al final de cada turno, después que todas las acciones se hayan completado, todas las criaturas capaces de regenerarse recuperan cierta cantidad de vitalidad (en función de su descripción).

RETIRADA

Durante un combate tienes un 50% de posibilidades para retirarte. Declara retirada y tira un dado. Un resultado de 6 a 10 indica que puedes liberarte. Esta se posibilidad se reduce en un punto por cada oponente de más que tengas delante a parte del primero. Ejemplo: para librarte de 3 oponentes tendrías que sacar entre 8 y 10.

SORPRESA

Cuando un ser no es consciente que va a ser atacado, se denomina ataque sorpresa. El defensor no puede hacer tirada de defensa (ya que no lo espera). Consideraremos que la tirada de defensa es 0.

TIROS DE PRECISIÓN

El tamaño del objetivo determina el penalizador de prueba que sufre el personaje para su disparo, así como el bonificador de daño si el objetivo es un ser vivo y mortal.

TIROS DE PRECISIÓN		
TAMAÑO DEL OBJETIVO	PEN. PRUEBA	BON. DAÑO
Medio (extremidad, ordenador portátil)	-2	+1
Pequeño (cabeza, mano, pistola)	-4	+2
Diminuto (ojo, dedo, cámara)	-8	+3
Puerta metálica	5	
Ventana de material compuesto	2	
Ventana a prueba de balas	5 (armadura 2/2)	

CASCADAS (NADEMÉCUM P.43) -ÍNDICE-

Las cascadas están pensadas para emular estilos específicos de lucha, en la que los personajes puedan entrenarse o enseñar dentro de una sociedad.

Las cascadas se interpretan como un diagrama de flujo. Comienza con un movimiento de apertura. Sigue el flujo para escoger un segundo movimiento y luego un tercero para un turno de 3 acciones.

Para realizar tu ataque en cascada, realizas un enfrentamiento de combate pero usarás del penalizador de acciones múltiples indicado en lugar del habitual -2 para cada acción (para los turnos de dos acciones) o de -4 para cada Acción (para turnos de tres acciones).

Para poder usar una cascada, debes haber adquirido como mínimo una especialización a nivel Enfoque en ese estilo de lucha en particular.

HUM-ZUTI: ARTES MARCIALES NAZZADI

Especialización requerida: Pelea (Hun-Zuti)

MOVIMIENTOS DE LA CASCADA

Extraer arma:	No provoca daño. Realiza prueba Desafiante de Dote Agilidad utilizando el penalizador de prueba indicado. Si tiene éxito puede extraer arma y usarla en el turno siguiente.
Golpe nervioso:	Golpe dirigido a centro nervioso. La víctima golpeada debe realizar una prueba difícil de Dote Tenacidad para no perder su siguiente Acción.
Llave:	Ataque de presa para someter a un enemigo o provocarle mucho dolor.
Mano de cuchillo:	Golpe duro con el brazo extendido, dirigido a los tejidos blandos y utilizando la punta de los dedos.
Patada frontal:	Patada frontal que puede derribar a un oponente. Si el ataque tiene éxito, prueba enfrentada de Dote Fuerza contra el oponente. Si ganas por menos de cinco puntos, lograrás alejarlo entre 30 y 150 cm (30 x medio dado). Si tienes éxito por cinco puntos o más, caerá al suelo y deberá dedicar una Acción para volver a ponerse en pie.
Zancadilla:	No causa daño. Está pensado para derribar a un oponente. Si tu ataque tiene éxito, deberás realizar una tirada enfrentada contra tu oponente de dote "Agilidad". Si vences, el acabará en el suelo y tendrá que dedicar una acción a ponerse en pie.

Cascadas de dos acciones (HUN-ZUTI):

- Mano de cuchillo (-1) – Extraer arma (-1)
- Mano de cuchillo (-1) – Mano de cuchillo (-1)
- Mano de cuchillo (-2) – Zancadilla (0)
- Golpe nervioso (-1) – Llave (-1)

Cascadas de tres acciones (HUN-ZUTI):

- Mano de cuchillo (-2) – Zancadilla (-3) – Mano de chuchillo (-3)
- Mano de cuchillo (-2) – Patada (-3) – Extraer arma (-3)
- Mano de cuchillo (-2) – Patada (-3) – Mano de cuchillo (-3)
- Golpe nervioso (-2) – Mano de cuchillo (-4) – Llave (-2)

COMBATE SIN ARMAS MILITAR DEL NGT

Especialización requerida: Pelea (Combate sin armas militar del NGT)

MOVIMIENTOS DE LA CASCADA

Extraer arma:	No provoca daño. Realiza prueba Desafiante de Dote Agilidad utilizando el penalizador de prueba indicado. Si tiene éxito puede extraer arma y usarla en el turno siguiente.
Golpe de mano:	Es un puñetazo, codazo o manotazo estándar.
Llave:	Ataque de presa para someter a un enemigo o provocarle mucho dolor.
Mano de cuchillo:	Golpe duro con el brazo extendido, dirigido a los tejidos blandos y utilizando la punta de los dedos.
Patada frontal:	Patada frontal que puede derribar a un oponente. Si el ataque tiene éxito, prueba enfrentada de Dote Fuerza contra el oponente. Si ganas por menos de cinco puntos, lograrás alejarlo entre 30 y 150 cm (30 x medio dado). Si tienes éxito por cinco puntos o más, caerá al suelo y deberá dedicar una Acción para volver a ponerse en pie.
Patada giratoria:	Es una patada realizada desde un lateral, en la que se aprovecha la inercia.

Cascadas de dos acciones (NGT):

- Mano de cuchillo (-1) – Llave (-1)
- Mano de cuchillo (-1) – Mano de cuchillo (-1)
- Mano de cuchillo (-2) – Extraer arma (0)
- Mano de cuchillo (-2) – Patada frontal (0)

Cascadas de tres acciones (NGT):

- Mano de cuchillo (-2) – Golpe de mano (-4) – Llave (-2)
- Mano de cuchillo (-2) – Golpe de mano (-4) – Mano de cuchillo (-2)
- Mano de cuchillo (-2) – Patada giratoria (-4) – Patada frontal (-2)
- Mano de cuchillo (-4) – Patada frontal (-2) – Extraer arma (-2)

NINJITSU DE LA SOCIEDAD ARCANNA

Especialización requerida: Pelea (Ninjitsu de la Sociedad Arcana)

MOVIMIENTOS DE LA CASCADA

Desaparecer:	Realiza una prueba Difícil de Sigilo. Si tiene éxito, el personaje ha vuelto a ocultarse de sus enemigos en un abrir y cerrar de ojos (debe existir la posibilidad de ocultarse).
Extraer arma:	No provoca daño. Realiza prueba Desafiante de Dote Agilidad utilizando el penalizador de prueba indicado. Si tiene éxito puede extraer arma y usarla en el turno siguiente.
Golpe de mano:	Es un puñetazo, codazo o manotazo estándar.
Golpe nervioso:	Golpe dirigido a centro nervioso. La víctima golpeada debe realizar una prueba difícil de Dote Tenacidad para no perder su siguiente Acción.
Mano de cuchillo:	Golpe duro con el brazo extendido, dirigido a los tejidos blandos y utilizando la punta de los dedos.
Patada frontal:	Patada frontal que puede derribar a un oponente. Si el ataque tiene éxito, prueba enfrentada de Dote Fuerza contra el oponente. Si ganas por menos de cinco puntos, lograrás alejarlo entre 30 y 150 cm (30 x medio dado). Si tienes éxito por cinco puntos o más, caerá al suelo y deberá dedicar una Acción para volver a ponerse en pie.
Patada giratoria:	Es una patada realizada desde un lateral, en la que se aprovecha la inercia.
Retirarse:	Prueba Desafiante de Atletismo. Si tiene éxito, el personaje puede retirarse de un combate cuerpo a cuerpo sin provocar ataque. A continuación puede alejarse tanto como movimiento le quede en ese turno.

Cascadas de dos acciones (NINJITSU):

- Mano de cuchillo (-1) – Patada giratoria (-1)
- Mano de cuchillo (-1) – Retirarse (-1)
- Mano de cuchillo (-1) – Extraer arma (-1)
- Mano de cuchillo (0) – Patada frontal (-2)

Cascadas de tres acciones (NINJITSU):

- Mano de cuchillo (-4) – Patada giratoria (-2) – Patada frontal (-2)
- Mano de cuchillo (-4) – Patada frontal (-2) – Retirarse (-2)
- Mano de cuchillo (-3) – Patada frontal (-3) – Extraer arma (-2)
- Mano de cuchillo (-3) – Golpe de mano (-3) – Patada frontal (-2)

Cascadas de dos acciones por sorpresa (NINJITSU):

- Golpe nervioso (0) – Patada frontal (-2)
- Golpe nervioso (0) – Extraer arma (-2)
- Golpe nervioso (-1) – Retirarse (-1)
- Golpe nervioso (-1) – Desaparecer (-1)

Cascadas de tres acciones por sorpresa (NINJITSU):

- Golpe nervioso (-2) – Mano de cuchillo (-4) – Desaparecer (-2)
- Golpe nervioso (-2) – Mano de cuchillo (-4) – Extraer arma (-2)
- Golpe nervioso (-2) – Golpe de mano (-3) – Patada frontal (-3)
- Golpe nervioso (-2) – Patada frontal (-3) – Retirarse (-3)

KENDO MILITAR DEL NGT

Especialización requerida: Lucha con armas (Kendo militar del NGT)

MOVIMIENTOS DE LA CASCADA

Corte espiral: <i>(daño del arma +1)</i>	Aprovecha la naturaleza espiral del kendo para ejecutar dos tajos ascendentes de forma rápida y consecutiva.
Finta:	Se ejecuta el enfrentamiento del modo habitual. Si el atacante tiene éxito, el defensor sufrirá un penalizador de -4 en su siguiente prueba de defensa.
Hoja plana:	Toda víctima mortal golpeada, deberá superar una prueba Difícil de Dote Tenacidad para no perder su siguiente Acción.
Tajo a dos manos: <i>(daño del arma +2)</i>	Este poderoso golpe debe venir siempre precedido de una Finta o utilizarse cuando el enemigo es sorprendido. El atacante sufrirá un penalizador de -1 en sus reflejos en el siguiente turno.
Tajo frontal: <i>(daño del arma -1)</i>	Es un ataque rápido destinado a preparar una secuencia de ataques más poderosos.
Tajo giratorio: <i>(daño del arma)</i>	Utiliza la inercia para aplicar toda la potencia del arma.

Cascadas de dos acciones (KENDO):

- Finta (-2) – Tajo a dos manos (0)
- Finta (-2) – Hoja plana (0)
- Tajo giratorio (-1) – Corte espiral (-1)
- Tajo frontal (-1) – Tajo giratorio (-1)

Cascadas de tres acciones (KENDO):

- Tajo frontal (-3) – Tajo giratorio (-3) – Corte espiral (-2)
- Tajo frontal (-3) – Finta (-2) – Hoja plana (-3)
- Tajo frontal (-4) – Finta (-2) – Tajo a dos manos (-2)
- Tajo frontal (-2) – Tajo giratorio (-3) – Tajo giratorio (-3)

TIROTEO: PISTOLAS

Especialización requerida: Puntería (Tiroteó pistolas)

MOVIMIENTOS DE LA CASCADA	
Carambola (daño del arma -1)	Permite al maestro hacer que un disparo rebote en un objeto para alcanzar a un objetivo situado detrás de una esquina o tras otro objeto. La bala solo puede rebotar una vez y debe hacerlo sobre algo suficiente duro como para cambiar su dirección.
Culatazo:	Golpe con el arma.
Disparo repentino: (daño del arma)	Este movimiento se refiere a un disparo repentino apuntando de forma intuitiva.
Disparo repentino con la mano torpe: (daño del arma)	El maestro sujeta una pistola en cada mano y realiza un disparo repentino con la mano torpe. Este ataque está sujeto a las penalizaciones por mano torpe.
Doble Fuego: (daño del arma)	Requiere sostener una pistola en cada mano. Dispara con dos armas al mismo objetivo pero calcula cada ataque de forma separada sin dividir sus dados.
Fuego dividido: (daño del arma)	Un arma en cada mano. Un ataque contra dos objetivos situados en un arco no mayor a 180°. Este ataque no obliga a dividir los dados como sería habitual.
Ponerse a cubierto: (daño del arma)	Permite al maestro ponerse a cubierto a la vez que realizar un rápido disparo.
Recargar:	En lugar de tener que dedicar un turno entero a recargar lo puede hacer en una única acción a la vez que hace otras cosas.
Cascadas de dos acciones (PISTOLAS):	

- Disparo repentino (-2) – Ponerse a cubierto (0)
- Disparo repentino (-2) – Disparo repentino con la mano torpe (0)
- Disparo repentino (-2) – Recargar (0)
- Disparo repentino (-1) – Doble fuego (-1)
- Disparo repentino (-1) – Fuego dividido (-1)
- Disparo repentino (-1) – Culatazo (-1)
- Carambola (0) – Disparo repentino con la mano torpe (-2)
- Carambola (0) – Culatazo (-1)

Cascadas de tres acciones (PISTOLAS):

- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino con la mano torpe (-2) – Ponerse a cubierto (-3)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino con la mano torpe (-2) – Disparo repentino (-3)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino con la mano torpe (-2) – Culatazo (-3)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino con la mano torpe (-2) – Doble fuego (-3)
- Disparo repentino (-3) – Ponerse a cubierto (-2) – Disparo repentino (-3)

- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino (-2) – Disparo repentino (-3)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino (-2) – Culatazo (-3)
- Disparo repentino (-4) – Disparo repentino (-4) – Recargar (0)
- Disparo repentino (-4) – Disparo repentino con la mano torpe (-4) – Recargar (0)

TIROTEO: FUSILES
Especialización requerida: Puntería (Tiroteo fusiles)

MOVIMIENTOS DE LA CASCADA	
Carambola (daño del arma -1)	Permite al maestro hacer que un disparo rebote en un objeto para alcanzar a un objetivo situado detrás de una esquina o tras otro objeto. La bala solo puede rebotar una vez y debe hacerlo sobre algo suficiente duro como para cambiar su dirección.
Culatazo:	Golpe con el arma.
Disparo repentino: (daño del arma)	Este movimiento se refiere a un disparo repentino apuntando de forma intuitiva.
Doble toque: (Especial)	Permite al atacante liberar dos balas en un único ataque contra un único objetivo. Además del daño que otorga el éxito, un doble toque hace el equivalente al doble de la puntuación de daño del arma.
Fuego a la media vuelta: (daño del arma)	Permite girarse rapidísimo y disparar a algo que tienes detrás sin perder pie ni desorientarte.
Ponerse a cubierto: (daño del arma)	Permite al maestro ponerse a cubierto a la vez que realizar un rápido disparo.
Ráfaga de tres disparos: (según reglas especiales)	Permite al atacante disparar una ráfaga de tres balas contra un objetivo tal como se indica en la p. 122 del Manual Básico.
Recargar:	En lugar de tener que dedicar un turno entero a recargar lo puede hacer en una única acción a la vez que hace otras cosas.
Supresión: (según reglas especiales)	Permite crear fuego de supresión tal como aparece en la p. 122 del Manual Básico.
Cascadas de dos acciones (FUSILES):	

- Disparo repentino (-2) – Ráfaga de tres disparos (0)
- Disparo repentino (-2) – Supresión (0)
- Disparo repentino (-2) – Recargar (0)
- Disparo repentino (-1) – Fuego a la media vuelta (-1)
- Disparo repentino (-1) – Culatazo (-1)
- Carambola (0) – Disparo repentino (-2)

Cascadas de tres acciones (FUSILES):

- Disparo repentino (-3) – Ponerse a cubierto (-2) – Disparo repentino (-3)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino (-2) – Disparo repentino (-3)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino (-2) – Culatazo (-3)
- Disparo repentino (-4) – Disparo repentino (-4) – Recargar (0)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino (-3) – Doble toque (-2)

TIROTEO SUBFUSILES
Especialización requerida: Puntería (Tiroteo subfusiles)

MOVIMIENTOS DE LA CASCADA	
Culatazo:	Golpe con el arma.
Disparo repentino: <i>(daño del arma)</i>	Este movimiento se refiere a un disparo repentino apuntando de forma intuitiva.
Disparo repentino con la mano torpe: (daño del arma)	El maestro sujeta una pistola en cada mano y realiza un disparo repentino con la mano torpe. Este ataque está sujeto a las penalizaciones por mano torpe.
Ráfaga de tres disparos: <i>(según reglas especiales)</i>	Permite al atacante disparar una ráfaga de tres balas contra un objetivo tal como se indica en la p. 122 del Manual Básico.
Ráfaga de tres disparos con la mano torpe: <i>(según reglas especiales)</i>	Requiere que el maestro lleve un subfusil en cada mano y le permite disparar una ráfaga de tres balas contra su objetivo tal como se describe en el movimiento anterior (sujeto a penalizado por mano torpe).
Ráfaga dividida de tres disparos: <i>(según reglas especiales)</i>	Requiere que el maestro lleve un subfusil en cada mano. Puede realizar una ráfaga de tres disparos contra dos objetivos situados en un arco no mayor a 180°. Este ataque no le obliga a dividir sus dados. Solo conlleva los penalizadores por mano torpe. Cada ataque se calcula por separado.
Ráfaga doble de tres disparos: <i>(según reglas especiales)</i>	Requiere que el maestro lleve un subfusil en cada mano. Puede realizar dos ráfagas de tres disparos dirigidas contra un único objetivo. Solo conlleva los penalizadores por mano torpe. Cada ataque se calcula por separado.
Recargar:	En lugar de tener que dedicar un turno entero a recargar lo puede hacer en una única acción a la vez que hace otras cosas.
Supresión: <i>(según reglas especiales)</i>	Permite crear fuego de supresión tal como aparece en la p. 122 del Manual Básico.
Supresión a dos manos: <i>(según reglas especiales)</i>	Requiere que el atacante lleve un subfusil en cada mano. Será capaz de arrojar fuego de supresión en dos direcciones. Seguir reglas de p.122 del Manual Básico.



Cascadas de dos acciones (SUBFUSILES):

- Ráfaga de tres disparos (-2) – Ráfaga de tres disparos con la mano torpe (0)
- Ráfaga de tres disparos (-2) – Recargar (0)
- Supresión (-2) – Recargar (0)
- Supresión (0) – Disparo repentino con la mano torpe (-2)
- Disparo repentino (-1) – Supresión a dos manos (-1)
- Disparo repentino (-1) – Ráfaga de tres disparos (-1)
- Disparo repentino (-1) – Ráfaga doble de tres disparos (-1)
- Disparo repentino (-1) – Ráfaga dividida de tres disparos (-1)
- Disparo repentino (-1) – Culatazo (-1)

Cascadas de tres acciones (SUBFUSILES):

- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino con la mano torpe (-2) – Disparo repentino (-3)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino con la mano torpe (-2) – Culatazo (-3)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino (-2) – Disparo repentino (-3)
- Disparo repentino (-3) – Disparo repentino (-2) – Culatazo (-3)
- Disparo repentino (-4) – Disparo repentino (-4) – Recargar (0)
- Disparo repentino (-4) – Disparo repentino con la mano torpe (-4) – Recargar (0)

PROEZAS FÍSICAS -ÍNDICE-

LANZAR

Puedes lanzar objetos de un kilo o menos a una distancia igual a diez veces tu fuerza en metros. Puedes lanzar algo del 10% de tu máxima capacidad de levantamiento a 10m, algo del 50% a una distancia de 5 m y algo del 75% a 2 m.

LEVANTAR PESO

La cantidad de peso que un Personaje puede levantar viene determinada por su fuerza.

CAPACIDAD DE LEVANTAMIENTO DE PESO	
ATRIBUTO DE FUERZA	PESO
1	15 kg
2	20 kg
3	25 kg
4	35 kg
5	45 kg
6	70 kg
7	110 kg
8	180 kg
9	320 kg
10	450 kg
11	600 kg
12	725 kg
13	900 kg
14	1100 kg
15	1400 kg
16	1800 kg
17	2700 kg
18	3600 kg
19	4500 kg
20	5500 kg

Un personaje puede incrementar su capacidad de levantamiento mediante una prueba de dote de fuerza. Para aumentar 1 punto, necesita superar una prueba desafiante, para 2 puntos pasa a ser difícil, para 3 puntos increíblemente difícil, para 4 legendaria.

MOVIMIENTO

Si quieres jugar de un modo táctico tienes la descripción en la página 125.

NADAR

La velocidad máxima de un personaje nadando es un tercio su velocidad sobre tierra. Tener un nivel en la habilidad de atletismo indica saber mantenerse con la cabeza fuera del agua. Tener la habilidad a estudiante indica que puedes nadar a una sexta parte de tu velocidad. Las criaturas que no sean anfibias sufren un penalizador de -1 a sus acciones dentro del agua y bajo ella.

RESISTENCIA Y AGOTAMIENTO

Completamente explicado en la página 125. Cuando un personaje empiece a estar agotado, debe hacer una prueba de Dote de Tenacidad, fallar significa sufrir un penalizador de -2 a toda acción, el éxito implica sufrir -1. Estos no desaparecen hasta que descanse.

SALTAR

Un personaje comienza con una distancia base de salto de dos metros en horizontal o uno en vertical. Con una prueba de atletismo se puede aumentar: Duplicarlo es desafiante, triplicarlo es difícil, cuadruplicarlo es increíblemente difícil y quintuplicarlo es legendario. Si corres a más de la mitad de tu velocidad máxima el grado se reduce en un nivel.

TREPAR

Un personaje puede trepar (tramos cortos) a una velocidad máxima igual a un tercio de su velocidad máxima en tierra.

- A nivel Estudiante: 1/6 de la velocidad.

Tener en cuenta: superficie, medioambiente y habilidad.

EXPLOSIVOS -[INDICE](#)-**ALCANCE DE LA ONDA EXPANSIVA**

Algunos explosivos indican un radio primario y otro secundario. Quien se encuentre en el radio primario recibe el total del daño, quien se encuentre en el secundario solo la mitad.

GRANADAS

El lanzador utiliza su habilidad Armas arrojadas contra un blanco estacionario. Para determinar el alcance divide la máxima distancia de lanzamiento del personaje entre 3. El primer segmento es corto alcance, el segundo medio y el tercero largo alcance. Si la prueba falla, el lanzamiento se desviará (reglas de fuego indirecto). Si la prueba tiene éxito cae donde tiene que caer.

DEMOLICIONES

Las cargas de demolición están diseñadas para causar daño híbrido. Cuando la prueba de Demoliciones para poner una carga tiene éxito, produce daño híbrido; si falla, produce daño de vitalidad.

EVITAR LA ONDA EXPANSIVA

Si tu personaje se ve afectado por una explosión puede ser que la suerte le sonría. Tira un dado y reza, si el resultado es 9 o 10 tu personaje recibe solo la mitad de daño.

SALTAR SOBRE LA GRANADA

Si para salvaguardar la vida de los demás decides saltar sobre la granada para recibir todo su daño, recibirás el máximo daño posible. Para calcularlo coge la puntuación de daño de la granada, suma dos dados más y multiplica por diez.

PELIGROS AMBIENTALES -[ÍNDICE](#)-
APLASTAMIENTO

Si solo hay una parte del tu cuerpo aplastada y el peso no es excesivo, recibirás un dado o dos de daño por turno. Que te caiga un coche son 6 dados. El guía decide.

ASFIXIA O AHOGAMIENTO

Entre 4 y 6 dados de daño por turno (cuando el personaje ya se ha quedado sin aire).

CAÍDAS

Por lo general el personaje recibirá dos dados de daño por cada cinco metros de caída. Depende de la superficie en la que caigas.

FUEGO, CALOR Y HUMO

Estas situaciones pueden no ser letales de forma inmediata y solo provocan uno o dos dados de daño por turno. Si todas coinciden (un edificio en llamas) la cosa se complica.

PELIGROS AMBIENTALES	
DAÑO	CONDICIONES AMBIENTALES
1 dado/turno	Condiciones peligrosas; la exposición al entorno afecta seriamente la salud de tu personaje.
2 dados/turno	Condiciones muy peligrosas; la exposición al entorno durante más de unos pocos segundos afectarán gravemente la salud de tu personaje.
4 dados/turno	Condiciones que suponen un grave peligro para la vida; la exposición al entorno siquiera durante unos pocos segundos causará graves daños a tu personaje y puede suponerle la muerte.
6 dados/turno	Condiciones extremadamente peligrosas para la vida; si tu personaje no encuentra ya mismo un modo de salir de ese entorno, está sentenciado.

CURACIÓN -[ÍNDICE](#)-

La curación depende en gran medida de los cuidados médicos que recibes. (pág. 127)

TIEMPO DE CURACIÓN				
CURACIÓN	GRADO	NAT	TEM	MED
De superficiales a ileso	Fácil	1 S	3 D	3 D
De leves a superficiales	Medio	1 M	2 S	2 S
De moderadas a leves	Desafiante	6 S	1 M	2 S
De graves a moderadas	Difícil	2 M	6 S	1 M
De Moribundo a graves	Increíblemente difícil	3 M	3 M	2 M
NAT (Natural) / TEM (Técnico emergencias médicas / MED (Centro Médico)				

Existe la arcanoterapia que acelera el proceso. (Lo veremos más adelante).

COMA (OPCIONAL)

Cuando un personaje llega a Moribundo tiene que hacer una prueba de Dote Tenacidad a dificultad desafiante. Si tiene éxito, no entra en coma pero sigue teniendo una hora para ser atendido. Si falla, entra en coma. Si entra en coma, realiza otra tirada a dificultad desafiante, si falla, tendrá un número de minutos igual a su tenacidad para ser atendido antes de morir.

REGENERACIÓN

Los cambia formas con regeneración suelen tener dos puntuaciones: Por ejemplo, un Tager recupera un punto de vitalidad por turno mientras que en su forma humana recupera un punto por hora.

COMPLICACIONES EN LA CURACIÓN (VADEMÉCUM P.38)

Para aquellos a los que les guste que las heridas graves conlleven problemas a largo plazo. Numerosas heridas que antaño se consideraban permanentes ahora ya no lo son gracias a la arcanoterapia y a la clonación. En este apartado veremos cómo se ve afectado el personaje y cuanto le llevará el periodo post operatorio.

DETERMINACIÓN ALEATORIA DE HERIDAS (1 DADO)	
LOCALIZACIÓN	1d10
Piernas	1-2
Torso	3-7
Brazos	8-9
Cabeza	10

- tirada complicaciones de curación:

Cada vez que un personaje llegue a los estados de Gravemente herido o Moribundo, existe la posibilidad que sufra complicaciones durante su curación.

- **Gravemente herido:** prueba "Difícil" de la dote "Tenacidad"
- **Moribundo:** prueba "Muy Difícil" de la dote "Tenacidad"

Si el personaje falla, deberá consultar en la siguiente tabla para determinar los efectos:

HERIDAS EN PIERNAS O BRAZOS (UN DADO)	
1d10	HERIDA
1-2	Cicatrices Extensas: aparición de cicatrices profundas. Efectos: desventaja Repulsivo (1) Recuperación: Salvo que el personaje pueda pagarse unas curas privadas, deberá vivir con ello.
3-4	Pérdida de dedos: has perdido algún dedo Efectos: Si has perdido algún dedo de la mano Atributo "Agilidad" -1 permanente. Si has perdido algún dedo de los pies, toda acción que requiera esfuerzos físicos tendrá un penalizador -1 al resultado. Recuperación: Si el personaje forma parte del ejército o agencias de la ley, el gobierno le pagará una cirugía reparadora. Si no, tendrá que convivir con ello. Tras un mes después de la operación estará recuperado.
5-6	Fractura compuesta: los huesos han quedado pulverizados en una extremidad. Efectos: El personaje sufre desventaja "Lento" (para una herida de pierna), o su atributo Agilidad se reduce en 2 cuando necesite toda la funcionalidad de su brazo. En cualquier caso su atributo "Fuerza" se reduce en 1. Recuperación: Igual que la herida "Pérdida de dedos".
7-8	Herida en una articulación: aunque la extremidad está intacta, ha sufrido un importante trauma en la extremidad. Efectos: Igual que en la herida fractura compuesta, además de la desventaja "Dolor Crónico". Recuperación: Igual que la herida "Pérdida de dedos".
9-10	Pérdida de una extremidad: Se ha amputado el miembro. Se equipará una prótesis hasta que sea posible remplazarle el miembro. Efectos: El personaje sufre por duplicado los efectos de la desventaja "Lento" (en el caso de la pierna), o su atributo "Agilidad" se reduce en 4 cuando sea necesario el uso de todo el brazo. En cualquier caso, su atributo "Fuerza" se reduce en 2. Recuperación: Se resuelve rápidamente con un órgano clonado.

HERIDAS EN TORSO (UN DADO)	
1d10	HERIDA
1	Cicatrices Extensas: aparición de cicatrices profundas. Efectos: desventaja Repulsivo (1) Recuperación: Salvo que el personaje pueda pagarse unas curas privadas, deberá vivir con ello.
2	Fatiga: Ahora te cansas fácilmente. Efectos: desventaja Cansado Recuperación: Esta herida es permanente y solo la arcanoterapia puede curarla.
3	Flaqueza: la herida ha dañado tu fuerza básica y ya no eres tan capaz como antaño. Efectos: Atributo "Fuerza" -1. Recuperación: Como la herida "Fatiga".
4	Daño nervioso menor: Ha sufrido daño nervioso además del trauma. En algunas zonas el tacto ha quedado insensibilizado. Efectos: Sufre la desventaja "Deficiencia Táctil". Recuperación: Como la herida "Fatiga".
5	Daños internos menores: Tu personaje ha perdido un órgano: riñón, vesícula o uno de los pulmones. Efectos: el personaje sufre la desventaja "Dolor Crónico" o "Cansado", escoge una. Recuperación: Esta herida es permanente pero se pueden clonar nuevos órganos.

6	<p>Fractura compuesta caja torácica: tu caja torácica está rota por diferentes puntos lo que dificulta tu capacidad para usar tu cuerpo al máximo.</p> <p>Efectos: tanto el atributo “Fuerza” como el de “Tenacidad” se ven reducidos en 1 punto.</p> <p>Recuperación: Esta herida es permanente, si el personaje forma parte del ejército o el gobierno, será tratado y restablecido.</p>
7	<p>Heridas genitales: además de las heridas, los genitales de tu personaje han quedado destrozados.</p> <p>Efectos: Tu personaje ya no es capaz de mantener actividades sexuales.</p> <p>Recuperación: Esta herida es permanente pero se pueden clonar los órganos.</p>
8	<p>Daño nervioso mayor: Debido al daño nervioso, tu personaje no tiene ningún tipo de sensibilidad en su cuerpo.</p> <p>Efectos: Sufre la desventaja “Deficiencia Táctil” pero con un penalizador de -6.</p> <p>Recuperación: Esta herida es permanente pero se puede curar con arcanoterapia. Si el personaje pertenece al ejército o al gobierno, recibirá tratamiento.</p>
9	<p>Daños internos mayores: la herida se ha cobrado alguno de los órganos principales de tu cuerpo. Puede que haya perdido el hígado, el estómago o que tenga perforado el corazón.</p> <p>Efectos: El personaje debe permanecer en una instalación médica bajo cuidados intensivos o morirá.</p> <p>Recuperación: Nuevos órganos clonados resolverán el problema.</p>
10	<p>Paraplejia: La espalda y la columna vertebral de tu personaje ha sufrido tales daños que ya no tienes control de tu cuerpo por debajo de la cintura.</p> <p>Efectos: Tu personaje ya no puede andar sin ayuda.</p> <p>Recuperación: Esta herida es permanente. Si tu personaje pertenece al ejército o al gobierno será tratado rápidamente.</p>

HERIDAS EN LA CABEZA (UN DADO)	
1d10	HERIDA
1	<p>Cicatrices Extensas: aparición de cicatrices profundas.</p> <p>Efectos: desventaja Repulsivo (1)</p> <p>Recuperación: Salvo que el personaje pueda pagarse unas curas privadas, deberá vivir con ello.</p>
2	<p>Vista Dañada: Los ojos de tu personaje han sufrido algún tipo de daño, puede que su visión ahora sea brumosa y ya no logre enfocar de forma adecuada.</p> <p>Efectos: desventaja “Deficiencia Visual”.</p> <p>Recuperación: Esta herida es permanente. Si el personaje pertenece al ejército o al gobierno, recibirá tratamiento.</p>
3	<p>Audición Dañada: Los oídos de tu personaje han sufrido algún tipo de daño. Puede que ya no pueda oír tantos registros o timbres o simplemente sea duro de oído.</p> <p>Efectos: desventaja “Deficiencia Auditiva”.</p> <p>Recuperación: Esta herida es permanente. Si el personaje pertenece al ejército o al gobierno, recibirá tratamiento.</p>
4	<p>Daños en el cuello: El cuello de tu personaje ha sufrido algún tipo de daño. Puede ser una compresión vertebral, un grave estiramiento o simplemente que se lo haya torcido de mala manera. Sufre fuertes dolores y ya no puede realizar todos los movimientos.</p> <p>Efectos: desventaja “Dolor Crónico”.</p> <p>Recuperación: Esta herida es permanente. Si el personaje pertenece al ejército o al gobierno, recibirá tratamiento.</p>

5	<p>Daño cerebral menor: Se manifiesta en forma de dificultad para recuperar sus recuerdos que ahora están mezclados y desordenados.</p> <p>Efectos: Puede que no recuerde a alguna gente y pierde el acceso a la mitad de sus habilidades (determinar al azar).</p> <p>Recuperación: Solo la arcanoterapia puede ayudar al personaje y, en todo caso, hay que aplicarla antes de que transcurra un mes desde la herida.</p>
6	<p>Mutilación: La cabeza y el rostro han quedado mutilados hasta el punto de quedar severamente desfigurados. La desfiguración depende del tipo de herida.</p> <p>Efectos: desventaja “Repulsivo (3)”.</p> <p>Recuperación: Esta herida es permanente. Si el personaje pertenece al ejército o al gobierno, recibirá tratamiento.</p>
7	<p>Pérdida de un ojo: Tu personaje ha perdido un ojo, ya sea por daños físicos o problemas con el nervio óptico.</p> <p>Efectos: desventaja “Deficiencia Visual” pero el penalizador de prueba es de -3.</p> <p>Recuperación: igual que la herida “Vista Dañada”.</p>
8	<p>Pérdida de ambos ojos: tu personaje ha perdido la funcionalidad de ambos ojos y ahora está ciego.</p> <p>Efectos: El personaje ya no puede ver. Se considera que todas las acciones físicas se realizan en “Oscuridad Total”.</p> <p>Recuperación: La única solución es poner ojos clonados. Si el personaje pertenece al ejército o al gobierno, recibirá tratamiento.</p>
9	<p>Daño cerebral mayor: Tu personaje ahora es un vegetal.</p> <p>Efectos: tu personaje no puede hacer nada, no puede comunicarse. Tampoco recibe información sensorial.</p> <p>Recuperación: como la herida “Daño cerebral menor”.</p>
10	<p>Tetraplejia: La espalda y la columna vertebral de tu personaje ha sufrido tales daños que ya no tienes control de tu cuerpo por debajo de la cintura y no puede sentirlo.</p> <p>Efectos: ya no puede hacer casi nada si ayuda.</p> <p>Recuperación: Esta herida es permanente. Si tu personaje pertenece al ejército o al gobierno será tratado rápidamente.</p>

COMBATE DE MECHAS -[ÍNDICE](#)-

ESCALA DE INTEGRIDAD

Así como los personajes miden su vitalidad y rendimiento en la escala de Vitalidad, los mechas, edificios, monstruos, etc; lo hacen en la Escala de Integridad. Un punto de integridad equivale a 50 puntos de vitalidad. En general, si se trata de combate personal usaremos la escala de vitalidad mientras que si es entre vehículos o mechas, usaremos la escala de integridad.

Una arma de escala vitalidad siempre puede dañar a una de escala integridad que no tenga armadura (ya que la armadura protege de media 250 puntos de Vitalidad por ataque). Por cada 50 puntos de vitalidad que le haga, resta 1 punto de integridad.

EL TURNO DE COMBATE DE LOS MECHAS

Como los mechas están diseñados para mejorar las capacidades de sus pilotos, el combate es muy similar aunque con algunas diferencias.

1- Determinar la iniciativa: La mayoría de mechas poseen algún tipo de modificador a los reflejos del piloto.

Tira un dado y súmalo a los reflejos modificados del personaje.

En grandes batallas (+ de 5 mechas) la iniciativa se calcula por grupo (1º actúa un grupo, luego lo otro).

2- Declara el número de acciones: La mayor parte de mechas modifica el nº de acciones que puede hacer su piloto.

Funciona igual que con el combate personal.

- El Sistema multitarea del mecha permite hacer hasta 4 acciones (en este caso, el penalizador a toda acción es de -6).
- *Si el mecha tiene lengua o cola*, puede disponer de 5 acciones, dedicando la quinta a la lengua o a la cola. (Realizar 5 acciones implica un penalizador a toda acción de -8).
- *Si el piloto es un extraterrestre con múltiples pares de miembros*, su mecha también puede tener apéndices adicionales. En estos casos también puede realizar 5 acciones.
- *Si un piloto extraterrestre tiene tanto apéndices como lengua o cola*, puede realizar hasta 6 acciones, dedicando la última a lengua o cola. El penalizador por 6 acciones también es de -8 (máximo penalizador para acciones múltiples).
- *La Inteligencia artificial Limitada (IAL)* del mecha proporciona al piloto una Acción gratuita adicional por turno que se puede usar para activar sensores o comunicarse con otros pilotos.

3- Realizar los Enfrentamientos de ataque y defensa: La mayor parte de los mechas modifican la Agilidad y la Percepción de los pilotos, por lo demás funciona igual que en el combate básico.

- Los tamaños de los mechas implicados pueden proporcionar modificadores.
 - o Si el mecha atacante es de una categoría de tamaño superior al defensor, sufrirá un modificador de Enfrentamiento negativo. Consulta la tabla y resta el tamaño del defensor de tu tamaño para obtener el penalizador.

MODIFICADORES DE TAMAÑO	
TAMAÑO DE MECHA	MODIFICADOR
Diminuto	0
Pequeño	1
Medio	2
Grande	3
Descomunal	4

- Si el mecha atacante es de igual categoría de tamaño o menor que el defensor, no se aplica ningún modificador

4- Calcular el daño: Utiliza el mismo procedimiento que para el combate básico.

- Suma una cantidad de dados determinada por el margen en que superas la tirada de defensa de la víctima, por el arma y por el Armazón (La Fuerza) del Mecha si estas en cuerpo a cuerpo. La diferencia es que el daño causado está en la escala de Integridad.

5- Comprobar heridas: De forma similar a los Niveles de Herida, los mechas tienen seis niveles de daño distintos (pero de escala de Integridad). La armadura funciona igual pero en escala integridad. Además de los penalizadores habituales por nivel de heridas tenemos que prestar atención a los Fallos de Sistemas (representan problemas en los sistemas de tu mecha (ver más adelante).

6- Acciones adicionales: Una vez todos hayan realizado su primera acción, vuelve al principio y realiza las segunda y así sucesivamente (no olvides aplicar los penalizadores).

7- Sistema de control de daño y regeneración: Casi todos los mecha poseen un sistema de reparación interno. Cuando termine el turno, todos los mechas con sistema de control de daño activo o Engels con capacidad de regeneración recuperan una cantidad de integridad listada en cada tipo de mecha.

SITUACIONES ESPECIALES DE MECHAS -[ÍNDICE](#)-

La mayoría de situaciones especiales en combate se aplican también en el combate con mechas. A continuación, algunos añadidos y diferencias:

ARMAS EN CUERPO A CUERPO

La mayoría de mechas van equipados con armas de mano. En cuerpo a cuerpo el piloto puede elegir usar cualquier tipo de arma de proyectiles empotrada con un penalizador de -4. Existen armas que pueden usarse en cuerpo a cuerpo sin penalizador: los rociadores de ácido, lanzallamas, bombas gravitatorias y proyectores de niebla.

BLANCOS EN MOVIMIENTO

Si el objetivo se mueve entre 80 y 160km/h los ataques sufren un penalizador de -2, de 161 a 320km/h un penalizador de -4 y de 321 a 480km/h un penalizador de -6.

CARGAR

Lanzarse contra un objetivo a toda velocidad puede ser buena y mala idea. Si le golpeas le causarás más daños pero también te harás daño a ti. Para realizar una carga has de desplazarte a más de 80 km/h.

- Entre 81 y 160km/h, añade dos dados de daño (Además del debido al éxito, las armas y la fuerza si es aplicable).
- Entre 161 y 320km/h añades 4 dados.
- Si fallas la carga pasas de largo.
- Recibes la mitad del daño total de la carga redondeando hacia abajo. La armadura se aplica de forma normal.

COHETES

Algunos mechas llevan equipado Vainas de cohetes (capaces de lanzar múltiples cohetes). Se puede lanzar cohetes de forma individual o en salvas de entre dos y cinco misiles.

- Solo se usa un enfrentamiento de combate (o todo o nada) (si se tiene éxito, todos impactan en el objetivo, si se falla, todos fallan).
- Se suma todo el daño de los cohetes y se añade el debido al margen de éxito.
- El objetivo solo puede hacer una tirada de armadura para reducir el daño total.

EDIFICIOS Y VEHÍCULOS

Algunos ejemplos de integridad para edificios y vehículos.

EDIFICIOS Y VEHÍCULOS	
OBJETO	INTEGRIDAD
Moto	1 / 2
Coche normal	2
Coche de policía	3
Tanque de SWAT	5 (Armadura 1/1)
Edificio de cemento de dos plantas	10
Rascacielos	30

FALLOS DE SISTEMA

Todos los mechas tienen distintos sistemas que intentan funcionar hasta el último momento. Todos los sistemas tienen un código equivalente a uno de los niveles de herida del mecha. Cuando el mecha llega a ese nivel de herida, los sistemas con ese código de fallo de sistema (FS) se desactivan.

- Daño (S)uperficial
- Daño (L)eve
- Daño (M)oderado
- Daño (G)rave
- Daño (C)rítico

Una vez un sistema se desactiva, no puede volver a ser usado hasta que un técnico lo repare.

FUEGO INDIRECTO

Funciona básicamente igual que en el combate sin mechas. Si estas calculando aproximadamente la posición del objetivo, el penalizador es -4. Si un observador te retransmite las coordenadas se queda en -2. Utiliza las reglas para objetivos estacionarios para determinar tu Grado y Dificultad.

- Si la prueba tiene éxito, el cohete impacta donde toca.
- Si la prueba falla, dependiendo de nuestra distancia hasta el objetivo calcularemos a qué distancia (en metros) impacta el proyectil de nuestro objetivo:
 - o Corto Alcance (tira 1d/3)
 - o Medio y Largo Alcance (tira 2d/3)
 - o Extremo (tira 3d/3)
- Tira un dado para saber en qué dirección del objetivo a caído.
 - o Las 12 justo detrás del objetivo
 - o Las 6 justo delante del objetivo

DIRECCIÓN EN QUE SE DESVIA	
RESULTADO	MANECILLA DEL RELOJ
1	1:00
2	2:00
3	3:00
4	4:00
5	6:00
6	7:00
7	8:00
8	9:00
9	10:00
10	12:00

MODIFICADORES DEL TERRENO

La cobertura ligera (cosas no muy gruesas o fuertes, o que no tapan del todo) -2 a atacantes.

La cobertura pesada (gruesas, fuertes o que cubren del todo) -4 a los atacantes.

La mayoría de armas "escala integridad" pueden atravesar casi todas las coberturas.

Se debe dedicar una Acción a ponerse a cubierto/ Utiliza las reglas de fuego indirecto.

NIVELES DE DAÑO

Los niveles de daño se parecen a los niveles de Herida pero se aplica a la escala integridad.

- **Intacto:** No está dañado
- **Daño superficial:** Marcas de golpes, abolladuras, arañazos o similares.
- **Daño leve:** Los sistemas estructurales sufren pequeños daños. Sus capacidades quedan algo mermadas. -1 a todas las acciones para pilotarlas o utilizarlas.
- **Daño Moderado:** Sistemas estructurales gravemente dañados. Penalizador de -3. Pueden realizar un máximo de 2 acciones/turno. Movimiento reducido a la mitad en todas sus formas. La armadura, el daño, los sistemas de control, y la regeneración de los Engel quedan reducidos a la mitad.
- **Daño Grave:** Sistemas principales gravemente dañados. -6 a todas las acciones. Un máximo de 1 acción por turno. El movimiento con Módulos-A y Módulos de salto queda prohibido. La Armadura cae y ahora recibimos el daño total de los ataques. Los sistemas de control de daño queda reducidos a un cuarto (la regeneración de los Engel sigue a la mitad). Los pilotos reciben la mitad del daño equivalente en vitalidad.
- **Daño Crítico:** El objeto se cae a pedazos. No puedes moverte, solo eyectar al piloto. Los pilotos reciben todo el daño equivalente en vitalidad. La Armadura está destruida, los sistemas de control de daño no funcionan y la capacidad de regeneración de los Engel está reducida a un cuarto.
- **Destruído:** El objeto ha sido destruido.

SISTEMAS DE SIGILO

Los mechas se hacen prácticamente indetectables. La única forma de detectarlos es mediante un Sistema de Rayos X. En cualquier turno, un piloto puede dedicar una Acción a escanear en busca de mechas en sigilo o utilizar la IAL para esa labor. Escoge una zona de 25m x 25m en cualquier lugar dentro de la línea de visión del piloto y del rango de 45 o 90 metros del sistema de Rayos X. Si un mecha en Sigilo esquiva, se revela para todo el mundo.

Si no se ha detectado al mecha en sigilo, su primer ataque es sorpresa.

PROEZAS FISICAS DE LOS MECHAS -ÍNDICE-
ACELERACIÓN

El código de aceleración de un mecha indica lo rápido que puede acelerar hasta su velocidad máxima y frenar desde esta, expresado en turnos.

ACELERACIÓN	
CÓDIGO DE ACCELERACIÓN	TURNOS PARA ACCELERAR/FRENAR
E	3/3
D	3/2
C	2/2
B	2/1
A	1/1

LANZAR

Los mechas pueden lanzar un cuerpo de 100 kg o menos a una distancia de 20 veces su fuerza en metros (min. 45 m.) Pueden lanzar algo del 10% de su máxima capacidad de levantamiento a 45 metros. Algo del 50% a 20 m y algo del 75% a 10m. No se aplica a algunas armas arrojadas con alcance propio. Algunas si aplican el beneficio de una Fuerza alta.

LEVANTAR PESO

La cantidad de peso que puede levantar viene determinado por su armazón: puede levantar dos toneladas por cada punto de fuerza del mecha. Las reglas para aumentar la capacidad son iguales que para seres vivos.

Si es necesario realizar un enfrentamiento de Dote de Fuerza contra un oponente de escala Vitalidad, calcula los dados de la Dote de Fuerza del Armazón del modo normal pero multiplica ese valor por 20 para calcular la base.

MOVIMIENTO

Determinar cómo se mueve un mecha. Un recuadro equivale a 10 m o algo parecido, sigue estos pasos:

1. Determina si estas manteniendo la velocidad, acelerando o frenando.
2. Cuando hayas calculado tu velocidad durante el turno, determina los metros que puedes moverte.
3. Puedes moverte en cualquier momento que realices una acción, todo en la última o repartirlo a lo largo del turno. Cualquier movimiento que quede por hacer, debe hacerse al final de la última acción. Tu código de aceleración te dirá cuando puedes desacelerar o si puedes clavar frenos en mitad del turno.
4. Además de moverte puedes hacer dos de las siguientes acciones por turno: saltar (en horizontal o vertical), escalar una superficie a tu velocidad de trepar, despegar a la misma velocidad (si eres capaz de volar), o aterrizar y mantener la velocidad (si estabas volando).

Si decides realizar un ataque cuerpo a cuerpo en algún momento del turno y seguir moviéndote después, debes realizar una tirada para retirarte. De lo contrario, deberás enzarzarte en combate.

Los terrenos difíciles, reducen la velocidad a la mitad del máximo. Los terrenos inclementes lo limitan a un cuarto.

SALTAR

La distancia base que puede saltar un mecha viene determinada por su tamaño. Los módulos de salto duplican automáticamente esa base, o más si están mejorados.

Si el piloto quiere intentar hacer saltos mayores requiere una prueba de Atletismo. Duplicarlo es Desafiante, triplicarlo es Difícil, cuadruplicarlo es Increíblemente Difícil y quintuplicarlo es Legendario. Si el mecha se desplaza a más de la mitad de su velocidad máxima, la dificultad se reduce un grado.

DISTANCIA DE SALTO DE UN MECHA	
TAMAÑO DEL MECHA	DISTANCIA BASE (MEDIA)
Diminuto	2 m a lo largo o 1 en vertical
Pequeño	5 m a lo largo o 2 en vertical
Medio	10 m a lo largo o 5 en vertical
Grande	20 m a lo largo o 10 en vertical
Descomunal	25 m a lo largo o 15 en vertical

PILOTAR

La habilidad Pilotar solo se usa en caso que el piloto quiera moverse de un modo que le resulte ajeno. Por ejemplo cuando quiere utilizar un Módulo-A para volar o nadar.

TERRENO

Existen 4 clasificaciones de terreno

- Terreno despejado: campos, carreteras, aguas serenas o cielo despejado.
- Terreno difícil: Pantanos, bosques, fuertes corrientes de agua o atmosferas venenosas.
- Terreno Inclemente: Jungla densa, fuerte resaca o tormentas.
- Terreno Impenetrable: hace falta algo especial para acceder. Incluye huracanes, derrumbamientos y similares.

El terreno difícil limita la velocidad a la mitad, el inclemente a un cuarto.

VUELO Y ASCENSO

Utiliza los dados para marcar tu altura. 1d para entre 0 y 10 metros, 2d para entre 11 y 99 metros.

REPARAR MAQUINAS -ÍNDICE-

Si un mecha esta apañado y se enfrasca en combate, malo. Recibe el doble de daño de todos los ataques y solo cuenta con la mitad de su armadura en los niveles de daño que hayan sido apañados. Si un mecha ha sufrido Daño Critico, puede ser más económico desguazarlo y adquirir uno nuevo que repararlo.

Cuando apañes un nivel de daño, solo uno de los sistemas que ha fallado se recupera, el resto, no.

TIEMPO DE REPARACIÓN			
REPARACIÓN	GRADO	APAÑAR	ARREGLAR
De Superficial a intacto	Fácil	n/a	12 horas
De leve a Superficial	Medio	2 horas	
De Moderado a Leve	Desafiante	4 horas	2 días
De Grave a Moderado	Difícil	½ día	2 días
De Crítico a Grave	Increíblemente Difícil	1 día	5 días

EQUIPOS DE REPARACIÓN

El número de técnicos que pueden trabajar en un mecha a la vez está limitado. Si trabajan varios, se pueden hacer pruebas extendidas para reducir el tiempo de reparación.

EQUIPOS DE REPARACIÓN	
TAMAÑO DEL MECHA	Nº DE TÉCNICOS
Diminuto	2
Pequeño	3
Mediano	4
Grande	5
Descomunal	8

REPARAR UN ENGEL

Están hechos tanto de carne como de metal, por lo tanto la parte viviente se regenera sola. Las partes metálicas utilizan el tiempo normal dividido a la mitad. Los Engel nunca son desguazados.

RECUPERACIÓN DE MECHAS -ÍNDICE-

SISTEMAS DE CONTROL DE DAÑOS

Los SCD reparan cierto número de puntos de Integridad por turno en función de su potencia. Siempre hasta alcanzar el umbral de daño superficial (no repara abolladuras). El SCD se ralentiza en daño Moderado y falla en Daño Critico.

Las reparaciones solo aguantan dos horas y luego ya no las puede volver a reparar. El SCD no devuelve a su funcionamiento los sistemas que ya hayan fallado o la armadura.

REGENERACIÓN

Todo Engel tiene una puntuación de regeneración que se suma a su SCD. La regeneración igual que el SCD cura hasta el umbral de Daño Superficial. Un Engel puede regenerar todo un dado de armadura cuando sana de Heridas Graves a Moderadas.

ARMAS Y EQUIPO -ÍNDICE-

Legalidad del equipo: (G) Uso general sin permiso, (PA) Hace falta permiso para portarlas dentro de arcologías, (P) Hace falta permiso para portarlas dentro de la jurisdicción del NGT, (RA) Restringida dentro de arcologías salvo autorización militar o policial, (R) Restringida dentro jurisdicción NGT salvo autorización militar.

ARMAS DE FUEGO

NOMBRE DEL ARMA	FABRICANTE	TIPO	CAL	ALC (M)	DÑ	DISP	MUN	LGL	COSTE
CS-32 "Midnight Special"	Colt Springfield	Pistola auto (Peq)	5mm	15/30/50	0	3	15S	PA	250 TER
UT-7 "Hornet"	Ultratech	Agujoneador auto (Peq)	5mm	15/30/45	0	3	15A	PA	350 TER
CS-40 "Defender"	Colt Springfield	Pistola auto (Med)	10mm	15/30/50	+1	2	15	PA	495 TER
UT-9 "Stinger"	Ultratech	Agujoneador auto (Med)	10mm	15/30/45	+1	3	18A	PA	650 TER
CS-32 "Peacemaker"	Colt Springfield	Pistola auto (Gran)	15mm	20/40/60	+2	1	15	P	750 TER
CS-44 "Enforcer"	Colt Springfield	Pistola auto (Gran)	15mm	20/40/60	+2	2	15S	P	850 TER
MP-6A1	Heckler Koch & Sig	Pistola ametralladora	10mm	10/20/40	+1	2 o 2/1-5/15	30S	RA	1095 TER
AR-25	Colt Springfield	Fusil de asalto (Lig)	5mm	30/75/200	0	3 o 4/1-5/30	60S	RA	1495 TER
LCG	Steyr Mannlicher	Fusil de asalto gauss (Lig)	5mm	40/85/210	+1	3 o 4/1-5/30	90S	RA	1650 TER
RG-3	Armorcorp	Fusil de asalto riel (Lig)	5mm	60/110/240	+0	3 o 4/1-5/30	90A	RA	1750 TER
HKS-192	Heckler Koch & Sig	Fusil de asalto (Pes)	9mm	30/75/200	+1	3 o 3/1-5/30	30S	R	2050 TER
FN-GAL	Fabrique Nationale	Fusil de asalto gauss (Pes)	9mm	45/90/220	+2	3 o 3/1-5/30	60S	R	2195 TER
RG-11	Armorcorp	Fusil de asalto riel (Pes)	9mm	60/140/270	+1	3 o 3/1-5/30	60A	R	2250 TER
M-6 (con empuñadura)	Benelli	Escopeta de combate	Posta	15/30/50	+3	1	5	PA	650 TER
		Perdigones		10/20/30	+2				
MP15-9	Heckler Koch & Sig	Subfusil (Lig)	9mm	15/30/50	+1	3 o 4/1-5/30	45	RA	1395 TER
GSL-MkII	Electroarms Inc	Subfusil gauss (Lig)	9mm	25/40/60	+2	3 o 4/1-5/30	60A	RA	2250 TER
SM-14	Colt Springfield	Subfusil (Pes)	10mm	15/30/50	+2	3 o 4/1-5/30	30	R	2495 TER
RMG-14	Armorcorp	Subfusil riel (Pes)	10mm	20/40/80	+1	3 o 4/1-5/30	30A	R	2795 TER
GSL-MG*	Electroarms Inc	Ametralladora gauss (Med)	5mm	75/450/120	0	6/1-10/60	500A	R	2450 TER
FN-MAGiC*	Fabrique Nationale	Ametralladora (Med)	9mm	75/500/1000	+1	4/1-5/30	500S	R	2950 TER
						8/1-10/80			
RMG-10A*	Armorcorp	Ametralladora riel (Pes)	10mm	75/500/1050	+3	8/1-10/80	500A	R	3495 TER
RMG-10M*	Armorcorp	Cañón de riel	70mm	100/500/750	+0 (Integridad)	2	100A	R	4995 TER
SSG-6000	Heckler Koch & Sig	Fusil francotirador	9mm	75/500/1250	+3	1	12	RA	2750 TER
RG-21	Armorcorp Rail	Fusil riel francotirador	9mm	105/530/1450	+3	3	15	RA	3950 TER
Model 18	Ultratech	Electrochoque avanzado	9mm	5/10/15	+0	1	5 dardos	G	395 TER
Fumigador 2000	Bugkiller LLC	Aerosol de pimienta	n/a	1/2/3	aturdido	1	10	G	25 TER

(Cal = Calibre del arma, Alc = corto/medio/largo alcance, Dñ = Daño del arma, Disp = Número de disparos por turno, Mun = Cantidad y tipo de munición, siendo "A" agujas y "S" sin casquillo, Lgl = Legalidad del arma).

NOTAS SOBRE ARMAS DE FUEGO

- Las pistolas grandes precisan que quien dispara tenga una Fuerza de 7 o más para disparar a una mano. De lo contrario requieren el uso de las dos manos, o sólo se pueden disparar a una mano una vez cada dos turnos.
- La escopeta M-6 dispara postas o perdigones. En el segundo caso, dispara un spray de perdigones que afectan toda una zona. A corto alcance esta descarga es de sesenta centímetros, a media distancia de metro y medio, y a largo alcance de tres metros. Cualquier víctima atrapada dentro de la descarga debe defenderse contra el ataque.
- Las ametralladoras totalmente automáticas, como la GSL-MG, la FN-MAGiC y la RMG-10A se cargan con cajas de doscientos disparos o cintos de 100-500 disparos. Por lo general hay que montarlas sobre alguna especie de trípode o bípode para disparar; de lo contrario, el que dispara sufre una penalización de Enfrentamiento de -2.
- La FN-MAGiC puede seleccionar entre una cadencia de disparo baja o alta.
- El RMG-10M es un cañón de riel antimecha con carga de cinto. Normalmente hay que montarlo en algún tipo de bípode o trípode para disparar.

ARMAMENTO REGLAMENTARIO

El Nuevo Gobierno Terrestre considera que el "armamento reglamentario" para las Fuerzas Armadas consiste en: UT-7 Hornet (pistola agujoneadora), CS-40 Defender (pistola mediana), CS-44 Enforcer (pistola pesada), AR-25 (fusil de asalto ligero), HKS-192 (fusil de asalto pesado), M-6 (escopeta de combate), MP15-9 (subfusil ligero), SM-14 (subfusil pesado), FN-MAGiC (ametralladora mediana). Éstos son los tipos de armas que más probablemente se entreguen al personal combatiente. La CS-40 Defender, la M-6 y el AR-25 son también armas reglamentarias habituales de los agentes de policía.

ARMAS ESPECIALES

NOMBRE DEL ARMA	FABRICANTE	TIPO	CAL	ALC (M)	DÑ	DISP	MUN	LGL	COSTE
Lanzagranadas HKS-80*	Heckler Koch & Sig	Lanzagranadas con empuñadura	40mm	50/100/300	TG	1	1	R	310 TER
Lanzagranadas M303*	Colt Springfield	Lanzagranadas montado en fusil	40mm	50/100/300	TG	1	4	R	450 TER
Deathmaster 2000*	Armorcorp	Lanzagranadas automático	40mm	50/100/300	TG	2	13	R	850 TER
Lanzacohetes RPG-7*	Ultratech	Lanzacohetes antimechas	40mm	100/300/500	+0 (Híbrido)	1	1	R	1050 TER
Lanzacohetes RPG-11*	Ultratech	Lanzacohetes antimechas	70mm	100/300/500	+0 (Integridad)	1	1	R	1495 TER
Lanzacohetes RPG-27*	Ultratech	Lanzacohetes antimechas	105mm	100/300/500	+1 (Integridad)	1	1	R	1995 TER
Vindicator EMP-6*	Armorcorp	Lanzacohetes antimechas	105mm	100/300/500	Daño +1 (Integridad, Aturdido Máquinas)	1	1	R	2495 TER

(Cal = Calibre del arma, Alc = corto/medio/largo alcance, Dñ = Daño del arma, "TG" es Tipo de Granada y "GIC" es Tipo de Granada Impulsada por Cohete, Disp = Número de disparos por turno, Mun = Cantidad de munición, Lgl = Legalidad del arma).

NOTAS DE LAS ARMAS ESPECIALES

- Todos los lanzagranadas lanzan cargas explosivas (ver explosivos, más abajo).
- Los lanzacohetes *RPG-7* lanzan cargas antimechas de 40 mm que causan daño Híbrido +0.
- Los lanzacohetes *RPG-11* lanzan cargas antimechas de 70 mm que causan daño Híbrido +2.
- Los lanzacohetes *RPG-27* lanzan cargas antimechas de 105 mm que causan daño Híbrido +4.
- El *Vircator EMP-6* interfiere los sistemas eléctricos y puede incapacitar temporalmente la maquinaria. Considéralo como si causara daño Híbrido +0 para determinar si el ataque penetra la armadura, aunque no causa daño real. Un ataque ha de causar al menos un punto de daño para tener efecto. Toda máquina afectada por el PEM (pulso electromagnético, también llamado EMP por sus iniciales en inglés) pierde dos Acciones por turno durante entre uno y cinco minutos (tira medio dado), lo que en la práctica puede reducir las Acciones del piloto a cero. Sólo es necesario hacer una prueba por cada turno afectado por el PEM y el efecto no es acumulativo. La víctima puede volver a verse afectada en el turno siguiente a su recuperación del último disparo.

EXPLOSIVOS

ARMA	TIPO	EXPLOSIÓN (M)	DAÑO	LGL	COSTE
L7A2	Granada de mano de fragmentación	5 primario / 5 secundario	+1	R	25 TER
M100	Granada de 40mm	10 primario / 5 secundario	+1	R	30 TER
L9HE-1	Granada de mano altamente explosiva	3 primario / 3 secundario	+2	R	35 TER
L9HE-2	Granada de mano altamente explosiva - Lig	3 primario / 1 secundario	+3	R	50 TER
M-481 HE	Granada AE de 40mm	5 primario / 5 secundario	+3	R	50 TER
M-482 HEAM*	Granada AE de 40mm antimechas	2	+0	R	55 TER
FFB-1 Incendiaria*	Granada de mano	10	+1	R	45 TER
M-486 Incendiaria*	Granada de 40mm	10	+1	R	50 TER
SG-11 Gas Sarín*	Granada de mano	3	+6	R	Especial ¹
M-440 Granada de gas*	Granada de 40mm	5	+6	R	Especial ¹
UT-40 Humo*	Granada de mano	6	Ocultación	R	20 TER
M-460 Lacrimógeno*	Granada de 40mm	6	Ocultación/ Incapacitación	R	40 TER
UT-42 Destello*	Granada de mano	6	Ceguera	R	20 TER
UT-45 Aturdidora*	Granada de mano	6	Desorientación	R	25 TER
M-580 Bengala	Granada de 40mm	2	Señaliza/Iluminación	RA	15 TER
Claymore II*	Mina con sensor de proximidad	5 primario / 5 secundario	+4	R	45 TER
Carga satchel	Demolición con temporizador	10 primario / 10 secundario	+6	R	45 TER

(Lgl = Legalidad del arma, Especial¹=sólo como armamento reglamentario).

NOTAS SOBRE EXPLOSIVOS

- Los disparos de *M-482 HEAM* causan daño Híbrido.
- Los disparos de *FFB-1* y *M-486* prenden los materiales inflamables dentro de su radio de explosión.
- Los disparos de *SG-11* y *M-440* dispersan gas nervioso, que puede actuar a través de la piel por contacto y también por inhalación. El gas nervioso no se puede comprar y debe conseguirse legalmente o robarlo de un centro militar.
- Los disparos de *UT-40* y *M-460* crean condiciones de oscuridad. Una granada crea una condición de oscuridad parcial, mientras que dos en el mismo radio de acción crearán condiciones de oscuridad total.
- Los disparos de *M-460* dispersan gas lacrimógeno, que crea un dolor debilitante. Todo aquel expuesto al gas debe superar una prueba difícil de Dote de Tenacidad o sufrirá una penalización a las pruebas de -3 a todas las acciones. Esta penalización dura mientras la víctima esté expuesta al gas lacrimógeno y de uno a cinco minutos después de que termine la exposición al agente. Las víctimas deben realizar la prueba cada turno que estén expuestas al gas, hasta que por fin queden afectadas. Los efectos del gas no son acumulativos.
- Los disparos de *UT-42* son granadas de destello, que ciegan a todo aquel expuesto a su efecto. Las víctimas han de superar una prueba difícil de Dote de Tenacidad o quedarán cegadas entre uno y diez turnos (tira un dado). Esta prueba pasa a ser muy difícil si la víctima lleva puesta tecnología de visión nocturna. Los que queden cegados deben usar las reglas de combate a ciegas que aparecen en el capítulo nueve mientras duren los efectos. Los efectos de la granada de destello no son acumulativos, pero una víctima puede verse de nuevo afectada en el turno siguiente a recuperarse del destello anterior.
- Los disparos de *UT-45* son granadas aturdidoras, que desorientan a sus víctimas. Todo aquel atrapado dentro de la explosión debe superar una prueba difícil de Dote de Tenacidad para resistir. Si la prueba fracasa, la víctima sufre una penalización de prueba de -3 a todas las acciones durante entre uno y diez turnos (tira un dado). Los efectos de las granadas aturdidoras no son acumulativos, pero una víctima puede verse de nuevo afectada en el turno siguiente a recuperarse del impacto anterior.
- Los disparos de *Claymore II* son minas de proximidad, que detonan cuando cualquier cosa más grande que un perro se acerca a menos de dos metros.

ARMAS CUERPO A CUERPO

ARMA	TIPO	DAÑO	LGL	COSTE
Puños	Carne y huesos	-1	n/a	0 TER
Nudilleras de acero	Arma de impacto	0	RA	10 TER
Bastón extensible	Arma de porra	0	G	35 TER
Porra aturdidora*	Porra eléctrica	0 (Aturdir)	G	40 TER
Pistola aturdidora*	Arma aturdidora	0 (Aturdir)	G	35 TER
Cuchillo de combate, acero	Arma de filo, pequeña	0	G	80 TER
Cuchillo de combate, compuesto	Arma de filo, pequeña	+1	PA	195 TER
Machete	Arma de filo, mediana	+1	G	20 TER
Espada de oficial del ejército	Arma de filo, mediana	+1	PA	250 TER
Bastón estoque, compuesto	Arma de filo, mediana	+1	P	350 TER
Vara, palo, porra	Arma de porra	+1	G	varia
Katana, acero	Arma de filo, grande	+2	PA	450 TER
Katana, compuesta	Arma de filo, grande	+3	PA	1200 TER
Wakizashi, acero	Arma de filo, mediana	+1	G	195 TER
Wakizashi, compuesta	Arma de filo, mediana	+2	PA	395 TER

NOTAS SOBRE ARMAS CUERPO A CUERPO

- Además de causar daño normal, la **porra aturdidora** puede aturdir a sus víctimas. Si un ataque penetra la armadura y hace al menos un punto de daño de Vitalidad, la víctima debe superar una prueba difícil de Dote de Tenacidad para evitar los efectos de aturdimiento. Si esta prueba falla, la víctima pierde dos Acciones por turno durante de uno a diez minutos (tira un dado), lo que en la práctica puede reducir las Acciones de un personaje a cero. Sólo hay que realizar una prueba por cada turno golpeado por la porra aturdidora, y el efecto de aturdimiento no es acumulativo, pero una víctima puede verse de nuevo afectada en el turno siguiente tras recuperarse del *shock* anterior.
- Considera que la **pistola aturdidora** tiene un daño de +0 a la hora de determinar si el ataque penetra la armadura, aunque no causa auténtico daño. Un ataque debe causar al menos un punto de daño de Vitalidad para causar efecto. Los afectados por la pistola aturdidora deben superar una prueba difícil de Dote de Tenacidad para resistir. Si la prueba fracasa, la víctima pierde 2 Acciones por turno durante entre uno y diez minutos (tira un dado), lo que en la práctica puede reducir las Acciones de un personaje a cero. Sólo hay que realizar una prueba por cada turno golpeado por la pistola aturdidora, y el efecto del aturdimiento no es acumulativo, pero una víctima puede verse de nuevo afectada en el turno siguiente a recuperarse del *shock* anterior.

EQUIPO VARIADO

EQUIPO	COSTE	EQUIPO	COSTE
PCPU	575 TER	Mira láser*	275 TER
Visor de gafas de RA	495 TER	Munición de 5mm, estándar, 50 disparos	10 TER
Auricular de comunicación inalámbrica (para su uso con la PCPU)	50 TER	Munición de 5mm, aguja, 50 disparos	10 TER
Unidad de holointerfaz (HIU) portátil	125 TER	Munición de 5mm, sin casquillo, 50 disparos	15 TER
Unidad de holointerfaz (HIU) de sobremesa	250 TER	Munición de 9mm, estándar, 50 disparos	10 TER
Gafas de visión nocturna con iluminación de infrarrojos	395 TER	Munición de 9mm, aguja, 50 disparos	10 TER
Telémetro láser	295 TER	Munición de 9mm, sin casquillo, 50 disparos	15 TER
Prismáticos, normales	110 TER	Munición de 10mm, estándar, 50 disparos	10 TER
Prismáticos, con brújula incorporada	125 TER	Munición de 10mm, aguja, 50 disparos	15 TER
Grabador de vídeo digital	225 TER	Munición de 10mm, sin casquillo, 50 disparos	19 TER
Nanofactoría para uso privado, pequeña (1.6 m²)	1800 TER	Munición de 15mm, estándar, 50 disparos	10 TER
Suma 400 TER para una conexión inalámbrica	2200 TER	Munición de 15mm, sin casquillo, 50 disparos	20 TER
Nanofactoría para uso privado, grande (4.2 m²)	3900 TER	Munición de 5mm, estándar, 50 disparos	10 TER
Suma 400 TER para una conexión inalámbrica	4300 TER	Munición de 5mm, aguja, 50 disparos	10 TER
Pila-D de clase 1	50 TER	Munición de galga 12, cartucho, 50 disparos	20 TER
Pila-D de clase 2	30 TER	Munición de galga 12, posta, 50 disparos	25 TER
Pila-D de clase 3	5 TER	Permiso de armas, nivel = PA (coste anual, incluye informe de antecedentes)	100 TER
Pistola ocultable	95 TER	Permiso de armas, nivel = P (coste anual, incluye informe de antecedentes)	150 TER
Pistola de cinto	20 TER	Kit médico con bioescáner*	365 TER
Silenciador (legalidad = R)	345 TER	AHP analgésico instantáneo (1 dosis)*	110 TER
Aumento: potencia baja (7×32)	245 TER	Ropa normal	70 TER
Suma 100 TER para UV*	345 TER	Ropa elegante	350 TER
Aumento: potencia media (9×40)	350 TER	Ropa muy cara y a la moda	700 TER
Suma 100 TER para UV*	455 TER	Navaja suiza con puntero láser	19 TER
Aumento: potencia alta (24×40)	545 TER	Luz halógena, precisa una pila-D de clase 3	15 TER
Suma 100 TER para UV*	645 TER		

NOTAS SOBRE EL EQUIPO

- Los aumentos reducen el incremento de alcance en lo referente a determinar los modificadores de la prueba. Un aumento de baja potencia reduce el alcance en una categoría, uno de potencia media en dos categorías y uno de alta potencia en tres categorías, todos con un mínimo de corto alcance.
- Las miras láser proporcionan un modificador de prueba de +1 cuando se activan.
- Se necesita un kit médico para estabilizar a pacientes que tengan Heridas Moderadas o peores.
- Los analgésicos instantáneos AHP reducen la penalización asociada a los niveles de herida en una categoría como máximo. Estos efectos duran de uno a diez minutos (tira un dado). Un tratamiento repetido conlleva el riesgo de adicción.

ARMADURAS

NOMBRE DE LA ARMADURA	TIPO	PROTECCIÓN	LGL	COSTE
Escudo de seguridad Phalanx II* (sólo contra ataques frontales)	Escudo de mano polimérico compuesto de kevtech	+1/+1	RA	450 TER
Armadura Sentrytech Mk-IV (ligera)	Chaleco antibalas disimulable	+0/+1	G	400 TER
Armadura Sentrytech Mk-V (pesada)	Chaleco antibalas disimulable con placas de impacto	+1/+1	G	495 TER
Spectrashield de combate (ligera)*	Armadura de fibra Spectra con placas de impacto ligeras	+2/+2	RA	650 TER
Spectrashield de combate (pesada)*	Armadura de fibra Spectra con placas de impacto pesadas	+3/+3	RA	795 TER

NOTAS SOBRE ARMADURAS

- Los *escudos de seguridad* se pueden usar además de cualquier tipo de armadura y también permiten que un defensor use su habilidad de Lucha con Armas para defenderse de armas de proyectil.
- La *armadura de combate ligera* puede proporcionar a quien la vista un suministro independiente de aire que le protege contra humo, gas, aire no respirable y otras amenazas atmosféricas similares. La armadura dispone de aire para una hora, que se repondrá de forma automática cuando esté expuesta a aire puro. La armadura no está sellada, por lo que el usuario sigue pudiendo verse afectado por los ataques de gas que se absorban a través de la piel (como la mayoría de gases nerviosos). La armadura de combate ligera se suele usar en entornos donde la velocidad y la agilidad son esenciales.
- La *armadura de combate pesada* es un sistema completamente sellado y proporciona un espacio cerrado y seguro, incluyendo control de la temperatura y un suministro independiente de aire que le protege contra humo, gas, aire no respirable y otras amenazas atmosféricas similares. La armadura dispone de aire para una hora, que se repondrá de forma automática cuando esté expuesta a aire puro. La armadura también protege contra ataques que se absorban a través de la piel. No obstante, también es más incómoda que la armadura ligera, y quien la lleve sufrirá un penalizador de -1 a cualquier prueba que dependa de Agilidad.

ARMAS ALIENÍGENAS

NOMBRE DEL ARMA	FABRICANTE	TIPO	CAL	ALC (M)	DÑ	DISP	MUN	LGL	COSTE
NIP-10	Norinco Inc.	Aguijoneador auto (Med)	10 mm	10/25/40	+1	3	15 A	PA	575 TER
NIR-05	Norinco Inc.	Fusil de asalto riel (Lig)	5 mm	50/85/220	0	3 o 3/1-5/30	90 A	RA	500 TER
NIR-09	Norinco Inc.	Fusil de asalto riel (Pes)	9 mm	50/100/200	+1	3 o 3/1-5/30	60 A	R	2000 TER
Aguijoneador*	OED	Aguijoneador (Med)	10 mm	10/20/30	+1 o descarga	1 o descarga	36 A	n/a	n/a
Pistola neurotóxica*	Migou	Aguijoneador auto (Med)	n/a	15/35/55	+1 (+neurotoxina)	3	20 N	n/a	n/a
Fusil MAP	Migou	Fusil energético (Pes)	n/a	30/60/150	+2	3	9 E	n/a	n/a
Arma de apoyo MAP	Migou	Arma energética	n/a	75/500/1000	+2 (+1 Híbrido)	2	18 E	n/a	n/a
Rayo anulador*	Migou	Fusil energético (Pes)	n/a	10/20/30	+2 (Híbrido)	2	6 E	n/a	n/a
Lanza Acruta	Profundos	Hoja Grande - Orgánica	n/a	2/5/10	+2 hoja, +0 bastón	n/a	n/a	n/a	n/a

(Cal = Calibre del arma, Alc = corto/medio/largo alcance, Dñ = Daño del arma, Disp = Número de disparos por turno, Mun = Cantidad y tipo de munición, siendo "A" agujas, "S" sin casquillo y E = Energía, Lgl = Legalidad del arma)

NOTAS SOBRE ARMADURAS

- El *aguijoneador de los profundos* puede disparar descargas de entre una y seis agujas. La víctima se defiende una sola vez contra la descarga, no contra cada aguja individual. Si es golpeada, el aguijoneador causa el daño habitual más un dado por cada aguja de la descarga, contra el que sólo se tira la armadura una vez.
- La *pistola neurotóxica de los migou* dispara proyectiles magnéticos que contienen una pequeña neurotoxina. El ataque debe causar al menos un punto de daño de Vitalidad para poder inyectar su toxina. Los afectados deben superar una prueba desafiante de Dote de Tenacidad o perder dos Acciones por turno durante entre uno y cinco minutos (tira medio dado). Los efectos de la toxina no son acumulativos y la víctima puede verse afectada de nuevo en el turno siguiente a recuperarse de la última dosis.
- Las *armas MAP migou* pueden causar daño adicional si el impacto penetra la armadura. Calcula el daño de la forma usual, pero si se penetra la armadura (el ataque causa al menos uno de daño), tira un dado adicional de daño contra el que la armadura no sirve de nada.
- El *rayo anulador* es un fusil que dispara una carga de energía que afecta un área de diez metros cuadrados. Además del daño, los afectados por el rayo anulador deben superar una prueba desafiante de Dote de Tenacidad o perder una acción ese mismo turno o al siguiente.
- El *arma de apoyo MAP migou*, además de los efectos normales de las armas MAP, proporciona un pulso electromagnético contra las máquinas y causa daño Híbrido. El ataque debe causar al menos un punto de daño para que el PEM tenga efecto. Cualquier arma afectada por el PEM pierde dos Acciones por turno durante entre uno y cinco minutos (tira un dado), lo que en la práctica puede reducir las Acciones de un piloto a cero. Sólo hay que hacer una prueba por cada turno alcanzado por el PEM, y el efecto no es acumulativo. Una víctima puede verse afectada de nuevo en el turno siguiente a recuperarse del último disparo. El arma de apoyo MAP suele requerir un bípode o trípode para disparar y se alimenta con una pila-D externa.

MIEDO Y LOCURA -ÍNDICE-

La diferencia entre miedo y locura es que el miedo es una reacción a una amenaza inmediata, ya sea física o no, y la locura una distorsión permanente de la percepción de la realidad, causada por un desequilibrio químico cerebral o por una constante exposición a situaciones horribles o desequilibrantes.

MIEDO

Cada vez que un personaje contempla algo terrible tendrás que comprobar si se asusta y sufre los efectos del Miedo.

PRUEBA DE MIEDO

Prueba de Dote Tenacidad frente a una dificultad determinada por el guía (o por la que fije la criatura)

- Si se falla, tiraremos una vez en la siguiente tabla (si el fallo es crítico, tiraremos dos veces). Tiraremos 2d10. (Ver página 135)

2d10	Efectos
2	Físico
3	Pérdida de control corporal
4	Olvido
5-6	Desmayo
7-8	Encogerse de miedo
9-10	Gritar
11-12	Aturdido
13-14	Convulsiones
15-16	Terror
17-18	Fascinación Morbosa
19	Trastorno temporal
20	Fobia

ACOSTUMBRARSE A ELLO

Es posible controlar tu miedo. Mantén un registro de todas las veces que te has encontrado con algo aterrador (situación, circunstancia, o una criatura). Si te encuentras con ellas 10 veces y superas el miedo un mínimo de 5, no necesitas volver a tirar para los efectos del Miedo para ese tipo de evento.

LOCURA

Puntos de Locura: Sirven para determinar la estabilidad mental de un personaje. Los personajes obtienen puntos de locura cuando experimentan sucesos profundamente inquietantes o que desafían la realidad convencional.

TABLA DE LOCURA			
Puntos de Locura	NIVEL DE LOCURA	DESORDENES	PENALIZADOR
0-1	Cuerdo y equilibrado	Ninguno	0
2-3	Tocado	1 permanente	0
4-5	Perturbado	2 permanentes	-1
6-7	Trastornado	3 permanentes	-2
8-9	Loco	4 permanentes	-4
10	Chiflado	6 permanentes	--

La columna penalizador indica el malus a las pruebas de locura estando en ese estado.

Perder el juicio: Las pruebas de Locura, son pruebas de Dote Tenacidad a la dificultad marcada por el Guía.

CAUSAS DE LOCURA			
CAUSA	GRADO	EFECTO	
Heridas graves	Fácil	1 punto	
Desesperación	Medio	1 punto	
Herida con mutilación	Medio	1 punto	
Aprender un hechizo de primer orden (general)	Medio	1 punto	
Presenciar la muerte de un amigo	Medio	1 punto	
Miedo prolongado	Desafiante	1 punto	
Aprender un hechizo de segundo orden (general)	Desafiante	1 punto	
Leer un tomo arcano menor sin censurar	Desafiante	1 punto	
Leer un tomo arcano mayor sin censurar	Desafiante	2 puntos	
Tratar injustamente a un inocente	Desafiante	2 puntos	
Provocar la muerte de un amigo	Difícil	2 puntos	
Odio devorador	Difícil	1 punto	
Ver cómo la realidad se vuelve del revés	Difícil	1 punto	
Aprender un hechizo de tercer orden (general)	Difícil	2 puntos	
Conocer al avatar de un Primigenio	Difícil	2 puntos	
Abusos prolongados	Difícil	1 punto	
Presenciar la muerte de un ser querido	Difícil	1 punto	
Provocar la muerte de un ser querido	Increíblemente difícil	2 puntos	
Terror prolongado	Increíblemente difícil	1 punto	
Presenciar una masacre o un baño de sangre	Increíblemente difícil	1 punto	
Provocar una masacre o un baño de sangre	Legendario	2 puntos	
Presenciar la forma auténtica de un primigenio	Legendario	4 puntos	

LOCURA TEMPORAL

Cada vez que obtengas un punto de Locura, tanto si desarrollas un desorden permanente como si no, te vuelves temporalmente loco. Escoge un desorden de la lista general. Este dura medio dado de días y desaparece por sí solo.

ARCANOTECNOLOGIA

Trabajar en sistemas de distribución, armas y similares no supone un problema pero, cuando nos adentramos en los principios del Motor-D, los módulos-A, las pilas-D, los GMC y similares sí, ya sea trabajar o diseñarlos.

CAUSA	GRADO	EFFECTO
Trabajar en una pila-D	Medio	1 punto
Trabajar en un Módulo-A	Desafiante	1 punto
Trabajar en un Motor-D	Difícil	1 punto
Diseñar tecnología del Motor-D	Increíblemente difícil	2 puntos

Si hablamos de abrir nuevos caminos de investigación en arcanotecnología, el guía deberá establecer el grado de dificultad y los efectos que puede tener. (No olvidemos que todos los pioneros en arcanotecnología acabaron muertos.

TRASTORNOS

A continuación encontramos la lista resumen de trastornos. La información de cada uno está en la página 137.

- **TRASTORNOS DE ANSIEDAD:**
 - Trastorno general de ansiedad
 - Trastorno obsesivo compulsivo
 - Trastorno de pánico
 - Fobias
 - Trastorno por estrés postraumático
- **TRASTORNOS SOMATOMORFOS**
 - Trastorno de conversión
 - Hipocondría
 - Trastornos físicos menores
- **TRASTORNOS DISOCIATIVOS**
 - Trastorno de personalidad múltiple
 - Amnesia psicogénica
 - Fuga psicogénica
- **TRASTORNOS DEL ESTADO DE ÁNIMO**
 - Depresión grave
 - Distimia
 - Trastorno maniaco-depresivo
 - Ciclotimia
- **ESQUIZOFRENIA**
 - Esquizofrenia catatónica
 - Esquizofrenia desorganizada
 - Esquizofrenia paranoide
 - Esquizofrenia indiferenciada

- **TRASTORNOS DE LA PERSONALIDAD**
 - Trastorno antisocial (sociopatía)
 - Trastorno por evitación
 - Trastorno límite de la personalidad
 - Trastorno por dependencia
 - Trastorno histriónico
 - Megalomanía
 - Narcisismo
 - Trastorno obsesivo-compulsivo (TOC)
 - Trastorno paranoide
 - Trastorno explosivo-intermitente
 - Trastorno esquizotípico
 - Trastorno esquizoide

RECUPERAR CORDURA

Una vez al mes los miembros del NGT se ven obligados a pasar evaluaciones psicológicas. Cualquiera con 3 puntos de locura o menos las pasará sin mayor problema para la mayoría de servicios, en función del desorden permanente manifestado, aunque seguirá necesitando terapia. Los que tengan 4 o 5 puntos puede que sean ingresados para recibir terapia. Todo aquel con 6 puntos de locura o más será inmediatamente internado.

- Hay tres modos de reducir tus puntos de Locura:
 - Enfrentarte a tus miedos: Si parte de la locura proviene de una circunstancia, condición o criatura en particular, puede perder un punto de Locura enfrentándose de forma eficaz a ella y destruyéndola. La condición es que el personaje tenga solo entre 1 y 3 puntos de locura.
 - Tratamiento en consulta externa: La frecuencia con la que el personaje asiste a terapia determina lo rápidamente que resuelve sus problemas. Solo funciona con 5 puntos de locura o menos. 1 punto cada 4 sesiones. (pag.140).
 - Terapia ocupacional: Son los que están ingresados y en condiciones seguras. Para personajes con 6 puntos o más. Una vez reducidos los puntos a 5, se pierde un punto cada 2 sesiones.

INTERPRETAR PERSONAJES LOCOS

A partir de los 5 puntos de locura, los personajes puede ser que continúen pero pronto serán apartados por sus superiores de la línea de fuego. Aconsejamos que en estos casos, se aparte al personaje durante algún tiempo para que se recupere. Recordar que si el personaje llega a los 10 puntos de locura, pasará a ser un PNJ.

IR MÁS ALLÁ

Para algunos mortales llega un momento en que trascienden a un nuevo nivel de comprensión y la cordura tal como nosotros la consideramos. Ya sea un dhohanoide o un hechicero, puede llegar el momento en que su distorsionada realidad sea una nueva concepción de la realidad. Lo que antes era causa de Locura, se puede convertir en un hecho habitual, natural y sin mayor relevancia.

LOS MECHA Y SUS SISTEMAS -ÍNDICE-

SISTEMAS DE SENSORES (144)

TIPO	ALCANCE	MODO	CÓDIGO FS	EFFECTOS
Altavoz	n/a	n/a	M	Se puede utilizar para comunicarse con seres en el exterior del mecha; incorporado a todos los mechas.
Apuntamiento	Vista	Activo, Enfocado	G	Proporciona un bonificador +1 ó +2 a los ataques de proyectiles; no resulta de utilidad en el combate cuerpo a cuerpo.
Audio de banda ancha	Audición	Pasivo, 360	M	La audición duplica su sensibilidad y puede registrar las frecuencias supersónicas y subsónicas.
Escáner	90 m	Activo, Enfocado	M	Recopila datos biológicos sobre seres vivos, como por ejemplo, si algo está vivo o muerto, su edad, su sexo, su nivel de salud y si padece alguna enfermedad.
Focos	90 m	Activo, Enfocado	M	Iluminan un área delante del mecha; incorporados a todos los mechas.
Largo alcance	n/a	n/a	n/a	Duplica todos los alcances de los sensores.
Radar/IAE	8 km	Pasivo, 360	G	Detecta objetos de grandes proporciones y su tamaño aproximado, su velocidad y su demora, y compara sus rasgos con un sistema de "Identificar Amigo/Enemigo" para determinar si se trata de posibles amenazas. También detecta patrones climáticos de tormenta.
Rayos X	15 m	Activo, Enfocado	M	Utiliza rayos X para ver a través de casi todos los materiales y revela sustancias densas como metales y huesos. Son aparatos delicados y difíciles de instalar, y por ello poco comunes.
Sónar	1.5 km	Pasivo, 360	M	Sólo utilizable bajo el agua. Hace rebotar ondas de sonido para dibujar una imagen de todos los objetos que estén dentro de su alcance, incluyendo características del terreno.
Térmico	90 m	Activo, Enfocado	M	Muestra las firmas caloríficas.
Visión nocturna	Vista	Activo, Enfocado	G	Utilizada para ver en condiciones de muy poca luz, aunque no funciona en completa oscuridad en su modo pasivo. Incluye focos activos de infrarrojos para ver en la oscuridad total, pero otros mechas con sensores de visión nocturna detectarán claramente estos focos. La visión es en blanco y verde, no en color.

SISTEMAS DE MOVIMIENTO (146)

TIPO	CÓDIGO FS	EFFECTOS
Aerolanzable	G	Se trata de una modificación que permite que los mechas puedan ser desplegados con seguridad desde lo alto y que no requiere auténticos módulos-A. Este movimiento no se puede mejorar y requiere módulos de Salto.
Flotabilidad	C	Se trata de una modificación que permite al mecha moverse a mitad de velocidad bajo el agua sin requerir auténticos módulos-A. Este movimiento requiere módulos de salto.
Garfios	C	El mecha está equipado con dos garfios autopropulsados, cada uno de ellos con 60 m de cuerda elástica y un cabrestante capaz de arrastrar el peso del propio mecha.
Módulo-A	G	Proporciona al mecha auténtica capacidad de vuelo antigravitatorio. También dispone de completa habilidad bajo el agua y pueden escapar de la atmósfera. Los módulos-A no se pueden equipar en mechas diminutas. La velocidad base del módulo-A es de 50 km/h.
Módulos de salto	G	Mediante una modificación de la tecnología de los módulos-A, los módulos de salto permiten que el mecha salte el doble de la distancia normal.
Velocidad mejorada	G	Incrementa los índices de Movimiento y las distancias de salto actuales del mecha en un factor de 2, 4 ó 6.

SISTEMAS DE ARMAS DE LOS MECHA (146)

ARMAS DE PROYECTILES

TIPO	ALCANCE	DAÑO	DISPAROS	MUNICIÓN	Código FS
Cañón de plasma*	15/90/700	+2/+3/+4	2	Infinito	G
Cañón láser	25/180/1400	+1/+2/+3	2	Infinito	C
Lanzallamas*	5/15/25	+1/+2/+3	2	20	M
Pistola de rayos*	25/45/180	+1/+2/+3	1/2	Infinito	M
Rayo de carga	25/180/1400	+4/+6/+8	1/2	Infinito	M

Notas sobre Armas de proyectiles

- Utiliza la puntuación de trauma de una armadura para defenderse de los lanzallamas en lugar de la de proyectiles. Si un mecha está equipado con resistencia al calor, sólo recibe la mitad de daño (después de aplicar la armadura) de los lanzallamas.
- Las descargas de un cañón de plasma o de un lanzallamas prenderán los materiales inflamables.
- Una pistola de rayos lanza un rayo eléctrico que se extenderá desde el objetivo principal a varios otros próximos. Realiza una única tirada de ataque al principio para ver si el objetivo principal es golpeado. Si es así, otros objetivos a menos de 25 m del principal también deben defenderse contra el ataque al pasar la electricidad de uno a otro. Si el propio atacante está dentro del alcance de 25 m también tendrá que defenderse contra el ataque. Sólo se realiza una tirada de ataque independientemente de cuántas víctimas potenciales existan y todas ellas se defienden contra la misma tirada. Si un objetivo no posee capacidad conductiva, está adecuadamente aislado o no tiene toma de tierra (esto es, está volando) es inmune a los ataques secundarios pero sigue pudiendo ser designado como objetivo primario.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

TIPO	DAÑO	ALCANCE	Código FS
Cola-aguijón*	+1/+2/+3		G
Cola-garrote*	+1/+2/+3		G
Cola-prensil*	0/0/+1		M
Cuernos*	+1/+2/+3		C
Espada de hiperfilo*	+1/+2/+3		C
Espolón de hiperfilo*	0/+1/-2	10/20/25	C
Garras de hiperfilo*	0/+1/-2		C
Lengua-apresadora*	0/0/+1		M
Lengua-perforante*	0/+1/-2		G
Mandíbulas o dientes	+1/+2/+3		C
Puños	-1/0/+1		C
Tenazas	+1/+2/+3		C
Tentáculo-retráctil*	0/0/+1		M

Notas sobre Armas de combate cuerpo a cuerpo

- Los cuernos se presentan tanto como tipo ariete como perforante, la diferencia es meramente estética.
- Las espadas, garras y espolones de hiperfilo son por lo general retráctiles.
- Los espolones de hiperfilo se pueden eyectar y actúan como un arma arrojada.
- Un tentáculo retráctil se puede usar para apresar a un oponente en lugar de hacerle daño. Este sistema de armas se puede ocultar bajo una extremidad o simplemente recogerlo dentro del cuerpo en función de su diseño.
- Las colas se presentan como de tipo garrote, con forma de aguijón o prensiles. Las colas de aguijón o de garrote causan daño mientras que la prensil puede apresar. También es posible convertir las de aguijón o garrote en prensiles; al combinarlas su Código FS pasa a ser M.
- Las lenguas se clasifican como apresadoras, perforantes o ambas. Las lenguas apresadoras se pueden usar para apresar mientras que las perforantes causan daño. Al combinarse ambos tipos el Código FS pasa a ser M.

ARTILLERÍA

TIPO	ALCANCE	DAÑO	DISPAROS	MUNICIÓN	Código FS
Bomba gravitatoria*	25/45/180	Ralentizante	1	1 (especial)	G
Misil de largo alcance*	3 km	+10	1	Bastidor	G
Vainas de cohetes*	15/180/700	+1 c/u	1 o salva	10 ó 20	G

Notas sobre Artillería

- Una bomba gravitatoria genera un estallido de energía que reduce la velocidad y la Fuerza de todo lo que la rodea en un radio de 15 m. Las bombas gravitatorias pequeñas y medianas reducen a la mitad la Fuerza y el movimiento de los objetivos afectados, y las grandes a un cuarto. Esto no reduce en ningún caso el número de Acciones que los objetivos pueden realizar. Todo aquello que no pertenezca a la escala de Integridad queda reducido a un punto de Fuerza sin movilidad alguna. Estos efectos duran de 1 a 10 turnos (tira un dado), y debes determinar la duración de forma independiente para cada objetivo. Para disparar una bomba gravitatoria debes realizar una prueba de Armas de Apoyo con una dificultad determinada por el alcance (consulta Blancos Estacionarios en el capítulo nueve). Todo lo que se encuentre dentro del radio del estallido se ve afectado, sin tirada de defensa. La energía necesaria para disparar una bomba gravitatoria se regenera cada 10 turnos (50 segundos). Si se dispara contra un objetivo a menos de 15 m, el estallido de la bomba gravitatoria también afectará al mecha que la ha lanzado.
- Los misiles de largo alcance están pensados para lanzarse contra blancos estacionarios y no sirven de nada contra mechas. Su explosión tiene un radio primario de 15 m y uno secundario de otros 10 m. Los misiles de largo alcance vienen en bastidores que varían en función del tamaño del mecha. Los bastidores pequeños contienen dos misiles, los medianos cuatro y los bastidores grandes y descomunales tienen ocho. Los mechas diminutos no pueden usar este sistema de armas.
- Las vainas de cohetes utilizan un sistema que permite al piloto disparar los cohetes de forma individual o en salvas de entre dos y cinco misiles. Todos los cohetes de una salva se disparan contra el mismo objetivo y se consideran como un solo ataque. Cada cohete hace un daño de +1. Las vainas diminutas, pequeñas y medianas contienen diez cohetes y las grandes y descomunales tienen veinte cohetes.

ARMAS ESPECIALES

TIPO	ALCANCE	DAÑO	Disparos	Munición	Código FS
Spray/Goteo ácido*	1/5/15	+1/+2/+3	1/X	10/15/20	G
Cañón AP*	25/70/180	+4/+6/+8	3 ó 4	450/900/1400	G
Lanzasenuelos*	n/a	Especial	1	2/5/10	M
Proyector de niebla*	Radio 10	Oscurecedor	1	Infinito	M
Rayo anulador*	10/25/45	+4/+6/+8	1	Infinito	M

Notas sobre Armas especiales

- Un *spray* ácido utiliza las características que aparecen en la lista como si fuera un sistema de armas independiente aunque a menudo se añade un goteo ácido a otro sistema de armas de combate cuerpo a cuerpo (pero no a los cuernos de tipo ariete ni a las colas de tipo garrote) incrementando así su daño en el valor indicado. Este daño se suma como si correspondiera a un único ataque pero cada golpe con éxito vacía una tanda de munición del sistema de goteo ácido.
- Un cañón AP es un arma antipersona a escala mecha. Pertenecer a la escala de Vitalidad con un perfil de arma automática de 4/1-10/100.
- Los lanzaseñuelos arrojan nubes de partículas levemente magnetizadas para protegerse contra un enjambre de cohetes o torpedos. En lugar de realizar la tirada de defensa, el mecha marcado como objetivo puede lanzar una nube de señuelos. Tira un dado; a no ser que el resultado sea de 1, todos los cohetes de la salva detonan en el señuelo en lugar de alcanzar al mecha. Una nube de señuelos protege contra todos los ataques de cohetes durante un turno. Utiliza la misma regla para determinar la efectividad de cada uno de los ataques.
- Los proyectores de niebla oscurecen parcialmente la visión en un área de radio 10 m centrada en el mecha. Si el mecha dedica dos turnos a proyectar niebla en la misma zona, la visión se oscurece completamente.
- Los rayos anuladores son una tecnología de la que sólo disponen los migou.

OPCIONES DE ARMAS

○ Armas anfibas

Excepto las armas cuerpo a cuerpo, el resto suelen ser poco efectivas bajo el agua. Algunas de estas armas pueden ser modificadas para funcionar en este ambiente.

○ Armas empotradas frente armas de mano

Esta es una lista de sistemas que se pueden convertir en unidades de mano:

Cañón AP, Cañón de plasma, Cañón Láser, Espada de hiperfilo, Espolón de hiperfilo, Lanzallamas, Misil de Largo Alcance, Pistola de Rayos, Proyector niebla, Rayo anulador, Rayo carga, Spray ácido y vaina de cohetes.

- Las armas de mano deben ser de igual categoría que tamaño mecha
- Tienen las mismas características que su homólogo empotrado
- Excepto la espada y el espolón de hiperfilo y el spray de ácido, el mecha necesita ambas manos para usar el resto.
- Las armas de mano tienen un código FS de M.
- Cada cargador dispone de 20 disparos
- Las armas con munición finita cuando son de mano tienen la mitad.
- Un mecha puede llevar dos cargadores de munición extra. Código FS – L.
- Los cañones AP suelen ser armas de Mano.

○ Armas acopladas

Dos armas idénticas en tamaño y tipo pueden ser acopladas para disparar a la vez contra un mismo objetivo y un único enfrentamiento determina si ambas aciertan o fallan. En lugar de considerar las dos armas distintas, al calcular el daño, coge los dados de daño del éxito y suma los bonificadores de daño de las dos armas, el objetivo solo tendrá derecho a una tirada de armadura.

SISTEMAS DE APOYO (145)

TIPO	CÓDIGO FS	EFFECTOS
Brazos manipuladores	G	El mecha está equipado con dos pequeños brazos robóticos retráctiles que pueden servir para delicadas manipulaciones como si fueran las manos de una persona.
Cápsula de soporte vital	n/a	En lugar de un simple asiento eyector, el mecha viene equipado con una cápsula perfectamente sellada que mantiene el entorno del piloto del mismo modo que un sistema de soporte vital. Esta cápsula no está preparada para realizar ningún tipo de movimiento pero sí posee una bengala de señales para emergencias. Puede mantener un suministro de aire independiente para 16 horas que filtra el dióxido de carbono y que se repondrá de forma automática cuando esté expuesto a aire puro. Cuando el mecha alcance el daño crítico eyectará automáticamente la cápsula. La cápsula de soporte vital requiere el sistema de soporte vital. Los Engel no se pueden equipar con cápsulas de soporte vital.
CME	M	Los mechas equipados con CME (siglas de Contramedidas Electrónicas) pueden interferir las comunicaciones y los sensores de un enemigo. Cuando se activan las CME, el piloto puede perturbar comunicaciones y sensores en un área de 100 m ² situada a menos de 180 m de distancia. Los sensores básicos audiovisuales que permiten que el piloto vea y oiga no se pueden contrarrestar.
Compartimento de almacenaje	G	El mecha contiene un espacio vacío para almacenar carga. El volumen de este espacio depende del tamaño del mecha: los mechas diminutos tienen 1 litro, los mechas pequeños tienen 30 litros, los mechas medianos 50 litros, los mechas grandes 65 litros y los descomunales 100 litros. La mayoría de los mechas están equipados con este espacio de almacenaje que suele contener un pequeño kit básico de supervivencia.
IAL	C	El sistema IAL (siglas de Inteligencia Artificial Limitada) se encarga del manejo de las tareas rutinarias y ayuda al piloto. Está conectado con el sistema de comunicaciones, con el OrNav, con todos los sistemas de sensores y con los de seguridad y diagnóstico. Esto significa que puede enviar comunicaciones, orientarse, escanear y vigilar, avisar de posibles peligros y monitorizar el funcionamiento de todos los sistemas, lo que libera al piloto para que se encargue de tareas más importantes. La IAL también actúa como piloto automático y puede hacer avanzar al mecha con una habilidad de Atletismo y Pilotar a nivel de Estudiante hacia un destino programado previamente. Se activa tanto mediante el teclado como por órdenes de voz. Viene incluido de serie en todos los mechas.
OrNav	G	Acrónimo de Ordenador de Navegación. El mecha está equipado con una base de datos de topografías y mapas globales y puede calcular la posición del mecha ya sea por el enlace satélite o por comparaciones topográficas. Viene incluido de serie en todos los mechas.
Refuerzo de profundidad	C	La estructura del mecha se ha reforzado para resistir la presión y por lo tanto puede actuar a gran profundidad en el océano.
Resistencia al calor	C	El mecha está protegido contra el calor extremo, como el que se encuentra en las profundidades del desierto o en los edificios en llamas. Este sistema es necesario para reentrar en la atmósfera. También protege contra armas basadas en el calor, como los lanzallamas: reduce el daño a la mitad después de que se haya aplicado la armadura.
Resistencia al Frío	C	El mecha está protegido contra el frío extremo, como el que se encuentra en las profundidades del fondo oceánico, en los polos o en el espacio. Este sistema también protege contra armas basadas en el frío: reduce el daño a la mitad después de que se haya aplicado la armadura.
Sistema de comunicaciones	C	El mecha posee todo un juego de comunicaciones incluyendo un enlace satélite. Viene incluido de serie en todos los mechas.
Sistema de seguridad	M	El mecha requiere algún tipo de código para funcionar. Viene incluido de serie en todos los mechas.
Sistema de sigilo	M	El mecha está equipado con un sistema de sigilo de última generación que incluye paneles camaleónicos para el enmascaramiento visual, deflectores del calor para eliminar su firma calorífica, silenciadores del movimiento y una capa antiradar. En resumen, el mecha es casi imposible de detectar salvo para la visión normal o los sensores de rayos X, que tienen un alcance limitado y pueden ser perturbados. Detectar un mecha equipado con un sistema de sigilo requiere pruebas de Observar (ver tabla cercana). Un mecha no puede atacar mientras tenga activado su sistema de sigilo.
Sistema eyector	n/a	El mecha está equipado con un asiento eyector con paracaídas incluido. Cuando el mecha alcance el daño crítico eyectará automáticamente al piloto. Los Engel no se pueden equipar con sistemas de eyección.
Sistema sellado	G	Aunque no está equipado para los rigores de los sistemas submarinos o del vacío, un sistema sellado protegerá al piloto contra humo, gas, aire viciado y otras amenazas atmosféricas similares. El mecha puede mantener un suministro de aire independiente para 8 horas que se repondrá de forma automática cuando esté expuesto a aire puro.
Sistemas OG	C	El mecha está equipado para sobrevivir en entornos sin gravedad, lo que incluye refuerzos para el vacío espacial, escudos solares y similares. Requiere un sistema de apoyo de Resistencia al Frío.
Soporte vital	C	Proporciona un entorno cerrado y seguro para el piloto que incluye control de la temperatura, reciclado del agua y los residuos, y filtros de dióxido de carbono. El mecha está sellado y proporcionará a su piloto un entorno controlado incluso bajo el agua o en el vacío. El soporte vital mantiene un suministro de aire independiente para 24 horas que filtra el dióxido de carbono y que se repondrá de forma automática cuando esté expuesto a aire puro.

REGLAS PARA LOS ENGEL

Si un piloto queda inconsciente durante el combate, el Engel toma el control y ataca a todo lo que considere una amenaza de mayor a menor grado de peligrosidad.

Si no se usa una interfaz de sintonización sucede lo mismo.

Los exoesqueletos llevan un sistema de bloqueo de armamento y articulaciones para que los líderes de escuadrón puedan bloquear a un Engel descontrolado.

Un Engel que haya sido bloqueado se mostrará furioso durante los días venideros.

TAGER -ÍNDICE-

REGLAS PARA LOS TAGER

Existen algunas capacidades, desventajas y reglas comunes a todos los tipos de tager.

ATRIBUTOS

Los simbiosites tager incrementan los atributos de sus anfitriones. La primera columna indica los atributos en estado natural, la segunda, estando transformado.

CAPACIDADES

- Pueden pasar instantáneamente de una forma a otra.
- Poseen microganchos en pies y manos que les permiten trepar y colgar por toda superficie.
- Saltan el doble de la distancia normal.
- Están sellados contra ataques de gas o biológicos, pueden generar una pequeña reserva de aire. El suministro interno dura dos horas. Soportan el vacío espacial o las profundidades del océano.
- El personaje recibe un bonificador de +4 a las pruebas de miedo cuando adoptan la forma Tager.
- Pueden detectar dhohanoides y otros tager observando durante un minuto y superando una prueba de observar desafiante.
- Los sentidos funcionan igual que los sistemas sensores de los mecha.
- A menos de 1,5km los tager se pueden comunicar mentalmente.

COMBATE

- Usan la escala vitalidad.
- Cuando usan su armamento natural (no proyectiles) usan la habilidad Pelea.
- Regeneran vitalidad incluso en su forma mortal. La primera columna representa cuanta vitalidad regenera en una hora en su forma mortal, la segunda, cuanta vitalidad regeneran por turno en su forma Tager.
- El Tager dispone de Arma final (solo se puede usar una vez cada 24h). Para usarla tiene que superar una prueba difícil de dote tenacidad. Requiere el uso de todas las acciones de ese turno.
- Si estando transformado el usuario cae inconsciente, el tager toma el control hasta que termine la amenaza. Todas las habilidades a nivel adepto.

LA DURA REALIDAD

- Los personajes tager empiezan con 1 punto de locura
- Los tager solo disponen de la mitad de su Orgón para usar magia, el resto es sustento.
- Los tager deben superar una prueba desafiante de locura cada mes de juego. Si fallan suman otro punto de locura.

UTILIZAR MAGIA ARCANIA -ÍNDICE-

TIPOS DE MAGIA

La mayoría de hechiceros mortales solo pueden afectar al mundo de los Elementos, que contiene las primeras 5 dimensiones (mundo físico, dimensión del tiempo, vitalidad, dimensión de los pensamientos y emociones).

Los 5 tipos de hechizos son:

- *Hechizos de Encantamiento:* Atrapar poder cósmico y confinarlo en un objeto para liberarlo cuando se requiera.
- *Hechizos de Escudriñamiento:* Para percibir de formas más allá de sus cinco sentidos.
- *Hechizos de Invocación:* Convocar criaturas antinaturales. Entrar en comunión, servidumbre o atarlas.
- *Hechizos de Protección:* Guardar a un usuario, objeto o lugar contra peligros.
- *Hechizos de transformación:* Alterar esencia de otros seres o controlarlos.

Todo hechizo puede pertenecer a uno de los 3 órdenes. Siendo el tercero el más poderoso.

LANZAR HECHIZOS

Es un arte complejo, además de una ciencia, que requiere de una intensa preparación y practica con los rituales para llegar a dominarlo.

LEER UN HECHIZO

Se deben tener en cuenta la información de las características de cada hechizo.

LISTADO DE HECHIZOS

Nombre	El nombre "oficial" del hechizo.
Alias	Otros nombres del hechizo por los que puede ser conocido o vendido.
Orden	El Orden del hechizo, que representa su nivel de poder.
Tipo	Indica si el hechizo es de Encantamiento, Escudriñamiento, Invocación, Protección o Transformación.
Legalidad	Indica si el NGT clasifica el hechizo como legal o como ilegal, o si requiere un permiso.
Tiempo de aprendizaje	Cuánto tiempo se tarda en dominarlo, suponiendo un mínimo de cuatro horas de estudio al día.
Prueba de Locura	La prueba de Locura que hay que pasar cuando se aprende el hechizo. Aquí también se lista el número de puntos de Locura obtenidos si la prueba falla.
Puntuación de Ciencias Ocultas requerida	Aquí se indica el nivel de pericia mínimo en la habilidad de Ciencias Ocultas requerido para aprender el hechizo.
Intelecto requerido	Aquí se indica la puntuación mínima de Intelecto requerida para aprender el hechizo.
Tenacidad requerida	Aquí se indica la puntuación mínima de Tenacidad requerida para aprender el hechizo.
Tiempo de preparación	Se trata de la cantidad de tiempo que el hechicero tiene que dedicar a prepararse él mismo, el espacio del ritual y los componentes para lanzar el hechizo.
Tiempo de lanzamiento	Se trata de la cantidad mínima de tiempo necesaria para lanzar el hechizo.
Dificultad	Esta es la puntuación de dificultad (grado) de las pruebas de Ciencias Ocultas necesarias para lanzar el hechizo.
Pruebas Extendidas requeridas	Este es el número de pruebas extendidas de Ciencias Ocultas necesarias para lanzar el hechizo.
Coste de Ruach	Se trata de la cantidad de Ruach (Orgón) que se debe gastar durante el lanzamiento del hechizo para que tenga éxito.
Componentes y requisitos	Aquí se indican los componentes que precisa el ritual, así como cualesquiera otros requisitos que pudieran ser necesarios.
Efectos	Cuáles son los efectos del hechizo.
Precio en el mercado (negro)	Esta es la cantidad de dinero que costaría, de media, adquirir el hechizo, ya sea en el mercado normal o en el mercado negro.
Cuota de lanzamiento	Es la cantidad de dinero que puedes prever que tendrás que pagar de media en el mercado normal o el mercado negro para que alguien lance el hechizo o prepare el objeto para ti (y también lo que te podrían pagar para que lo hicieras). No se incluyen materiales.
Precio de los componentes	Esta es la cantidad de dinero que puedes prever que tendrás que pagar de media para adquirir todos los componentes necesarios para lanzar este hechizo en particular.

RUACH

La energía cósmica del universo que lo permea todo. Es llamado Orgón por los científicos del NGT. Es la medida de conexión del personaje con el universo.

Usar Ruach: Los hechizos requieren una inyección constante de ruach durante el ritual. Cada vez que el lanzador principal tenga que realizar una tirada extendida, también debe gastar ruach. Divide el coste de ruach por el número de pruebas extendidas necesarias. Se puede recuperar ruach durante el ritual.

Recuperar Ruach: Se recupera por si solo de forma natural.

- 1 punto de ruach por cada hora descansando.
- 2 puntos de ruach por cada hora durmiendo.
- 1 punto de ruach por cada cuatro horas de actividad.

Los tager recuperan la mitad en el mismo tiempo.

LANZAMIENTO RITUAL

Cuando se cumplen todos los requisitos del ritual para lanzar un conjuro, se tienen que realizar un seguido de pruebas extendidas de Ciencias Ocultas. El grado y la dificultad vienen determinadas por el hechizo. Un personaje puede participar en un ritual un número de horas igual a cuatro veces su Tenacidad. Superado ese tiempo se tienen que realizar pruebas de Agotamiento (p.125). Si el mago principal pierde la conciencia durante el ritual ocurre un Pance.

POTENCIAR UN HECHIZO

Se puede aumentar la posibilidad de éxito del ritual invirtiendo más ruach. Al gastar el doble de la cantidad requerida, se reduce en uno el grado del hechizo. Cuadruplicándolo se reduce en 2. La cantidad de ruach puede obligar a que participen más personas.

AYUDAR EN RITUALES

Pueden ayudar mediante las reglas habituales de trabajo en equipo (p.53). Pueden ayudar pero no acelerarlo.

DESTEJER UN HECHIZO

Contrarrestar un hechizo o “destejerlo” requiere conocer el hechizo. Para destejerlo se tiene que hacer el mismo ritual que se usó para lanzarlo.

INVOCACIÓN

Estos son especiales ya que llaman a una criatura inteligente. La criatura permanece atada dentro del espacio del ritual hasta que el mago principal lo libera o lo envía de regreso al lugar de origen. No se puede interactuar con ella hasta que se lleguen a ciertos acuerdos. Hacer un trato con ella o mediante una atadura mística.

- Llegar a un pacto implica que la criatura sigue para cumplir una misión, una vez cumplida se libera.



- Atarla requiere un hechizo a continuación de la invocación. La criatura se convierte en un esclavo que si se libera seguramente guardará resentimiento hacia el conjurador.

Destejer hechizos de invocación: Con cualquier elemento de la criatura se puede hacer un ritual para enviarla de vuelta al lugar de donde vino. Es un hechizo de despedida.

Pruebas de miedo: Las criaturas que aparecen, a veces, requieren pruebas de miedo. Si el conjurador maestro es el que cae presa del miedo puede que la criatura se libere antes de ser atada o negociar. Muy probablemente no esté contenta.

SELLOS

Son el resultado de hechizos de protección. Deben enfocarse a un objeto, persona o lugar. Estos sellos se deterioran con el tiempo pero pueden recargarse con el mismo hechizo.

ESPECIALIZACIONES EN CIENCIAS OCULTAS

Existen quince especializaciones distintas de la habilidad Ciencias Ocultas. Para cada uno de los 5 tipos de hechizos es posible especializarse en tres aéreas: Lanzamiento, asistencia y destejimiento.

PERCANCES MÁGICOS

Por lo general, un fallo crítico durante una prueba extendida sólo supone la pérdida de tiempo y esfuerzo. No sucede lo mismo con los lanzamientos rituales. Si el conjurador jefe obtiene un fallo crítico se sucede un percance mágico.

2 DADOS	PERCANCE
2	Pierdes por completo el control de las peligrosas fuerzas que hay en tus manos y el cosmos te golpea con toda su furia. Puede que tu cuerpo yazga en coma mientras tu espíritu vaga libre en el tiempo o quizá tu espíritu permanece pero tu cuerpo muere, y te conviertes en un cadáver animado. O tal vez has creado una fisura en el espacio y el tiempo que os absorbe de forma permanente a ti y a tus compañeros hasta otro terrible lugar, o quizá simplemente estallas en llamas y padeces una sencilla muerte entre aullidos.
3	Las fisuras del tejido de la realidad atraviesan tu mente y las fuerzas arcanas te obligan a mirar más allá. Tu psique mortal está mal preparada para procesar gran parte de lo que ves y obtienes cuatro puntos de Locura, junto a los trastornos permanentes asociados. Por suerte las cosas que observas detrás del velo no se fijan en ti.
4	Cuando el hechizo alcanza su punto álgido, algo roza tu alma y deja algo tras de sí. Has sido contaminado por un Ajeno y en consecuencia obtienes la Desventaja de Contaminado por los Ajenos, aunque no logras puntos de habilidad gratuitos a cambio. También sufres un cambio físico permanente que se manifestará transcurridos entre uno y cinco días.
5	Aunque por el momento eres felizmente inconsciente de ello, las fuerzas cósmicas fuera de control han afectado tu memoria. Puedes perder parte de tus recuerdos o que algunos de ellos se vean alterados. A no ser que te presenten pruebas definitivas, nunca estarás seguro de qué recuerdos se han cambiado ni de qué forma. Tal vez dejes de poder usar algunas habilidades o hechizos, ya que tu competencia desaparece junto a los recuerdos. Por el lado bueno, el ritual no se ve interrumpido.
6	De forma discreta y taimada, un parásito astral se pega a ti durante el ritual. Es completamente invisible y sólo se lo puede identificar mediante el hechizo de escudriñamiento de Facultades Arcanas o el Polvo de Ibn-Ghazi. El parásito, al alimentarse, te despojará de un punto de Ruach cada cuatro otras y tus sellos personales se deteriorarán al doble de velocidad. Hace falta un hechizo de transformación de Purificar Forma para destruir a este parásito astral. Por el lado bueno, el ritual no se ve interrumpido.
7-8	El violento poder desencadenado reordena unas cuantas cosas de tu cerebro, modificando tu personalidad. Para representarlo, cambia tu Virtud y tu Defecto. Tira un dado para descubrir cuántas semanas dura este cambio de personalidad, pero un resultado de 10 indica que los efectos se hacen permanentes.
9-10	El ritual falla. El hechizo sisea cuando la energía cósmica se desvía y se pierde en lo que te rodea. Quizá se manifieste como una subida de tensión, un repentino cambio de temperatura, un espectáculo arcano de luz y sonido, o un arco eléctrico que atraviesa el aire. O quizá los relojes vayan hacia atrás en el vecindario, el agua hierva sin calor, las plantas se marchiten o una siniestra tormenta se aproxime.
11-12	En tu ritual confluyen diversas dimensiones. Puede que temporalmente puedas ver seres fantasmales, y ellos a ti, pero nada puede atravesar las fronteras. Algunos objetos físicos se pierden en esos lugares alienígenas tras completar el ritual. Desaparecerán objetos pequeños, como por ejemplo una taza de café, una pluma, la cartera de alguien, un zapato o un libro. Por el lado bueno, el ritual no se ve interrumpido.
13-14	Tu comunión con los poderes del universo altera tu percepción. Esta disyunción siempre resulta problemática. Puede que ahora veas los colores al revés o que tu audición vaya retrasada. O quizá escuches a la gente unas décimas de segundo antes de que realmente hable, olfatees olores ultraterrenos de forma al parecer aleatoria, captes movimientos fantasmales casi continuamente por el rabillo del ojo, o que te encuentres tratando con personas que resulta que no están allí. Los efectos pueden ser o no permanentes. El Guía determinará cómo afecta esto a tu atributo de Percepción. Por el lado bueno, el ritual no se ve interrumpido.
15	Las energías cósmicas que sacuden tu cuerpo lo dejan ileso, pero transformado. Puede que ahora estés deformado o que tu código genético esté alterado para siempre. Tal vez ahora huelas a vainilla o cantas con un tono perfecto. Puede que tu peso se altere de modo radical, que pierdas todo el vello corporal, que te vuelvas albino, que pierdas la sensibilidad en los dedos o que tus ojos tengan otro color. El Guía determinará cómo afecta esto a tus atributos, si es que lo hace.
16	Completas con éxito el ritual y lanzas el hechizo, pero sus efectos se dejan notar más allá del espacio y el tiempo. No tienes ni idea de cuándo ni dónde ha ido. Casi con total seguridad afectará a un lugar, persona u objeto que sea metafísicamente receptivo, es decir, esté vinculado con el hechicero de algún modo, ya sea físico o emocional. Puede que el hechizo se manifieste al cabo de una semana en el apartamento de un amigo o que ya hubiera aparecido antes y nadie pudiera explicarse por qué estaban sucediendo cosas extrañas. O puede que espere hasta la próxima vez que el mago esté lanzando el hechizo o surja en la siguiente ocasión en que esté en peligro. Sea cuando y donde sea, lo seguro es que resultará desconcertante.
17	El ritual cobra vida propia y entran en juego fuerzas que están más allá de tu control. El hechizo se lanza prácticamente por voluntad propia y en la mitad de tiempo. No hacen falta más pruebas: el hechizo tendrá éxito. Lo que sea que se ha inmiscuido ha influido en los efectos y el hechizo está contaminado de algún modo.
18	Las fuerzas invocadas por el lanzamiento debilitan los muros dimensionales de la zona y crean un adelgazamiento dimensional. Este adelgazamiento puede ser permanente o no, pero bajo su sombra todos los hechizos de invocación serán más fáciles de lanzar (reduce el grado en una categoría). No obstante, el debilitamiento también se puede percibir desde el exterior y quizá un día algo podría filtrarse a través de él... Por el lado bueno, el ritual no se ve interrumpido.
19	Las energías que invocas se deslizan suavemente fuera de tu control. Cuando el hechizo termine de lanzarse tendrá éxito, pero se verá alterado de alguna forma. Puede que sea ligeramente menos efectivo o puede que afecte a un objetivo distinto. Puede que resulte más eficaz o que sus efectos resulten impredecibles.
20	Cuando las energías cósmicas desatadas atraviesan tu cuerpo, te vuelves más sensible a las emanaciones del universo y a las de esos seres tan poderosos que se los conoce como dioses. Tus sueños ya no son del todo tuyos, puesto que se ven alterados por objetos de dimensiones superiores. Las pesadillas son habituales, y cada mes debes superar una prueba desafiante de Dote de Tenacidad o ganarás un punto de Locura.

Cuando sacas 16, significa que los efectos de un hechizo van a aparecer en algún otro espacio o tiempo, pero siempre conectado de algún modo con el hechicero.

UTILIZAR PODERES PARAPSÍQUICOS (Vademécum p.54) -[Índice](#)-

Los poderes parapsíquicos colocan el poder del universo en las manos de quien los utiliza. Se pueden invocar a voluntad consiguiendo proezas asombrosas.

Los poderes solo están limitados por la imaginación del parapsíquico, su reserva cósmica y su capacidad de mantener cuidadosamente bajo control las fuerzas que bullen de su interior.

Nota: Las trampas personalizadas para crear parapsíquicos se encuentran en la p. 57

TIPOS DE PODERES

Igual que sucede con los hechiceros, la mayoría de parapsíquicos solo pueden afectar a las cinco primeras dimensiones. Existen cuatro categorías de poderes que afectan al mundo de los elementos:

- *Poderes ambientales:* afectan a las fuerzas ambientales alrededor del parapsíquico. Por ejemplo la Piroquinesis (dominio del fuego), Telequinesis (manipulación de objetos) y la Fotoquinesis (control de la Luz).
- *Poderes de manipulación:* Estos poderes afectan a otras criaturas por lo general contra su voluntad. Por ejemplo la Proyección empática (que influye en las emociones de los demás).
- *Poderes sensoriales:* Estos poderes proporcionan al parapsíquico sentidos sobrenaturales. Por ejemplo la Psicometría (leer el residuo emocional de un objeto).
- *Poderes somáticos:* Estos poderes proporcionan al parapsíquico capacidades físicas sobrehumanas. Por ejemplo en Incremento de Potencia (Fuerza y Resistencia aumentadas).

Además, también se clasifican los poderes en función de su Orden, que es una representación de su nivel de poder e influencia individual. Existen tres Órdenes en el Mundo de los Elementos, siendo cada uno más poderoso que los inferiores. Los hechizos de tercer Orden representan la capacidad parapsíquica más elevada dentro de un tipo de poder en particular.

INVOCAR UN PODER

Los poderes parapsíquicos no tienen nada que ver con las débiles capacidades psíquicas que muchos tomaron por auténticas en otras épocas. Pueden ser muy potentes y peligrosos, y en algunos casos permiten manipular las fuerzas más primordiales y fuertes de la naturaleza. Lo más aterrador es el hecho de que, en apariencia, es aleatorio quien desarrolla una aptitud parapsíquica, por no mencionar que el uso de tales poderes es meramente instintivo y no requiere estudio.

USAR LOS PODERES

Hay dos tipos de pruebas que determinan si un poder parapsíquico llega a ponerse en funcionamiento y, en tal caso, si alcanza el efecto deseado.

- Prueba de invocación: Se realiza con un grado de dificultad determinado por la puntuación de dificultad indicada en la descripción de cada poder. Cuando quiera usar un poder primero debe dedicar una Acción a ello y superar una prueba en la que utilizará un número de dados igual a su puntuación de habilidad en dicho poder y su Tenacidad como atributo asociado. El éxito equivale a invocar el poder, y solo en ese caso se requiere el gasto de Orgón.
- Una vez invocado el poder y decidido cómo te gustaría usarlo, el Guía le asignará una dificultad. Para realizar una prueba de poderes parapsíquicos, debes tirar un número de dados igual a la puntuación de habilidad de tu personaje con ese poder, con su Tenacidad como atributo asociado. Si el poder tiene éxito, debes gastar el Orgón indicado y el efecto del poder tiene lugar. Los fallos críticos tienen consecuencias diferentes que discutiremos en el apartado “Quemarse”.

Hay poderes que se pueden mantener, para hacerlo solo tienes que gastar el Orgón necesario. Si quieres modificar los efectos del poder es posible que el Guía te requiera una nueva tirada.

RECUPERAR ORGÓN

La reserva de Orgón se recupera de forma natural con el tiempo. Regresará más rápidamente si el personaje descansa, pero se llenará aunque éste permanezca activo en todo momento. Directrices:

- Un punto de Orgón recuperado por cada hora de descanso.
- Dos puntos de Orgón recuperados por cada hora de sueño plácido.
- Un punto recuperado por cada cuatro horas de actividad.

POTENCIAR LOS PODERES

Es posible aumentar la probabilidad de éxito de un poder invirtiendo en él más energía cósmica de lo necesario. En invertir el doble de Orgón necesario, se puede reducir en uno el grado de la prueba de poder, y en dos si lo cuadriplica. El grado de una prueba de poder solo se puede reducir en dos grados.

Los parapsíquicos también pueden sacrificar su fuerza vital para generar más potencia. Por cada dado de daño de vitalidad que el personaje esté dispuesto a sufrir, puede generar cuatro puntos adicionales de Orgón. Este daño no se puede reducir de ninguna forma. El daño se determina después de realizar la prueba.

COLABORAR EN LOS PODERES

Aunque los parapsíquicos no pueden ayudarse entre sí a la hora de manifestar sus poderes, sí que pueden combinar la fuerza de sus poderes. Por ejemplo, dos parapsíquicos manipuladores podrían atacar a un sujeto que se resista utilizando el poder de la Sonda para colarse en su mente.

Si se requiere una prueba extendida, seguir las reglas habituales de trabajo en equipo.

Si se requiere una única prueba, el proceso es el siguiente:

- El parapsíquico con mayor nivel de habilidad es quien inicia la prueba y tira los dados.
 - Por cada parapsíquico con un nivel de poder Novicio o Adepto que le esté ayudando, se reduce el grado en una categoría o se proporciona un bonificador de +4 al enfrentamiento.
 - Por cada parapsíquico con un nivel de poder Experto o Maestro que le esté ayudando, se reduce el grado en dos categorías o se proporciona un bonificador de +6 al enfrentamiento.
 - El grado se puede reducir a Medio como mucho y el bonificado máximo puede ser de +10.

Hay poderes en que la ayuda se limita a la combinación de efectos. Límitate a acumular las pruebas individuales y sus efectos para determinar el resultado.

CONTRARRESTAR PODERES

Dos parapsíquicos con el mismo poder pueden intentar contrarrestarse.

- Entablar un Enfrentamiento en el que usaran su habilidad con dicho poder. Los dos están obligados a gastar Orgón.
 - Si el que está tratando de activar el poder gana, éste tiene efecto.
 - Si el que estaba intentando bloquear el poder gana, éste queda frustrado.

Ciertos rituales mágicos también interfieren con la acción de los poderes parapsíquicos. Por ejemplo los Sellos de protección.

ESPECIALIZACIONES DE PODER

Muchos poderes permiten una libertad de uso sólo limitada por la creatividad del parapsíquico. Algunos de ellos pueden acabar siendo una preferencia para el personaje. Si quieres especializarte en el uso de un estilo concreto consulta la descripción de los poderes (p.58).

QUEMARSE

Así como los hechiceros trabajan bajo la amenaza constante de un Percance, los parapsíquicos corren el riesgo de Quemarse. Quemarse es lo que sucede cuando un parapsíquico se expone, con excesiva frecuencia y sin adoptar las precauciones adecuadas, a las fuerzas cósmicas que alimentan sus poderes.

Es necesario hacer una prueba de Quema cada vez que:

- Un parapsíquico obtiene un fallo crítico en una prueba de poder. (Se realiza inmediatamente)
- Se queda sin Orgón. (Se realiza inmediatamente)
- Cuando un personaje utiliza su poder de forma habitual o un poder en particular con demasiada frecuencia (a discreción del Guía). (Por lo general una vez al mes)

Prueba de Quema (Prueba de dote "Tenacidad") con un grado de Dificultad:

- *Desafiante:* El personaje obtiene fallo crítico o se queda sin Orgón.

- *Difícil:* El personaje se queda sin Orgón de forma habitual, el personaje se encuentra en la etapa inicial de un uso habitual de un poder o el personaje ha sufrido muchas quemaduras.
- *Muy Difícil:* El personaje es un usuario compulsivo de sus poderes o se ha quemado a menudo.

¿Qué es una Quema?

Las fuerzas cósmicas del interior del parapsíquico empiezan a consumirse por voluntad propia, a través de sus poderes. Los poderes empiezan a activarse de forma aleatoria y fuera de control. El personaje se convierte en una bomba psíquica andante. El Orgón no lo obtiene del parapsíquico sino de una reserva mucho más grande mucho más allá.

- *Si el parapsíquico es habitualmente comedido con sus poderes:* Las llamaradas serán sobretodo inoportunas y embarazosas. La Quema no durará más que un par de horas.
- *Si el parapsíquico es un temerario:* Las llamaradas de sus poderes serán aterradoras, peligrosas y destructivas, y se extenderán por días.

Duración de una Quema:

El grado de la prueba de Quema determina la duración de la misma.

- *Desafiantes:* duran de 1 a 5 horas (medio dado)
- *Difíciles:* duran de 1 a 10 horas (1 dado)
- *Muy Difíciles:* de 1 a 5 días (medio dado)

El parapsíquico seguirá pudiendo activar sus poderes de forma voluntario mientras esté en un estado de Quema y tenga Orgón suficiente.

Encallarse en una Quema:

La Quema puede llegar a convertirse en un estado casi permanente. Cada vez que un parapsíquico se vea forzado a realizar una prueba de Quema tiene que comprobar si se queda encallado.

- *Prueba de Quema de Grado Difícil:* Lanza 1d10, si obtienes un 1 te quedas atascado en una Quema que durará de 1 a 10 meses (un dado).
- *Prueba de Quema de Grado Muy Difícil:* tendrá que comprobar si sucede algo aún peor: Tira 1d10, si obtienes un 1, te quedas atascado permanentemente en el estado de Quema.

No se pueden gastar puntos de Drama para influir en estos resultados.

Un parapsíquico en plena Quema, se dice que está quemándose. Un parapsíquico atascado en una Quema se le llama Quemador. El único modo de recuperarse de una Quema permanente es el hechizo: Purificar forma. Aunque de bien seguro las autoridades actuaran al respecto.

ESCALA DE DAÑO (CASCO) -ÍNDICE-

Los vehículos del tamaño de los acorazados se encuentran a una escala superior a la de integridad.

1 punto Escala Casco	=	50 puntos en Escala Integridad
1 punto de Escala Integridad	=	50 puntos en Escala Vitalidad

Las armas en escala vitalidad no pueden dañar en escala casco.

Las armas de Escala Casco equipadas en estos grandes acorazados tienen muy poca capacidad de maniobrabilidad por lo tanto siempre que las uses tendrás un penalizador de -8 al ataque. Estas armas están destinadas a enfrentarse con otros acorazados.