

TABLA 1-3: DIFICULTAD DE LAS TIRADAS DE MEDICINA

Heridas actuales	Tirada de Medicina
No superan la mitad del umbral de Heridas	Fácil (◆)
Superan la mitad del umbral de Heridas	Media (◆◆)
Superan el umbral de Heridas	Difícil (◆◆◆)
Recuperación de herida crítica	Según gravedad (Tabla 1-6)

TABLA 1-4: DIFICULTAD DE LOS ATAQUES A DISTANCIA

Alcance	Dificultad
Interacción	Cuerpo a cuerpo o Pelea: Media (◆◆)
	Armas a distancia ligeras: Media (◆◆)
	Armas a distancia pesadas: Difícil (◆◆◆)
Corto	Fácil (◆)
Medio	Media (◆◆)
Largo	Difícil (◆◆◆)
Extremo	Desalentadora (◆◆◆◆)

TABLA 1-5: GASTO DE VENTAJA, TRIUNFO, AMENAZA Y DESESPERACIÓN EN COMBATE

Coste	Resultados posibles
o bien	Recuperar 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez). Añadir a la tirada de habilidad del siguiente personaje activo aliado. Advertir un detalle importante en el conflicto actual, como el panel de control de una compuerta. Infligir una herida crítica si se realiza un ataque con éxito y el daño causado supera la Protección del objetivo (el coste en puede variar).
o bien	Realizar una maniobra gratuita inmediatamente. No permite superar el límite de 2 maniobras por turno. Añadir a la próxima tirada del personaje objetivo. Añadir a la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo).
o bien	Ignorar penalizaciones causadas por efectos del entorno (como condiciones climáticas adversas o gravedad cero) hasta el final de tu siguiente turno. Añadir a los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia dirigidos contra ti hasta el final de tu siguiente turno. Obligar al objetivo a soltar el arma que empuña.
	Incrementar la dificultad de la próxima tirada del personaje objetivo. Incrementar la próxima tirada de cualquier personaje aliado (incluido el personaje activo). Hacer algo vital para invertir las tornas del combate, como disparar a los controles de una compuerta cercana para cerrarla.
o bien	El personaje activo sufre 1 de Tensión (esta opción puede escogerse más de una vez).
o bien	Un oponente puede realizar inmediatamente una maniobra gratuita como respuesta a la tirada del personaje activo. Añadir a la próxima tirada del personaje objetivo. El personaje activo o un aliado suyo añade a su próxima acción.
o bien	El personaje activo tropieza y cae al suelo (añade a todos los ataques a distancia y a todos los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra él). El personaje activo otorga a su enemigo una ventaja considerable para el encuentro actual (por ejemplo, destruye accidentalmente los controles de un puente que pretendía cruzar para escapar).
	El arma a distancia del personaje activo se queda sin munición y no puede utilizarse durante el resto del encuentro. Incrementar la dificultad de la próxima tirada de un personaje aliado (incluido el personaje activo). La herramienta o arma cuerpo a cuerpo que está usando el personaje resulta dañada.

Nota: Ésta es una versión resumida de las tablas de Gasto de Ventaja, Triunfo, Amenaza y Desesperación que vienen en el manual básico.

TABLA 1-6: HERIDAS CRÍTICAS

d100	Gravedad	Resultado
01 – 10	Fácil (◆)	Rezagado: En tu siguiente turno, el objetivo sólo puede actuar en el último puesto aliado del orden de iniciativas.
11 – 20	Fácil (◆)	Sacudida brusca: El objetivo suelta lo que lleve en la mano.
21 – 30	Fácil (◆)	Distraído: El objetivo no puede llevar a cabo su maniobra gratuita habitual en su siguiente turno.
31 – 40	Fácil (◆)	Herida descorazonadora: Convierte 1 punto de Destino del Lado Luminoso en 1 punto de Destino del Lado Oscuro (al revés para los PNJ).
41 – 50	Fácil (◆)	Punzadas de dolor: Aumenta en 1 la dificultad de la próxima tirada.
51 – 60	Media (◆◆)	Encogido de dolor: El objetivo es derribado y sufre 1 de Tensión.
61 – 70	Media (◆◆)	Impedido: El objetivo pierde su maniobra gratuita hasta el final del encuentro.
71 – 80	Media (◆◆)	Sin aliento: Hasta el final del encuentro, el objetivo no puede sufrir Tensión voluntariamente para activar capacidades especiales o llevar a cabo maniobras adicionales.
81 – 90	Media (◆◆)	Expuesto: Aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas de habilidad hasta el final del encuentro.
91 – 100	Difícil (◆◆◆)	Al límite: El objetivo sufre 1 de Tensión cada vez que realice una acción.
101 – 110	Difícil (◆◆◆)	Tullido: Una extremidad queda inutilizada hasta que se cure o sea reemplazada. Se aumenta en 1 la dificultad de todas las tiradas que requieran el uso de esa extremidad.
111 – 120	Difícil (◆◆◆)	Herida terrible: Determina al azar una de las características del objetivo. La característica afectada se reduce en 1 punto hasta que se cure esta herida crítica.
121 – 135	Desalentadora (◆◆◆◆)	Desangramiento: El objetivo sufre 1 Herida y 1 de Tensión cada asalto al comienzo de su turno. Por cada 5 Heridas que excedan su umbral de Heridas, sufre 1 herida crítica adicional (debe tirar otra vez en esta tabla y aplicar el resultado; si vuelve a sacar el mismo, se repite la tirada).
136 – 150	Desalentadora (◆◆◆◆)	Un pie en la tumba: El objetivo morirá el próximo asalto después de la última posición disponible en el orden de iniciativas.
151 +	-	Muerte: El objetivo está completa e irrevocablemente muerto.

Nota: Esta tabla es una versión resumida de la Tabla de heridas críticas del manual básico.

USO DE LOS PUNTOS DEL LADO LUMINOSO

Ayuda momentánea: Un jugador puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para incrementar una vez su reserva de dados inicial para una tirada de habilidad o de combate.

Subir la apuesta: Un jugador puede gastar 1 punto de Destino del Lado Luminoso para incrementar una vez la Dificultad de la tirada de habilidad o de combate de un PNJ.

Suerte y casualidades oportunas: Los jugadores también pueden utilizar puntos de Destino para introducir sucesos y contexto adicional directamente en los aspectos narrativos de una partida. Por ejemplo, los PJ tienen la suerte de poseer máscaras respiratorias adecuadas para la atmósfera del planeta al que acaban de llegar, encuentran un inyector de estimulantes al registrar unas instalaciones médicas, o se percatan de un hasta entonces inexistente elemento de terreno tras el cual podrían parapetarse.

USO DE LOS PUNTOS DEL LADO OSCURO

Una piedra en el camino: El DJ puede gastar 1 punto de Destino del Lado Oscuro para incrementar una vez la Dificultad de la tirada de habilidad o de combate de un PJ.

Perturbación en la Fuerza: El DJ puede gastar 1 punto de Destino del Lado Oscuro para incrementar una vez la reserva de dados inicial de un PNJ para una tirada de habilidad o de combate.