

COMBATE

◆◆ P100

INICIATIVA

1. GASTAR EGO

Gasta hasta 3 puntos de Ego
Añaden +D a la primera acción
y +D a la tirada de Iniciativa

2. TIRADA DE INICIATIVA

Tirada de PSI + Reacción (1) + influencias adicionales
Valor de la Iniciativa = número de Éxitos

3. ACCIONES

Número de acciones posibles: 1 + 1 acción
por cada 2 Desencadenantes

4. ORDEN DE ACTUACIÓN

El combatiente con el valor más alto
de Iniciativa actúa primero
Empate: Las acciones ocurren simultáneamente

MOVIMIENTO

CAMINAR

Máximo: 2m
Sin penalización

CORRER

Más de 2 m:
Penalización de -2D a las acciones,
pero también +1 a la defensa pasiva
Distancia máxima: CUE+Atletismo

VARIAS ACCIONES

ATACAR

Atacar a un objetivo dentro del alcance del ataque

DEFENSA ACTIVA

Guardar una acción para la defensa activa

RECARGAR

Cuesta una acción
Las armas de avancarga tardan más

CAMBIAR DE ARMA

-2D para una acción

CONFLICTO (P19)

LOS Oponentes TIRAN

Gana el que saca más Éxitos
En caso de empate, decide el número de Desencadenantes
En una competición: es posible empatar
El empate persiste: competición: empate
Si no es posible el empate, la parte que actúa pierde

ATAQUE

◆◆ P106

VALOR DEL ATAQUE (P102)

ATACANTE

ATRIBUTO+Habilidad de combate
+1D/Ego gastado (sólo la primera acción)
-2D si el movimientos es superior a los 2m
-1D por daño por trauma
-1D por cada punto de impedimenta por encima de CUE+Fuerza
+/- potenciales

ARMA (P103)

+/- manejo
Distancia efectiva: no hay penalización por distancia al ataque
Alcance lejano: -4D a la tirada de ataque
Alcance extremo: -8D

FACTORES DEL ENTORNO (P105)

-1D: Poca visibilidad, niebla
-2D: Noche de luna
-4D: Oscuridad

DEFENSA PASIVA (P106)

Valor de defensa básico: 1
El defensor realiza una acción y está en pie: +1
Cobertura parcial: +1
Escudos: Depende (ver tabla)
El defensor se ha movido más de 2m.: +1

DEFENSA ACTIVA (P106)

La defensa activa cuenta como una acción
Se realiza fuera de tu turno
Esquivar (cuerpo a cuerpo/combate a distancia): AGI+Movilidad
Parada/bloqueo en combate cuerpo a cuerpo:
CUE+Armas cuerpo a cuerpo o CUE+Pelea

CONTRAATAQUE (P106)

Se bloquea con una habilidad de combate
Si la defensa activa tiene éxito y 3T = atacante herido

DAÑO (P107)

Daño = daño del arma + Desencadenantes (+ potenciales)
Heridas = daño - valor de la protección

ATAQUES MENTALES (P107)

Los ataques mentales se defienden con PSI+Fe o PSI+Voluntad
Fallo: El daño mental (+Desencadenante)
se sustrae de los puntos de Ego

ATRIBUTOS + HABILIDADES

◆◆ P9-17

CUERPO

Armas cuerpo a cuerpo
Atletismo
Fuerza
Pelea
Resistencia
Vigor

AGILIDAD

Armas de proyectiles
Conducir
Destreza
Fabricar
Movilidad
Sigilo

CARISMA

Arte
Conducta
Expresión
Liderazgo
Negociación
Seducción

INTELECTO

Artefactos
Ciencia
Concentración
Ingeniería
Leyendas
Medicina

PSIQUE

Astucia
Dominación
Engaño
Fe
Reacción
Voluntad

INSTINTO

Doma
Empatía
Orientación
Percepción
Primordial
Supervivencia

MUNICIÓN

◆◆ P153	Daño	NT	Precio en LC
.50 GL	12	IV	70
.357	6	IV	20
.44	10	IV	50
5.56x45mm	11	IV	60
Maciza AF	11	IV	80
Punta hueca AF	14	IV	80
5.56 mm flechilla de caza	13	V	220
4.6x30 mm	7	IV	30
9 mm	9	IV	40
5x30 mm sin vaina	8	V	180
CALIBRE 12 (postas)	10, dispersión	III	10
CALIBRE 12 (cañón de fusil)	10	III	20
Bala de plomo y pólvora negra	8	III	10
E-cubo	-	V	1000
E-cubo carga	-	IV	100
Flecha	-	I	1
Virote	-	II	5
Lata de gasol	-	III	300 (5 en África)

CUERPO A CUERPO

◆◆ P157	Manejo	Daño	Cualidades
Puñetazo	+2D	-	Aturdidora (F/3), Operatividad óptima (2DT)
Armas ligeras	+1D	2+F/3	Operatividad óptima (2DT)
Armas ligeras (contundentes)	-	2+F/2	Contundente
Armas semipesadas	-	6+F/3	
Armas semipesadas (contundentes)	-	5+F/2	Contundente
Armas pesadas	-2D	6+F/2	Desequilibrada (2DT)
Armas pesadas (contundentes)	-2D	1+F	Contundente, Desequilibrada (3DT)

ALCANCE DE ARMAS

◆◆ P158	Distancia efectiva	Alcance lejano
Arcos	10m	40m
Armas arrojadizas	3m	10m
Ballesta	15m	60m
Escopeta	5m	20m
Escupefuego	3m	10m
Fusil fungicida	2m	8m
Fusiles	30m	120m
Fusiles de avancarga	10m	40m
Honda	5m	15m
Lanzadores (cohetes, cartuchos y granadas)	20m	60m
Pistola	10m	40m

PROTECCIÓN

◆◆ P163	Valor de la protección	Cualidades	Imp.
Carcasa de SAMCOM	8	Masiva (10)	3
Cuero	2 - 3	-	2
Goma	4	Aislante	3
Kevlar	4	A prueba de balas (7)	2
Metal	4 - 5	Masiva (7)	3 - 4
Ropa	0 - 1	-	0 - 1
Pieles	1 - 2	-	1 - 2

ESCUDOS

◆◆ P163	Defensa	Ataque	Imp.
Escudo de metal	+1D/0	-1D	1
Escudo de plástico	+2D/0	-1D	1
Escudo de túnel	+4D/+2	-2D	3
Escudo oval	+2D/+1	-1D	2

REGENERACIÓN

◆◆ P107-113

EGO (P107)

REGENERACIÓN NATURAL DE EGO

Cada 24 horas = +1 punto de Ego
Interpretar el concepto del personaje= +1D puntos de Ego

HERIDAS SUPERFICIALES (P113)

Una vez, después de que se produzca la herida:

INT + Medicina (2)

1 +Desencadenantes puntos de
heridas superficiales curados

MEDICINA

PIEL IMIUT

1 mes de duración, recuperación total

CURACIÓN (P112)

RECUPERACIÓN NATURAL

Primero se recuperan las heridas superficiales
y después el trauma
1 día por herida superficial
10 días por punto de trauma

TRAUMA

INT+Medicina (Trauma)
1 +Desencadenantes puntos
de heridas de trauma curados
Se puede intentar de nuevo cada cuarto día

ESPORAS

◆◆ P186

Intensidad	Suceso por contaminación de esporas	Intervalo	Infestación de esporas
1	Esporinación débil cerca del campo de esporas	1 x día	1
2	Bruma de esporas en zonas de alto riesgo, como Parásito	1 x día	1
3	Esporinación fuerte en un campo de esporas maduro	1 x hora	1D
5	Floración de hongos en campo de esporas maduro	1 x hora	1D
7	Floración de hongos en campos de esporas madre	1 x hora	1D
10	Saturación de esporas en el frente de esporas de Polen y en los chakras terrestres	1 x hora	1D

UN MILLAR DE MUERTES

◆◆ P112-113

EXPLOSIONES

Daño máximo en el centro, igual al
especificado en la lista de armas
-1 de daño por metro de distancia

FUEGO

La protección sin la cualidad "Ignífugo" no reduce el daño
Si el daño del fuego es el doble del valor de
la protección, ésta arde en llamas
Después, 3 de daño por ronda

ESTRANGULAMIENTO

Ataque con éxito de CUE+Pelea
Daño: -2 Ego por ronda de combate
Liberarse: Conflicto de CUE+Pelea/CUE+Fuerza
contra CUE+Pelea/CUE+Fuerza
Si los puntos de Ego llegan a 0, la víctima
muere 3 rondas de combate después

ASFIXIA

Contener la respiración: Máximo 1 ronda de
combate por punto de CUE+Vigor
El doble de tiempo si se está inmóvil
Después: Daño de Ego por ronda de combate
Humo, agua: -1 Ego
Gases: de -1 a -4 Ego
Si los puntos de Ego llegan a 0, la víctima
muere 3 rondas de combate después

CAÍDAS

+2 de daño por metro.
Evitar: CUE+Atletismo (daño)

VENENO/ENFERMEDADES

Se supera con CUE+Resistencia
(potencia del veneno/de la enfermedad)
El efecto depende del veneno/de la enfermedad.

LA DISGREGACIÓN

Se supera con CUE+Resistencia (nivel de los psicóvoros)
Una tirada cada minuto
Fallo: 1 daño de trauma así como -1 punto de
CUE+Resistencia permanentemente
Remedio: Fruta Duat

INFESTACIÓN DE ESPORAS (P186)

A partir de infestación de esporas de 1: Reacción del molusco
A partir de un 50% del máximo de infestación
de esporas: El estigma florece
Infestación de esporas > máximo de infestación de esporas:
Tirada de acción de PSI+Fe/Voluntad (exceso de puntos)
Fallo: +1 permanente de infestación de esporas
50% de la escala de infestación de esporas permanente:
El personaje se convierte en un lépero

BUSCANDO EN LA CHATARRA

◆◆ P169-170

LA CAZA DEL ARTEFACTO

ENCONTRAR UN CAMPO DE RUINAS EXPLOTABLE

Tirada de acción de INT + Leyendas

(+Red para chatarreros)

Calidad = Cantidad de Desencadenantes en una tirada con éxito

DIFICULTAD



2



5



4



4



5



3



5

EXPLORACIÓN

Una tirada de acción de INS

+ Percepción por hora

Dificultad básica = 8

-1 por cada 20 km de distancia del asentamiento más próximo

Máximo: 4x - calidad del campo de ruinas

COMPLETAMENTE EXAMINADO

Por cada 10 hallazgos, la Dificultad aumenta en 1

¡HE ENCONTRADO ALGO!

Calidad del hallazgo = NT III

+ (Desencadenante/2)

Cantidad de chatarra encontrada = 1D kg

RECOLECTAR

OTROS HALLAZGOS

Cada 6 horas los recolectores encuentran:

2D kg NT I

1D kg NT II

COMERCIO DE CHATARRA

◆◆ P180

NT	Especialidad	Precio de compra (kg)	Precio de venta (kg)
I	Universal (sólo materia prima)	1	-
II	Sólo lo compran/venden los clanes	15	5
III	También en las moradas de los chatarreros	80	25
IV	Moradas/fábricas de los chatarreros	200	80
V	Los cronistas no lo venden	600	200
VI	Los cronistas no lo venden	2000	600

QUEMAZÓN

◆◆ P188

Quemazón	Chakra	Chakra terrestre	Efecto	Precio (débil/fuerte)
Argus	Frente	Hibrispania/Mirar	Iniciativa + potencia; no puede ser sorprendido	30/90
Bion	Coxis	Polen/Pandora	Resistencia contra enfermedades, veneno, frío: +Éxitos de la potencia	20/60
Discordia	-	Discordancia	Tira un dado: Con un resultado de 1-5, un atributo al azar se reduce a 1 durante 6 horas; con un 6, un atributo aumenta a 6 durante 6 horas	60/180
Gloria	Plexo solar	Purgare/Nox	Mental: +Éxitos de la Potencia; CUE +potencia de la Quemazón/2	30/90
Musa	Garganta	Balján/Usud	INS + Percepción +potencia; INS + Empatía +potencia; puede intercambiar Éxitos y Desencadenantes (máxima potencia), -1 Ego	20/60
Unidad	Corazón	Franka/Souffrance	CAR + Negociación +potencia; CAR + Expresión +potencia; Sin penalizadores por estrés o peligro de muerte	10/30