

# 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 gásol	-	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