



# CDB

## RESUMEN DE TABLAS

**CACERÍA DE BICHOS**

**JUEGO DE ROL DE ACCIÓN Y CIENCIA FICCIÓN**



### Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

**1. Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

**3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

**4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

**6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

**8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

**9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

**10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

**11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

**12. Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

**13. Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

**14. Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez "Yago", José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres "Bloqueo", "Golpe en el Aire" and "Asfixiar", written by Ryback; the manoeuvre "fintar", written by Jon "Bandido" Perojo and the rules for "Niveles de Fatiga", written by Jorge Arredondo..

CdB: Cacería de Bichos by Pablo Jaime Conill Querol. All text considered Open Content.

"The Fudge logo is a Trademark of Grey Ghost Press, Inc., and is used under license. Logo design by Daniel M. Davis, www.agrys.net"45

Demonio Sonriente  
se enorgullece de presentar:

# CdB: Cacería de Bichos Resumen de Tablas

de Zonk-PJ

**Escrito y Maquetado:** Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

**Diseño de Maquetación:** Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol y Jon "Bandido" Perojo Gutierrez.

**Playtesters:** Alfonso "Starkmad" Carrillo, Antonio "Alca" Alcañiz Jover, Daniel "Eldaniel" Lorente Rodríguez, David Barreiro Garcia, David "Davidoff" Usó, Ivan Rodriguez Tena, Javier "Boling" D'Amato Casado, Federico "Pocho", Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Johansolo, Jorge "Dungeonero" Arredondo, Juan Ventura Brega, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Luis Felipe "Lucho" Garcia Arcaya, Pablo Lara Ortiz, Ricardo Valls, Ryback, Sergi Martínez Oliver y Victor Sos Rochera. Junto a los cientos de personas que han participado en partidas a lo largo de los dos años que he estado desarrollando este juego, por desgracia no tengo sus nombres y no puedo listarlos, pero su colaboración ha sido igual de inestimable.

**Agradecimiento Especial a:** Alfonso "Starkmad" Carrillo, Jon "Bandido" Perojo Gutierrez, Jesus "RexTerminus" Calero Fernandez, Luis Alfonso "Cifu" Cifuentes Josa, Ryback y a mi mesa de juego habitual. Este juego es lo que es gracias a ellos, y su colaboración en el mismo ha sido mucho más que esencial. **En el fondo en el juego hay tanto de ellos como mío.**

Dedicado a *Marc W. Miller* y a *Carlos Alós Ferrer*. Ellos dos son los auténticos culpables de que este juego exista...



**DEMONIO  
SONRIENTE**  
Juegos de Rol en PDF

Legendario+2	7	Bueno	1
Legendario+1	6	<b>Normal</b>	<b>0</b>
Legendario	5	Mediocre	-1
Asombroso	4	Pobre	-2
Excelente	3	Terrible	-3
Grande	2	Abismal	-4

**TABLA 2.1: Costes en Puntos de Desarrollo**

Cambio	Coste de Atributos	Coste de Habilidades
Bajar un Atributo de Pobre (-2) a Terrible (-3)	-3	-
Bajar un Atributo de Mediocre (-1) a Pobre (-2)	-3	-
Bajar un Atributo de Normal (0) a Mediocre (-1)	-3	-
Subir un Rasgo de Terrible (-3) a Pobre (-2)	3	1
Subir un Rasgo de Pobre (-2) a Mediocre (-1)	3	1
Subir un Rasgo de Mediocre (-1) a Normal (0)	3	1
Subir un Rasgo de Normal (0) a Bueno (+1)	6	2
Subir un Rasgo de Buena (+1) a Grande. (+2)	12	4
Subir un Rasgo de Grande (+2) a Excelente (+3)	24	8
Subir un Rasgo de Excelente (+3) a Asombroso (+4)	36	12
Subir un Rasgo de Asombroso (+4) a Legendario (+5)	48	16
Subir un Rasgo a Legendario+1 (+6) o Legendario +2 (+7)	72	24

**Tabla 2.2: Acciones de Combate**

DES	PER					
	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)
<b>Pobre (-2)</b>	2	3	3	3	4	4
<b>Mediocre (-1)</b>	3	4	4	5	5	6
<b>Normal (0)</b>	3	4	5	6	6	7
<b>Bueno (+1)</b>	3	5	6	6	7	7
<b>Grande (+2)</b>	4	5	6	7	7	8
<b>Excelente (+3)</b>	4	6	7	7	8	9

**TABLA 2.3: Rastreo de Combate y Rastreo de Fatiga**

CON	Categoría de Heridas / Categoría de Fatiga				
	Rasguño/ Fatigado	Herida / Aturdido	Herid. Grave/ Gravemente Aturdido	Incapacitado /Incapacitado	Moribundo / Exhausto
Pobre (-2)	1-2	3-4	5	6	7+
Mediocre (-1)	1-2	3-4	5-6	7	8+
Normal (0)	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Bueno (+1)	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Grande (+2)	1-3	4-6	7-8	9-10	11+
Excelente (+3)	1-3	4-6	7-9	10-11	12+

**TABLA 24: Puntos de Herida y Puntos de Fatiga**

VOL	Categoría de Heridas / Categoría de Fatiga				
	Rasguño / Fatiga- do	Herida / Aturdido	Herid. Grave/ Gravemente Aturdido	Incapacitado /Incapacitado	Moribundo / Exhausto
Pobre (-2)	000	0	0	0	0
Mediocre (-1)	000	00	0	0	0
Normal (0)	000	00	00	0	0
Bueno (+1)	0000	00	00	0	0
Grande (+2)	0000	00	00	00	0
Excelente (+3)	0000	000	00	00	00

**Tabla 2.5: Iniciativa (INI)**

DES	PER					
	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)
Pobre (-2)	-2	-1	-1	0	0	+1
Mediocre (-1)	-1	-1	0	0	+1	+1
Normal (0)	-1	0	0	+1	+1	+1
Bueno (+1)	0	0	+1	+1	+1	+2
Grande (+2)	0	+1	+1	+1	+2	+2
Excelente(+3)	+1	+1	+1	+2	+2	+3

**Tabla 2.6: Movimiento (MOV)**

DES	FUE					
	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Bueno (+1)	Grande (+2)	Excelente (+3)
Pobre (-2)	3	4	4	5	5	6
Mediocre (-1)	4	4	5	5	6	6
Normal (0)	4	5	5	6	6	7
Bueno (+1)	5	5	6	6	7	7
Grande (+2)	5	6	6	7	7	8
Excelente(+3)	6	6	7	7	8	8

**Tabla 2.7: Escala**

Escala	Masa (kg.)	Tamaño (m.)	Ejemplo
-9	1,5	0.1	Teléfono móvil.
-8	2,5	0.2	Ardilla, consola portátil.
-7	4	0.3	Conejo, disco duro portátil.
-6	6	0,4	Gato casero. Ordenador portatil
-5	9	0,55	Zorro, perro pequeño.
-4	13	0,7	Tejón.
-3	20	0,8	Coyote, perro.
-2	30	1	Perro grande.
-1	45	1,3	Humano joven.
0	68	1,6	Humano. Bicicleta. Moto pequeña.
1	100	1,9	León.
2	150	2,3	Oso.
3	225	2,9	Toro.
4	333	3,5	Oso Grande. Moto de carreras. Cocodrilo.
5	500	4,3	Coche. Voladora. Bote.
6	750	5,2	Furgoneta. Avioneta. Fueraborda. Elefante.
7	1.100	6,4	Ballena blanca, tanque. Caza mediano. Mini-submarino. Barco de vela. Camión. Helicóptero.
8	1.700	7,8	Orca, autobús. Caza Pesado. Lanzadera pequeña. Helicóptero de Transporte Pesado. Tráiler.
9	2.600	10	Dinosaurio.

DONES	Coste en PD	Página
Adherencia ♦	5	
Afortunado	5 por nivel	
Almacenador de Oxígeno ♦	2	
Ambidiestro	3	
Anfibio ♦	4	
Artista Marcial	10	
Ataque Natural ♦	6 (variable)	
Atractivo	5 por nivel	
Branquias ♦	4	
Brazos de Hierro ♦	4	
Brazos Extra ♦	6	
Brazos Largos ♦	4	
Caes como un Gato	4	
Camaleón ♦	4 por nivel	
Cambiaformas ♦	Variable	
Carisma	5	
Ciempién ♦	5	
Cola ♦	4	
Concentrado	4	
Consumo Disminuido ♦	2	
Contactos *	3	
Cronómetro Perfecto ♦	2	
Cuernos ♦	4 por nivel	
Enamorado de Otra Era	4	
Entrenado en Otra Gravedad	6	
Escala (Positiva) ♦	5 por nivel	
Especializado en una Habilidad	3	
Estómago de Acero ♦	2	
Equilibrio Perfecto	4	
Esquiva Intuitiva	5	
Favores debidos *	6	
Filtros ♦	6	
Garras ♦	4	
GunFu	5	
Gun Kata ♦	10	
Hibernación ♦	2/4	

**DONES****Coste en PD****Página**

Infatigable	5 el primer nivel / 4 el segundo	
Infravisión ♦	5	
Intuición	4	
Investigador	3	
Longevo ♦	6	
Manitas	5	
Membrana Ocular ♦	2	
Memoria Eidética	5	
Mente Digital ♦	15	
Metamorfo ♦	8	
Micromanipulador ♦	4	
Nervios de Acero ♦	4	
Neutralizador Psiónico♦	7 por nivel	
Nivel Tecnológico Superior♦	6 por NT	
No Duerme ♦	4	
No Respira ♦	6	
Nunca Se Pierde	4 por nivel	
Ojos Adicionales ♦	6	
Ojos Independientes ♦	7	
Patrón *	de 2 a 6	
Piernas Extra ♦	3 una pierna extra, 6 dos piernas	
Puntería Zen	3	
Puños/Pies de Acero ♦	4 por nivel	
Radar ♦	8	
Rango *	Variable	
Rapidez ♦	5 por nivel	
Reactor Interno ♦	3	
Reflejos Rápidos	3 por nivel	
Regeneración ♦		
· Regeneración 1	6	
· Regeneración 2	6	
· Regeneración 3	5	
· Regeneración 4	8	
Resistencia al Daño ♦	4 por nivel	
Rico y Poderoso*	12	
Rompe-códigos ♦	5	

DONES	Coste en PD	Página
Sentido Común	4	
Sentidos Agudos ♦	4 por nivel o por sentido	
Sentir el Peligro	5	
Sin Miedo	3	
Sobrevives en el Vacío ♦	20	
Sonar ♦	7	
Supermetabolismo ♦	12	
Telecomunicación ♦		
· Telecomunicación (Biológica)	8/4	
· Telecomunicación (Hormonal)	4/0	
· Telecomunicación (Pigmentación)	4/0	
· Telecomunicación (Psiónica)	10/5	
· Telecomunicación (Tecnológica)	8/4	
Tolerancia ♦		
· Tolerancia (Calor)	5 por nivel	
· Tolerancia (Enfermedades)	5 por nivel	
· Tolerancia (Frío)	5 por nivel	
· Tolerancia (Radiación)	4 por nivel	
· Tolerancia (Veneno)	7 por nivel	
Tolerancia al Dolor ♦	5 el primer nivel / 4 el segundo	
Tunelador ♦	9	
Veloz ♦	5 por nivel	
Venenoso ♦	Variable	
Veterano	7	
Versátil	6	
Visión Microscópica ♦	4	
Visión Nocturna	4	
Visión Periférica	6	
Visión Telescópica ♦	4	
Visión en la Oscuridad ♦	6	
Volar ♦		
· Volar (Planetario 1)	5	
· Volar (Planetario 2)	10	
· Volar (Planetario 3)	7	
· Volar (Planetario 4)	5	
· Volar (Espacio 1)	7	
· Volar (Espacio 2)	15	
· Volar (Espacio 3)	25	
Voluntad de Hierro ♦	7 por nivel	

**TABLA 3.1: Dificultad Base de las Tiradas técnicas.**

Complejidad	Familiaridad con la Tecnología						
	No lo ha visto nunca	No está familiarizado	Poco familiarizado	Conoce la tecnología	Muy Familiarizado	Altamente Familiarizado	Lo conoce de memoria
Sumamente simple	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Terrible (-3)	Terrible (-3)	Abismal (-4)	Abismal (-4)	Abismal (-4)
Muy simple	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Terrible (-3)	Terrible (-3)	Terrible (-3)
Simple	Normal (0)	Normal (0)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Pobre (-2)
Poco complejo	Buena (+1)	Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)
Complejo	Grande (+2)	Grande (+2)	Buena (+1)	Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	Mediocre (-1)
Muy Complejo	Excelente (+3)	Excelente (+3)	Grande (+2)	Grande (+2)	Grande (+2)	Buena (+1)	Buena (+1)
Sumamente Complejo	Asombrosa (+4)	Asombrosa (+4)	Excelente (+3)	Excelente (+3)	Excelente (+3)	Grande (+2)	Grande (+2)

**TABLA 4.1: Coste en AC**

Maniobras de Movimiento	AC	Maniobras Cuerpo a Cuerpo	AC	Maniobras a Distancia	AC
Abrir una puerta	2	Agarrón # @	4	Apuntar (+1 nivel al ataque)	2
Atravesar una ventana	5	Asfixiar # @	4	Disparar Arcos #	3
Cambiar 1 encaramiento	0	Bloqueo # &	3	Lanzar #	2
Desplazarse 1/3 del MOV	1	Desarmar # @	3	Observador	4
Desplazarse 1/2 del MOV	2	Escapar # @	4	Usar Pistola / Usar Rifle #	3
Desplazarse todo el MOV	3	Esquivar	1	Usar Armas Pesadas #	4
Escalar a 1/2 del MOV	3	Fintar #	1	<b>Maniobras Varias</b>	<b>AC</b>
Girarse	1	Golpe en el Aire # &	3	Acción Mental	3
Ponerse a Cubierto	1	Parada con Armas #	2	Coger un objeto del suelo	3
Reconocimiento del terreno	1	Patada #	3	Desenfundar un arma	2
Retroceder 1/2 MOV	3	Presa # @	4	Guardar un objeto	3
Retroceder todo el MOV	4	Puñetazo #	2	Recargar un arma de fuego #	5
Salir/ocultarse de cobertura	1	Proyectar # &	4	Sacar objeto a mano	2
Saltar / Levantarse	2	Usar arma Cuerpo a Cuerpo #	3	Sacar objeto guardado #	3
Tirarse al suelo o arrodillarse	1	Usar la Fuerza de Otro # &	5	Uso de Poderes Psiónicos	3

*Maniobra* Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo # Estas maniobras si se realizan en el mismo turno que se utiliza un Poder Psiónico proporcionan un -2 a la Tirada de Poder.

@ Estas maniobras cuestan 1 AC menos si se tiene el Don Artista Marcial. & Estas maniobras solo se pueden hacer si se tiene el Don Artista Marcial.

# Plantilla de Momentos de Iniciativa

**Momentos de Iniciativa**

**Lista de Personajes en el Combate**

**Legendario 5**

**Asombroso 4**

**Excelente 3**

**Grande 2**

**Bueno 1**

**Normal 0**

**Mediocre -1**

**Pobre -2**

**Terrible -3**

**Abismal -4**

**Abismal -1 -5**

**Abismal -2 -6**

**Abismal -3 -7**

**Abismal -4 -8**

**Abismal -5 -9**

**Abismal -6 -10**

**Abismal -7 -11**

**Abismal -8 -12**

**Abismal -9 -13**

# Plantilla de Momentos de AC

**Momentos  
de AC**

**Lista de Personajes en el Combate**

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

**TABLA 4.2: Maniobras por turno según Atributos**

DES	PER					
	Pobre	Mediocre	Normal	Bueno	Grande	Excelente
Pobre	1	1	1	1	2	2
Mediocre	1	1	2	2	2	2
Normal	1	2	2	2	2	3
Bueno	1	2	2	2	3	3
Grande	2	2	2	3	3	3
Excelente	2	2	3	3	3	4

**TABLA 4.3: Distancias del Objetivo y dificultades mínimas**

Distancia del Objetivo	Dificultad mínima para impactar
Entre 0 y 10 metros	Mediocre
Entre 11 y 20 metros	Normal
Entre 21 y 50 metros	Bueno
Entre 51 y 100 metros	Grande
Entre 101 y 500 metros	Excelente
Entre 501 m. y 1 km.	Asombroso
Entre 1 y 2 kilómetros	Legendario
Entre 2 y 3 kilómetros	Legendario+1
Más de 3 kilómetros	Legendario+2

**TABLA 4.4: Cadencia de Fuego**

CdF	Modificador	Notas
1-5 (S)	0	Solo armas con CdF Semiautomático. Cada bala que se dispare cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
3-4 (R)	+1	Solo armas con CdF Ráfaga. Disparar la ráfaga cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
1-2 (A)	0	Solo armas con CdF Automático. Disparar la ráfaga cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada.
3-10 (A)	+1	Solo armas con CdF Automático. Disparar la ráfaga (sea de las balas que sea) cuenta como una maniobra de la cantidad de AC apropiada al arma utilizada. Por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las acciones ese turno.
11-15 (A)	+2	
16-20 (A)	+3	

**FO Cuerpo a Cuerpo =**

**Grado Relativo de Éxito + FUE +1 (si puñetazo, daño de Fatiga) +2 (si patada, daño de Fatiga) + Daño del Arma + Dones +/- Escala**

**FO a Distancia =**

**Grado Relativo de Éxito + Daño del Arma + Dones +/- Escala**

**FD = Armadura + Dones +/- Escala**

## Modificadores de Movimiento Y Posición

Si el Atacante o el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento): el atacante tiene un -1 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si el Atacante Y el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento): el atacante tiene un -2 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si Ni el Atacante NI el Objetivo se han movido significativamente (ha utilizado todo su MOV o han gastado 3 o más AC en maniobras de movimiento): el atacante tiene un +1 al uso de Arcos, Armas Pesadas, Rifle, Pistola y Esquivar.

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra arrodillado: -1 al Ataque.

Si el objetivo de un ataque a distancia se encuentra tirado en el suelo: -2 al Ataque.

Si el objetivo tiene cobertura parcial (medio cuerpo): -1 al Ataque.

Si el objetivo tiene cobertura total (todo el cuerpo menos la cabeza y el arma): -2 al Ataque.

Si el atacante de un ataque a distancia usa un arma larga (como un rifle, ballesta, o arco) a 5 o menos metros del blanco, éste tiene +1 a su Acción Opuesta de Esquivar, Armas cuerpo a Cuerpo, Pelea, etc.

Si un luchador tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición. Esto incluiría el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.

## Tipos de Ataque

Siempre puedes escoger hacer un ataque total: +2 al Ataque, -2 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la ofensiva: +1 al Ataque, -1 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la defensiva : -1 al Ataque, +1 a la Defensa

Siempre puedes escoger hacer una defensa total: -2 al Ataque, +2 a la Defensa

## Modificadores por Apuntar (en general y a partes específicas)

Si el personaje que ataca a distancia realiza una maniobra de Apuntar: +1 al Ataque. Por cada maniobra sucesiva de Apuntar se gana otro +1 hasta un máximo de +3, aunque deben realizarse en turnos sucesivos.

Si se utiliza un visor telescópico en un rifle y se realiza una maniobra de Apuntar a una distancia superior a los 20 metros: +1 adicional al Ataque por la primera maniobra de Apuntar. Además el límite de +3 por maniobras de Apuntar permanece.

Apuntar hacia una parte específica del cuerpo (como un ojo o una mano) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar y además tendrá un -1 al Ataque. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno y gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

Apuntar a una parte general del cuerpo (como un brazo, una pierna o la cabeza) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar. Si se requiere un resultado Grande y el combatiente sólo obtiene un resultado Bueno y gana la acción opuesta, impacta al enemigo, pero no en la parte a la que apuntó.

## Modificadores Generales

Un luchador que está Herido tiene un -1 al Ataque.

Un luchador que está Herido Grave tiene un -2 al Ataque.

El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que se enfrente cuerpo a cuerpo (salvo que tenga el Don Visión Periférica).

El personaje solitario tiene un -1 al Ataque por cada oponente más allá del primero contra el que dispere ese turno. Puede atacar a más de un oponente con una maniobra, pero no a oponentes que estén separados más de 3 metros. Ver Cadencia de Fuego (CdF).

El personaje tiene un -1 acumulativo por cada maniobra de ataque que realice más allá de la primera.

El luchador tiene un -1 al Ataque si utiliza un arma en cada mano (salvo que tenga el Don Ambidiestro). Si lleva un arma en cada mano pero solo utiliza una no tiene negativos.

**TABLA 4.6: Contadores de Fatiga**

Contadores de Fatiga	Dificultad	Contadores de Fatiga	Dificultad
1 - 2	Normal (0)	11 -12	Legendario (5)
3 - 4	Buena (1)	13-14	Legendario +1 (6)
5 - 6	Grande (2)	15 -16	Legendario +2 (7)
7 - 8	Excelente (3)	17-18	Legendario +3 (8)
9 - 10	Asombroso (4)	19 -20	Legendario +4 (9)

**TABLA 4.5: Acciones que causan Fatiga**

Acción	Puntos o Contadores de Fatiga
Andar	1 Punto / 2 horas
Mucha carga	1 Punto / hora
Correr en combate	1 Punto / turno
Carrera de fondo	1 Contador / 15 minutos
Nadar	1 Contador / 15 minutos
No dormir	1 Contador / 2 horas sin dormir
Cambiaformas/Metamorfo	1 Contador / uso
Radar / Sonar	1 Contador / uso
Usar Poderes psíquicos	1 Contador / uso (o más, ver Poder)
Realizar maniobras de Ataque	1 Contador / turno

**TABLA 4.7: Ejemplos de Venenos y Drogas**

Nombre	Dificultad	Efecto	Duración	Coste (Cr.)	Notas
Arsénico	Buena (CON)	-/ FO 2	-/ 8 horas (1 hora)	1	
Calomelanos	Buena (CON)	-/ diarrea y vómitos	-/ 2 horas por grado de fracaso	1	Solo afecta si se ingiere.
Cianuro	Sin tirada posible	-/ FO 5	Automático	2	Si se ingiere tarda 15 minutos en hacer efecto.
Gas Lacrimógeno	Buena (CON)	Tos / Ceguera temporal y tos.	-/1 minuto (tras salir del lugar)	10	Solo afecta si se respira.
Gas Mostaza	Grande (CON)	FO 2 / FO 3	3 días (diario) / 8 días (diario)	10	Solo afecta por completo si se respira. Si no mitad de daño debido a su efecto abrasivo.
Gas Nervioso	Excelente (CON)	- / Incapacitado	-/ 6 minutos (1 minuto)	20	Solo afecta si se respira.
Humo	Normal (CON)	Tos / Ceguera temporal y tos.	-/1 minuto (tras salir del lugar)		Solo afecta si se respira.
Sedante	Normal (CON)	Incapacitado / Exhausto	2 horas / 12 horas	10	Solo afecta si se ingiere.
Súper-Sedante	Grande (CON)	Exhausto/Exhausto + amnesia	4 horas / 24 horas	10	Solo afecta si se ingiere.
Veneno de Cobra	Grande (CON)	FO 3	-/ 6 horas (1 hora)	10	

**TABLA 5.1.1: Niveles Tecnológicos por Grupos**

<b>NT</b>	<b>Militar</b>	<b>Infomática/ Robótica</b>	<b>Comunicaciones</b>
-4	Armas de bronce.		Rollos de papiro y piedra.
-3	Armas de hierro y algunas armas de acero.	Ábacos. Mecanismo de Anti-quitera.	
-2	Armas de acero. Aparición de la pólvora.		Libros.
-1	Armas de Fuego primitivas. Granadas primitivas	Regla de Cálculo.	Imprenta.
0	Cañones, "Gatling". Armaduras a prueba de balas.	las calculadoras mecánicas (agujeros perforados).	Telégrafo.
1	Vehículos armados modernos, guías láser., misiles.	Ordenadores personales, PDAs, cadenas de montaje robotizadas	Teléfono, internet, videoconferencia.
2	Ametralladora Giroestabilizada. Exoesqueletos. Primeras Armaduras de Combate.	Biocomputadores primitivos, primeras I.A., robots caseros. Principio de la holografía. Implantes cibernéticos.	Holocomunicaciones. Comunicaciones en el Sistema Solar. Móviles implantados.
3	Armas Gauss y armas Láser. Misiles I.A.	Robots inteligentes. I.A. tan inteligentes como los humanos (o más). Transferencias Mentales.	Primeras comunicaciones interplanetarias (pocos parsecs)
4	Mechs, Armas Blaster, Campos de Fuerza portátiles.	Robots autoreplicantes (sin ayuda externa).	Comunicaciones interplanetarias avanzadas.
5	Desintegradores y Espadas de Energía. Nanotrajés de batalla.	I.A. psiónicas.	Comunicación Intergaláctica.
<b>NT</b>	<b>Transporte</b>	<b>Medicina / Genética</b>	<b>Nanotecnología</b>
-4	Carros, galeras.	Medicina mística y herbal.	
-3	Carros más sofisticados, vagonetas.	Diagnosis de enfermedades.	
-2	Rueda avanzada, barcos de varios mástiles.	Sangrías.	
-1	Veleros. Navegación avanzada.	Anatomía básica.	
0	Primeros vehículos autopropulsados. Globos.	Vacunas, anestésicos (1840), rayos X (1895), antibióticos.	
1	Barcos, aviones, submarinos, primeros cohetes espaciales.	Desfibriladores, vendas bacteriófagas, resonancias magnéticas, retrovirus, trasplantes, órganos artificiales.	
2	Naves espaciales Sublumínicas avanzadas. Principio de Gravedad Artificial.	Vendas aerosol, cama de diagnosis, neo-humanos, clonación, biomods.	Nanitos que curan enfermedades comunes.
3	Naves Lumínicas Hiperespaciales.	Bioroides, trasplantes cerebrales, para-humanos, regeneración, creación de especies.	Nanitos anti-bacterias o virus. Reconstrucción corporal.
4	Naves Lumínicas Warp. Teleportación planetaria.	Cámara de regeneración celular. Implantes vivos.	Regeneración, nanitos inmunológicos, cirujanos celulares.
5	Teleportación interplanetaria. Naves Lumínicas de Salto.	Cámara de resurrección.	Reanimación, metamorfosis.

**TABLA 5.2: Costes en Créditos y Riqueza**

Coste en Créditos	Riqueza
Coste entre 1 y 10 Cr.	Abismal (-4)
Coste entre 11 y 50 Cr..	Terrible (-3)
Coste entre 51 y 100 Cr.	Pobre (-2)
Coste entre 101 y 300 Cr.	Mediocre (-1)
Coste entre 301 y 500 Cr.	Normal (0)
Coste entre 501 y 1.000 Cr.	Bueno (+1)
Coste entre 1.001 y 5.000 Cr.	Grande (+2)
Coste entre 5.001 y 10.000 Cr.	Excelente (+3)
Coste entre 10.001 y 50.000 Cr.	Asombroso (+4)
Coste entre 50.001 y 100.000 Cr.	Legendario (+5)
Coste entre 100.001 y 500.000 Cr.	Legendario +1 (+6)
Coste entre 500.001 y 1.000.000 Cr.	Legendario +2 (+7)
Coste entre 1.000.001 y 5.000.000 Cr.	Legendario +3 (+8)
Coste entre 5.000.001 y 10.000.000 Cr.	Legendario +4 (+9)
Más de 10.000.000 Cr.	Legendario +5 (+10)

**TABLA 5.4: Arcos**

Arma	FO	Alcance	NT	Área	Coste (Cr.)	Notas
Arco Corto	+1	50 (Bueno)	-4			Para utilizarlo se debe tener FUE <i>Normal</i> .
Arco Largo	+2	100 (Grande)	-4			Para utilizarlo se debe tener FUE <i>Buena</i> .
Arco Moderno	+3	200 (Excelente)	1		400	Para utilizarlo se debe tener FUE <i>Normal</i> .

**TABLA 5.5: Armas Arrojadizas**

Arma	FO	Alcance	NT	Área	Coste (Cr.)	Notas
Cuchillo Arrojadizo	+1	15 (Normal)	2		20	
Granadas	+4	15 (Normal)	0	1	20	
Granadas Aturdidoras	4 (daño de Fatiga)	15 (Normal)	1	2	40	Ignora el FD de las protecciones si estas no cubren todo el cuerpo. Tirada de DES de dificultad Buena para evitar quedar cegado (-2 a toda acción) durante 2 turnos.
Granadas de Fragmentación	+5	15 (Normal)	1	2	30	
Granadas Inteligentes	+6	20 (Normal)	2	3	50	

**TABLA 5.3: Protecciones**

Tipo de Armadura	FD	AC	NT	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Armadura Ablativa	3	-1	2		1.000	FD 2 contra armas que no sean láser. Solo cubre el torso.
Armadura de Biocuero	6	0	4		800	Solo cubre el torso y brazos.
Armadura de Bioplástico	6	+1	3		1.500	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Armadura/Chaleco de Cuero	1	-1	-4		50	Solo cubre el torso.
Armadura de Nanofibras	4	0	3		1.000	Solo cubre el torso.
Armadura de Nanofibras Táctica	7	0	3		3.000	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Armadura de Telas Inteligentes	10 (5)	0	5		4.000	Tiene 2 formas: armadura (FD 10) y traje (FD 5). Cubre todo el cuerpo.
Armadura Reflectante	5	-2	2		700	Solo protege contra armas láser. Indetectable a radares y al poder Psicoradar.
Armadura Reflex	3	-1	2		600	Solo cubre el torso y los brazos.
Armadura Reflex Táctica	5	-2	2		1.200	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Cazadora de Cuero	1	0	1		800	Solo cubre el torso y los brazos.
Chaleco Antibalas	2	0	1		500	Solo cubre el torso.
Chaleco a Prueba de Balas	1	-1	0		300	Solo cubre el torso.
Coraza	3	-3	-2		1.500	Cubre todo el cuerpo.
Cota de Mallas	2	-2	-3		1.000	Cubre todo el cuerpo.
Traje Antibalas	4	-1	1		1.000	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Túnica de Cuero	1	-1	-4		No aplicable	
Peto de Acero	2	-2	0		800	Cubre solo el torso.
Nanotraje Espacial	5	0	3	300 h.	20000 + 500/PD.	Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Traje Ambiental Desértico	1	-1	2		4.000	Proporciona Tolerancia ( Frío ) y Tolerancia (Calor). Cubre todo el cuerpo.
Traje Ambiental Gélido	1	-1	2		4.000	Proporciona Tolerancia ( Frío ) 2. Cubre todo el cuerpo.
Traje Ambiental Térmico	1	-1	2		4.000	Proporciona Tolerancia (Calor) 2. Cubre todo el cuerpo.
Traje de Vacío (NT 1)	3	-2	1	72 h.	10.000+	Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Traje de Vacío (NT 2)	3	-1	2	100 h.	500/PD	
Traje de Vacío Militar	3	0	2	150 h.	13.000+ 500/PD	Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.

**TABLA 5.3: Protecciones (Continuación)**

Tipo de Armadura	FD	AC	NT	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Traje NBQ (NT 1)	1	-2	1	1 h.	5.500	Proporciona Tolerancia (Calor, Frío). Cubre todo el cuerpo.
Traje NBQ (NT 2)	2	-1	2	10 h.		
Traje NBQ (NT 3)	3	0	3	100 h.		
Traje Multiambiental	3	0	3		7.000	Proporciona Tolerancia ( Frío) 2 y Tolerancia (Calor)2
Traje Subacuático	2	0	3		5.500	Proporciona Anfibio, Branquias y Tolerancia (Frío)
Exoesqueleto Ligero	2	-1	2	170 h.	15.000 + 500/PD	FUE+1. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones.
Exoesqueleto Pesado	4	-2	2	100 h.	25.000 + 500/PD	FUE+2. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Armadura de Combate	8	-2	2	100 h.	80.000 + 500/PD	FUE+1. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Traje de Batalla	10	-1	3	300 h.	80.000 + 500/PD	FUE+2. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Traje de Batalla Pesado	12	-2	3	300 h.	200.000 + 500/PD	FUE+3. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Mech	14	-2	4	1 mes	200.000 + 500/PD	FUE+2, Escala +2. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Nanotraje de Batalla	14	0	5	1 mes	100.000 + 500/PD	FUE+3. Proporciona Telecomunicación. Puede ser adaptado a distintos ambientes y misiones.
Campo de Fuerza	12	-	4	10 h.	Variable	Tamaño variable.
Campo de Fuerza Personal	12	-	5	50 h.	100.000	

**TABLA 5.6: Armas Cuerpo a Cuerpo**

Arma	FO	NT	Coste (Cr.)	Notas
Bastón Aturdidor	+5	2	100/200	Siempre hace daño de Fatiga.
Cuchillo o Daga	+1	1	20	
Espada Corta	+2	1	70	Para utilizarlo se debe tener FUE Normal.
Espada de Energía	+5	4	2.000	Para utilizarlo se debe tener DES Buena.
Espada Larga	+3	1	100	Para utilizarlo se debe tener FUE Buena.
Espadón	+4	-2	200	Para utilizarlo se debe tener FUE Grande.
Hacha	+3	-4	80	Para utilizarlo se debe tener FUE Buena.
Monofilo	+3	2	2.000	Para utilizarlo se debe tener FUE Mediocre.
Vibrofilo	+4	3	1.000	Para utilizarlo se debe tener FUE Normal.

**TABLA 5.7: Armas Pesadas**

Arma	FO	AC	Alcance	NT	CdF	Área	Coste (Cr.)	Notas
Ametralladora Multipropósito	+5		500 (Excelente)	2	15A		17.000	Utiliza municiones de 7mm.
Ametralladora Gauss	+8		750 (Asombroso)	3	20A		20.000	Utiliza munición gauss de 7mm en cartuchos de 4000 balas. El arma necesita 2 personas para ser movida. Utiliza una célula de energía Grande.
Ametralladora Gauss Monopersona	+6		500 (Excelente)	3	20A		20.000	Utiliza munición gauss de 7mm en cartuchos de 700 balas. Utiliza una célula de energía Normal.
Ametralladora Giroestabilizada	+5	-1	500 (Excelente)	2	20A		20.000	Utiliza municiones de 7mm. -1 MOV
Ametralladora Pesada	+5		750 (Asombroso)	1	8A		20.000	Utiliza municiones de 7mm.
Cañón (NT 1)	+8		10 km. (Legendario +2)	1	1	2	100.000	Utiliza munición de 100 mm. Necesita un vehículo para ser transportado.
Cañón (NT 2)	+10		15 km. (Legendario +2)	2	1	3	100.000	Utiliza munición de 100 mm. Necesita un vehículo para ser transportado.
Cañón Gauss	12		20 km. (Legendario +2)	3	1	3	200.000	Utiliza munición Gauss de 20mm. y células Grandes de energía.
Lanzagranadas Acoplado (NT 1)	N/A	-1	40 (Grande)	1	1	N/A	500	El FO y el Área dependen de las granadas que utilicen.
Lanzagranadas Acoplado (NT 2)	N/A	0	50 (Grande)	2	1	N/A	500	
Lanzagranadas (NT 1)	+12	-2	300 m (Excelente)	1	1	1	2.000	Utiliza granadas HEAT de 80mm.
Lanzagranadas (NT 2)	+13	-1	600 m (Asombroso)	2	1	2	2.500	Utiliza granadas de 80mm.
Lanzagranadas (NT 3)	+14		2 km (Legendario)	3	1	3	3.000	Utiliza granadas de 80mm.
Mortero (NT 1)	+12		1.5 km (Legendario)	1	1	2	2.000	Utiliza granadas de 60-100 mm
Mortero (NT 2)	+13		2 km (Legendario)	2	1	3	2.500	Utiliza granadas de 60-100 mm

**TABLA 5.8: Pistolas**

Arma	FO	Alcance	NT	CdF	Área	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Blaster	+6	300 (Excelente)	4	3S		Buena / 40 disparos	2.000	
Blaster de Bolsillo	+3	150 (Excelente)	4	1		Normal / 20 disparos	3.000	Para ocultarlo Acción No Opuesta de Delito contra dificultad Normal.
Blaster Pesado	+7	350 (Excelente)	4	3S		Buena / 30 disparos	5.000 + 1.000 mochila	Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Grande que proporciona 500 disparos adicionales.
Desintegrador	+10	500 (Excelente)	5	10A		Buena / 20 disparos	5.000	FO puede ser regulado desde +1 a +10; (3 AC). Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Grande que proporciona 250 disparos.
Disruptor Neural	+5	40 (Bueno)	4	1	1	Normal / 100 disparos	1.000	Solo hace daño de Fatiga.
Disruptor Sónico	+3	30 (Bueno)	2	1		Normal / 20 disparos	800	Solo hace daño de Fatiga.
Subfusil	+3	80 (Excelente)	1	10A			1.000	Utilizan munición de 9mm. Llevan 30 proyectiles.
Subfusil	+3	100 (Excelente)	2	15A			1.000	Utilizan munición de 9mm. 50 proyectiles.
Pistola Semiautomática	+3	75 (Grande)	1-2	4S			500	Utilizan munición de 9mm. Las pistolas de NT 1 llevan 12 balas en el cargador y las de NT 2 llevan 20.
Pistola de Agujas	+2	60 (Grande)	2	3S			500	Utiliza munición de 3mm.
Pistola Gauss	+4	100 (Grande)	3	3S		Normal / 80 disparos	1.500	Utiliza munición gauss de 4mm.
Pistola Láser	+4	125 (Excelente)	3	10A		Normal / 50 disparos	2.500	
Pistola Láser Pesada	+5	170 (Excelente)	3	10A		Normal / 50 disparos	3.500	
Revolver	+4	60 (Grande)	1	2			700	Utiliza munición de 11 mm.

**TABLA 5.9: Rifles**

Arma	FO	Alcance	NT	CdF	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Ballesta Ligera	2	70 (Grande)	-3				Para utilizarla se necesita tener FUE Buena.
Ballesta Pesada	3	200 (Excelente)	-2				Para utilizarla se necesita tener FUE Normal.
Ballesta Moderna	4	250 (Excelente)	1			400	Para utilizarla se necesita tener FUE Normal.
Escopeta	+3	30 (Bueno)	1-2	3S		800	Si el daño realizado (tras restar el FD al FO) es 4 o superior el daño aumenta en 3. Las escopetas de NT 1 pueden llevar hasta 6 cartuchos, las de NT 2 pueden llevar 12.
Fusil de Asalto (NT 1)	+4	150 (Excelente)	1	15A		1.000	Utiliza municiones de 7mm en cargadores de 30 balas.
Fusil de Asalto (NT 2)	+4	300 (Excelente)	2	15A		2.000	Utiliza municiones de 7mm de altas prestaciones en cargadores de 50 balas.
Lanzallamas	+4	30 (Bueno)	1-2	2		800	No utiliza municiones, sino botes de líquido incendiario que permiten realizar 15 disparos a NT 1 y 15 a NT 2. El FO del lanzallamas disminuye con las distancia.
Rifle (NT 1)	+5	400 (Excelente)	1	3S		500	Utiliza municiones de 7 mm en cargadores de 10 balas.
Rifle (NT 2)	+6	600 (Asombroso)	2	4S		800	Utiliza municiones de altas prestaciones de 7 mm en cargadores de 20 balas.
Rifle Blaster	+7	350 (Excelente)	4	3S	Buena / 30 disparos	15.000	
Rifle Blaster Pesado	+8	400 (Excelente)	4	3S	Buena / 20 disparos	25.000	
Rifle de Agujas	+3	100 (Grande)	2	5S		700	Utiliza munición de 3mm en cargadores de 100 agujas.
Rifle Desintegrador	+13	750 (Asombroso)	5	10A	Grande / 50 disparos	8.000	Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Excelente que proporciona 250 disparos adicionales.
Rifle Francotirador Gauss	+5	600 (Excelente)	3	7 <sup>a</sup>	Normal / 100 disparos	9.000	Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 50 balas. Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1.

**TABLA 5.9: Rifles (Continuación)**

Arma	FO	Alcance	NT	CdF	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Rifle Francotirador Láser	+5	500 (Excelente)	3	10 <sup>a</sup>	Buena / 40 disparos	12.000	Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle Gauss	+5	400 (Excelente)	3	12A	Normal / 120 disparos	5.000	Utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 60 balas.
Rifle Láser (NT 2)	+4	350 (Excelente)	2	2S	Grande / 40 disparos	20.000	Lleva mochila para la célula de energía.
Rifle Láser (NT 3)	+5	450 (Excelente)	3	10A	Buena / 80 disparos	8.000	
Rifle Sónico	+5	100 (Grande)		1	Normal / disparos	1.000	Solo hace daño de fatiga.

**TABLA 5.10: Ordenadores**

Potencia	Cantidad de Procesos Base	Tamaño	Coste Base (Cr.)	Energía
Pobre (-2)	1	Microchip	50	Mediocre/20horas o Fuente Externa
Mediocre (-1)	2	Pequeño	100	Normal / 20 horas o Fuente Externa
Normal (0)	3	Mediano	500	Normal / 10 horas o Fuente Externa
Bueno (1)	4	Grande	500.000	Buena / 10 Horas o Fuente Externa
Grande (2)	5	Enorme	5.000.000	Grande / 100 Horas o Fuente Externa
Excelente (3)	6	Enorme	10.000.000	Grande / 70 Horas o Fuente Externa

**TABLA 5.12: Modelos de Ordenador de NT 1**

Potencia	NT 1 Temprano		NT 1 Medio		NT 1 Avanzado	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)			1	50	2	75
Mediocre (-1)			2	100	3	150
Normal (0)	1	750	3	500	4	750
Bueno (1)	2	750.000	4	500.000	5	750.000
Grande (2)	3	7.500.000	5	5.000.000	6	7.500.000
Excelente (3)	4	15.000.000	6	10.000.000	7	15.000.000

Potencia	NT 1 Tardío		Biotech	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	3	85	2	60
Mediocre (-1)	4	170	3	120
Normal (0)	5	850	4	600
Bueno (1)	6	850.000	5	600.000
Grande (2)	7	8.500.000	6	6.000.000
Excelente (3)	8	17.000.000	7	12.000.000

**TABLA 5.11: Capacidad de Almacenamiento según NT**

Potencia	NT 1	NT 2	NT 3	NT 4	NT 5
Pobre (-2)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Normal (0)
Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Normal (0)	Normal (0)	Bueno (1)
Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	Bueno (1)	Bueno (1)	Grande (2)
Bueno (1)	Bueno (1)	Bueno (1)	Grande (2)	Grande (2)	Excelente (3)
Grande (2)		Grande (2)	Excelente (3)	Excelente (3)	Asombroso (4)
Excelente (3)		Grande (2)	Excelente (3)	Excelente (3)	Asombroso (4)

**TABLA 5.13: Modelos de Ordenador de NT 2**

Potencia	NT 2 Medio		NT 2 Avanzado		Biocomputador Primitivo		Biotech	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	2	60	3	75	2	100	3	75
Mediocre (-1)	4	120	5	150	4	200	5	150
Normal (0)	6	600	7	750	6	1.000	7	750
Bueno (1)	8	600.000	9	750.000	8	1.000.000	9	750.000
Grande (2)	10	6.000.000	11	7.500.000	10	10.000.000	11	7.500.000
Excelente (3)	12	12.000.000	13	15.000.000	12	20.000.000	13	15.000.000

**TABLA 5.14: Modelos de Ordenador de NT 3**

Potencia	Holo-Computador		H-C Avanzado		Biotech	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	3	75	4	80	4	80
Mediocre (-1)	6	150	7	160	7	160
Normal (0)	9	750	10	800	10	800
Bueno (1)	12	750.000	13	800.000	13	800.000
Grande (2)	15	7.500.000	16	8.000.000	16	8.000.000
Excelente (3)	18	15.000.000	19	16.000.000	19	16.000.000

Potencia	Biocomputador		Biocomputador Avanzado		NT 3 Medio	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	5	75	6	80	2	60
Mediocre (-1)	7	150	8	160	5	120
Normal (0)	9	750	10	800	8	600
Bueno (1)	11	750.000	12	800.000	11	600.000
Grande (2)	13	7.500.000	14	8.000.000	14	6.000.000
Excelente (3)	15	15.000.000	16	16.000.000	17	12.000.000

**TABLA 5.15: Modelos de Ordenador de NT 4**

Potencia	Biocristales		Biocristales Avanzados		Biotech	
	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)	Procesos	Coste (Cr.)
Pobre (-2)	4	80	5	100	4	90
Mediocre (-1)	8	160	10	200	8	180
Normal (0)	12	800	15	1.000	12	900
Bueno (1)	16	800.000	20	1.000.000	16	900.000
Grande (2)	20	8.000.000	25	10.000.000	20	9.000.000
Excelente (3)	24	16.000.000	30	20.000.000	24	18.000.000

**TABLA 5.16: Modelos de Ordenador de NT 5**

Potencia	NT 5 Temprano		NT 5 Medio		NT 5 Avanzado		NT 5 Tardío	
	Proce- sos	C o s t e (Cr.)	Proce- sos	C o s t e (Cr.)	Proce- sos	C o s t e (Cr.)	Proce- sos	C o s t e (Cr.)
Pobre (-2)	6	90	7	100	8	125	10	150
Mediocre (-1)	12	180	14	200	16	250	18	300
Normal (0)	18	900	21	1.000	24	1.250	26	1.500
Bueno (1)	24	900.000	28	1.000.000	32	1.250.000	34	1.500.000
Grande (2)	30	9.000.000	35	10.000.000	40	12.500.000	42	15.000.000
Excelente (3)	36	18.000.000	42	20.000.000	48	25.000.000	50	30.000.000

**TABLA 5.17: Inteligencias Artificiales.**

Procesos Necesarios	INT Máxima	PER Máxima	VOL Máxima	Resistencia
5	Pobre (-2)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	6
6	Mediocre (-1)	Pobre (-2)	Pobre (-2)	7
7	Mediocre (-1)	Pobre (-2)	Mediocre (-1)	8
8	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	9
9	Normal (0)	Mediocre (-1)	Mediocre (-1)	10
10	Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	11
11	Normal (0)	Normal (0)	Normal (0)	12
12	Buena (+1)	Normal (0)	Normal (0)	13
13	Buena (+1)	Normal (0)	Buena (+1)	14
14	Buena (+1)	Buena (+1)	Buena (+1)	15
15	Grande (+2)	Buena (+1)	Buena (+1)	16
16	Grande (+2)	Buena (+1)	Grande (+2)	17
17	Grande (+2)	Grande (+2)	Grande (+2)	18
18	Excelente (+3)	Grande (+2)	Excelente (+3)	19
19	Excelente (+3)	Grande (+2)	Excelente (+3)	20
20	Excelente (+3)	Excelente (+3)	Excelente (+3)	21

**TABLA 5.18.1: Implantes y Biomods**

<b>Implante o Biomod</b>	<b>Coste (PD)</b>	<b>Coste (Cr.)</b>	<b>Coste (Terror)</b>	<b>Limitaciones</b>
<b>CIBEROJOS (NT 2-5)</b>	-2	500	2	Dependencia (Mantenimiento)
◆ Amplificador de Imagen	4	2.000	4	
◆ Antideslumbrante	2	1.000	2	
◆ Infrarojos	5	2.500	5	
◆ Microscopio	4	2.000	4	
◆ Pantalla Ocular	-	500	3	
◆ Vídeograbador	2	1.000	2	
◆ Visión Nocturna	4	2.000	4	
◆ Visión Periférica	6	3.000	6	
◆ Visión Telescópica	4	2.000	4	
◆ Visión en la Oscuridad	6	3.000	6	
<b>CIBEROÍDOS (NT 2-5)</b>	-2	500	2	Dependencia (Mantenimiento)
◆ Amplificador de Sonido	4	2.000	4	
◆ Codificador	-	5.000	2	
◆ Comunicador	8	4.000	8	
◆ Equilibrio Perfecto	4	2.000	4	
◆ Grabador de Audio	-	500	2	
◆ Reproductor de Audio	-	500	2	
◆ Sonar	7	3.500	7	
<b>CIBERBRAZOS (NT 2-5)</b>	2	1.000	4	Dependencia (Mantenimiento)
◆ Bolsillo Interno	-	500	2	
◆ Brazo-Pistola	-	Varia	6	
◆ Brazos Constrictores	4	2.000	4	
◆ Brazos Reforzados	4	2.000	4	
◆ Brazos Telescópicos	4	2.000	4	
◆ Garras	4	2.000	4	
◆ Micromanipuladores	4	2.000	4	
◆ Pantalla Táctil	-	500	2	
◆ Protección Electromagnética	-	1.000	2	

**TABLA 5.18.1: Implantes y Biomods (Continuación)**

Dones	Notas
Sentidos Agudos (Vista)	Hasta 3 opciones por ojo. Se puede adquirir más de una vez, pero cada vez cuenta como 1 opción.
Membrana Ocular	Se activa automáticamente.
Infravisión	Cuesta 1 AC encender y apagar.
Visión Microscópica	Cuesta 1 AC encender y apagar.
Memoria Eidética (durante 2 horas)	Presenta información proveniente de otros implantes (o de aparatos que se lleve encima) en el ojo. Conexión inalámbrica. Graba 2 horas. Cuesta 1 AC encender y apagar. Puede hacer 200 fotografías. Cuesta 1 AC hacer una foto.
Visión Nocturna	Cuesta 1 AC encender y apagar.
Visión Periférica	Cuesta 1 AC encender y apagar.
Visión Telescópica	Cuesta 1 AC encender y apagar.
Visión en la Oscuridad	Cuesta 1 AC encender y apagar.
	Hasta 3 opciones por oído.
Sentidos Agudos (Oído)	Se puede adquirir más de una vez, pero cada vez cuenta como 1 opción. Codifica la comunicación entrante y saliente. <b>Dificultad Grande (+2)</b> para descodificar si no se tiene la clave.
Telecomunicación (Tecnológica)	Permite comunicarse con cualquier número de teléfono, ordenador, o Comunicador cuyo “número” o “dirección” se conozca.
Equilibrio Perfecto	
	Puede grabar hasta 100 horas de audio. Requiere una Pantalla para ser manejado
	Puede reproducir hasta 100 horas de audio y si se tiene Grabador el audio grabado. Requiere una Pantalla para ser manejado
Sonar	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Puños de Acero 1	Los brazos pueden tener hasta 5 opciones. Un brazo tiene un compartimento de 4x20 cm.
	El brazo lleva incorporada una pistola del NT apropiado. Cuesta 3 AC “enfundar” o “desenfundar”. Coste en Cr. según el arma.
Brazos de Hierro	
Puños de Acero 2 (sustituye al anterior)	
Brazos Largos	Cuesta 3 AC alargar o acortar los brazos.
Garras	Cuesta 2 AC sacar o guardar las garras.
Micromanipuladores	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
	Presenta información proveniente de otros implantes (o de aparatos que se lleve encima) en el brazo. El brazo está protegido contra efectos electromagnéticos, como el producido por una bomba nuclear.

**TABLA 5.18.2: Implantes y Biomods**

<b>Implante o Biomod</b>	<b>Coste (PD)</b>	<b>Coste (Cr.)</b>	<b>Coste (Terror)</b>	<b>Limitaciones</b>
<b>CIBERPIERNAS (NT 2-5)</b>	2	1.000	4	Dependencia (Mantenimiento)
♦ Anfibio	4	2.000	4	
♦ Borsillo Interno	-	1.000	3	
♦ Piernas Reforzadas	4	2.000	4	
♦ Garras	4	2.000	4	
♦ Potenciador de Saltos	-	3.000	4	
♦ Protección Electromagnética	-	5.000	2	
♦ Veloz	5	2.500	5	
<b>IMPLANTES CEREBRALES (NT 2-5)</b>	-2	2.000	10	Dependencia (Mantenimiento)
♦ Ambidiestro	3	1.500	3	
♦ Chip Anulador del Miedo	3	1.500	2	
♦ Chip Anulador del Sueño	4	2.000	2	
♦ Chips Geolocalizador	8	4.000	2	
♦ Chips de Habilidades	2	2.000	3	
♦ Comunicador	8	4.000	8	
♦ Cronómetro Perfecto	2	1.000	1	
♦ Grabador de Recuerdos	5	2.500	6	
♦ Inteligencia Artificial (NT 3)	17	8.500	10	Parásito, Reprogramable.
♦ Interfaz Neuronal	-	4.000	10	
♦ Memoria Adicional	-	500	2	
♦ Ordenador Interno (NT 2-3)	-	2.000 + Coste ordenador	5	
♦ Potenciador de la Concentración	4	2.000	4	
♦ Zócalo de Chips	-	500	5	

**TABLA 5.18.2: Implantes y Biomods (Continuación)**

<b>Dones</b>	<b>Notas</b>
Pies de Acero 1	Las piernas pueden tener hasta 5 opciones.
Anfibio	Una pierna tiene un compartimento de 8x20 cm.
Pies de Acero 2 (sustituye al anterior)	
Garras	Cuesta 2 AC sacar o guardar las garras. Permite realizar saltos asombrosos: Hasta 6 metros dificultad Normal (0). De 7 a 10 metros dificultad Buena (+1). De 11 a 15 metros dificultad Grande (+1) El brazo está protegido contra efectos electromagnéticos, como el producido por una bomba nuclear.
Veloz 1	Se puede adquirir más de una vez, pero cada vez cuenta como 1 opción. Se pueden instalar hasta 4 opciones. Se puede instalar 2 veces (para un total de 8 opciones).
Ambidiestro	
Sin Miedo	Requiere <i>Zócalo de Chips</i> . Se puede desactivar. Cuesta 3 AC activar o desactivar.
No Duerme	Requiere <i>Zócalo de Chips</i> . Se puede desactivar. Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Nunca se Pierde 2	Requiere <i>Zócalo de Chips</i> . Se puede desactivar. Cuesta 3 AC activar o desactivar. Si se tiene un Comunicador se puede emitir la localización a otra persona. Requiere <i>Zócalo de Chips</i> . Cada Chip proporciona una Habilidad a nivel <i>Buena</i> (+1), sustituyendo el nivel que se tenga en la Habilidad (sea el que sea).
Telecomunicación (Tecnológica)	Permite comunicarse con cualquier número de teléfono, ordenador, o Comunicador cuyo “número” o “dirección” se conozca.
Cronómetro Perfecto	
Memoria Eidética	
Cronómetro Perfecto, Memoria Eidética, Mente Digital, No Duerme.	Biocomputador Avanzado de Potencia Mediocre y 8 procesos. INT, PER y VOL Mediocres. Tiene acceso a todos los sentidos de quien la lleva, pero realiza las tiradas utilizando su propia PER. Comunicarse con el implante no requiere gastar AC. Requiere <i>Comunicador</i> . Permite acceder a ordenadores sin necesidad de otro interfaz. Todos los programas informáticos ejecutados de esta forma cuestan 1 AC menos. El Comunicador puede ser hackeado, y el interfaz permite que se sufra daño físico si se sufre un ataque. Proporciona memoria adicional que usar para cualquier otro implante que haya en cualquier lugar del cuerpo. Requiere <i>Interfaz Neuronal</i> . El ordenador debe tener un Tamaño Microchip a NT 2, o Pequeño a partir de NT 3. Se puede conectar a cualquier implante que se pueda beneficiar de ello. Ver <b>Sección Informática</b> en este mismo <b>Capítulo</b> .
Concentrado	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Permite usar Chips. Se pueden tener tantos Chips como opciones queden libres. Los Chips pueden intercambiarse; se tarda 30 AC en cambiar un Chip.

**TABLA 5.18.3: Implantes y Biomods**

<b>Implante o Biomod</b>	<b>Coste (PD)</b>	<b>Coste (Cr.)</b>	<b>Coste (Terror)</b>	<b>Limitaciones</b>
<b>OTROS IMPLANTES (NT 2-5)</b>				
Almacenador/Purificador de Oxígeno	6	4.000	8	Dependencia (Mantenimiento)
Blindaje Dérmico	6	4.000	8	Dependencia (Mantenimiento)
Ciberolfato	2	2.000	4	Dependencia (Mantenimiento)
Comunicador	6	4.000	8	Dependencia (Mantenimiento)
Implantes de Combate con Pistolas	19	10.500	21	Dependencia (Mantenimiento)
Implantes de Combate con Rifles	16	9.000	18	Dependencia (Mantenimiento)
Implantes de Combate Cuerpo a Cuerpo	21	11.500	23	Dependencia (Mantenimiento)
Implantes de Supervivencia Espacial	18	10.000	20	Dependencia (Mantenimiento)
Implante Potenciador de la Velocidad	11	7.500	15	Dependencia (Mantenimiento), Causa Fatiga 1
Implante Potenciador de Reflejos	7	5.500	11	Dependencia (Mantenimiento), Causa Fatiga 1
Implante Potenciador de Resistencia	14	9.000	18	Dependencia (Mantenimiento), Causa Fatiga 1
Radar	6	4.000	8	Dependencia (Mantenimiento)
Supermetabolismo	10	6.000	12	Dependencia (Mantenimiento)
<b>BIOMODS (NT 2-5)</b>				
Animación Suspendida	3	3.000	6	Parásito
Apariencia Múltiple	5	4.000	8	Parásito
BioFiltros	7	5.000	10	Parásito
BioFiltros Sanguíneos	9	6.000	12	Parásito
Bionutralizador Psiónico	11	7.000	14	Parásito
BioRegenerador	9	6.000	12	Parásito
Cola	1	2.000	4	Parásito
ComePiedras	1	2.000	4	Parásito
Cuernos	5	4.000	8	Parásito
Hombre Araña	6	4.500	9	Parásito
Hombre Pez	5	4.000	8	Parásito
Piel Camaleónica	5	4.000	8	Parásito
Productor de Oxígeno	3	3.000	6	Parásito

**TABLA 5.18.3: Implantes y Biomods (Continuación)**

<b>Dones</b>	<b>Notas</b>
Almacenador de Oxígeno, Filtros	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Permite almacenar oxígeno purificado por los filtros, aparte de usar los Filtros únicamente.
Resistencia al Daño 2	+4 FD en todo el cuerpo. Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Sentidos Agudos (Olfato)	Se puede adquirir más de 1 vez.
Telecomunicación (Tecnológica)	Permite comunicarse con cualquier número de teléfono, ordenador, o Comunicador cuyo “número” o “dirección” se conozca.
Ambidiestro, Gun Fu (Pistola), Gun Kata (Pistola), Puntería Zen	No se puede tener otro Implante de Combate.
Gun Fu (Rifle), Gun Kata (Rifle), Puntería Zen	No se puede tener otro Implante de Combate.
Artista Marcial, Esquiva Intuitiva, Pies de Acero, Puños de Acero	No se puede tener otro Implante de Combate.
Sobrevives en el Vacío (Incluye los Dones <i>No Respira</i> y <i>Tolerancia [Frío] 2</i> )	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Veloz 3 (+9 MOV)	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Se obtiene 1 Contador de Fatiga por cada turno que esté activado. No se puede tener otro Implante Potenciador.
Rapidez 1, Reflejos Rápidos 2	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Se obtiene 1 Contador de Fatiga por cada turno que esté activado. No se puede tener otro Implante Potenciador.
Infatigable 2, Tolerancia al Dolor 2	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Se obtiene 1 Contador de Fatiga por cada turno que esté activado. No se puede tener otro Implante Potenciador.
Radar	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Supermetabolismo.	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Hibernación 2	
Metamorfo (solo puede tener 3 formas alternativas)	Cuesta 3 AC cambiar de forma o memorizar una forma (cambiandola por una de las memorizadas).
Branquias, Filtros	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Tolerancia (Enfermedades) 1, Tolerancia (Veneno) 1	
Neutralizador Psiónico 2	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Regeneración 2	
Cola	
Consumo Disminuido, Estómago de Acero	
Cuernos 2	
Adherencia, Equilibrio Perfecto	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
Anfibio, Branquias	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Branquias, manos y pies palmeados desaparecen al desactivarse.
Camaleón 2	Cuesta 3 AC activar o desactivar.
No Respira	Cuesta 3 AC activar o desactivar. Se trata de un biomod que proporciona oxígeno directamente a los pulmones.

**TABLA 6.1: Mejora por Puntos de Desarrollo**

Cambio	Coste de Atributos	Coste de Habilidades
Subir un Rasgo de Terrible (-3) a Pobre (-2)	3	1
Subir un Rasgo de Pobre (-2) a Mediocre (-1)	3	1
Subir un Rasgo de Mediocre (-1) a Normal (0)	3	1
Subir un Rasgo de Normal (0) a Bueno (+1)	6	2
Subir un Rasgo de Buena (+1) a Grande. (+2)	12	4
Subir un Rasgo de Grande (+2) a Excelente (+3)	24	8
Subir un Rasgo de Excelente (+3) a Asombroso (+4)	36	12
Subir un Rasgo de Asombroso (+4) a Legendario (+5)	48	16
Subir un Rasgo a Legendario+1 (+6) o Legendario +2 (+7)	72	24

**TABLA 6.2: Modificadores a VOL**

Instrucción	Modificador a VOL	Instrucción	Modificador a VOL
Abismal (-4)	-5	Grande (+2)	+1
Terrible (-3)	-4	Excelente (+3)	+2
Pobre (-2)	-3	Asombroso (+4)	+3
Mediocre (-1)	-2	Legendario (+5)	+4
Normal (0)	-1	Legendario +1 (+6)	+5
Bueno (+1)	0	Legendario +2 (+7) o +	+6

**TABLA 6.3: Mejora a través del Entrenamiento**

Nivel de Habilidad Deseado	Entrenamiento con Maestro		Entrenamiento Autodidacta	
	Tiempo (en horas)	Tiradas	Tiempo (en horas)	Tiradas
Terrible (-3)	50	1	100	1
Pobre (-2)	100	1	200	1
Mediocre (-1)	150	1	300	1
Normal (0)	200	1	400	1
Bueno (+1)	300	1	600	1
Grande (+2)	400	2	800	2
Excelente (+3)	800	3	1.600	3
Asombroso (+4)	1.600	4	3.200	4
Legendario (+5)	3.200	5	6.400	5
Legendario +1 (+6) o +	6.400	6	12.800	6

**TABLA 10.1: Modificadores de Distancia para Poderes Psiónicos**

Distancia	Modificador
Toque	0
El Psiónico no ve el objetivo	+1
Entre 2 y 50 metros	+1
Entre 51 y 100 metros	+2
Entre 101 y 500 metros	+3
Entre 501 y 2 kilómetros	+4
Entre 2 y 10 kilómetros	+5
Entre 10 y 50 kilómetros	+6
Entre 50 y 200 kilómetros	+7
En el mismo planeta a más de 200 kilómetros.	+8
Mismo sistema solar pero no en el mismo planeta #	+9
En distintos sistemas solares #	+10

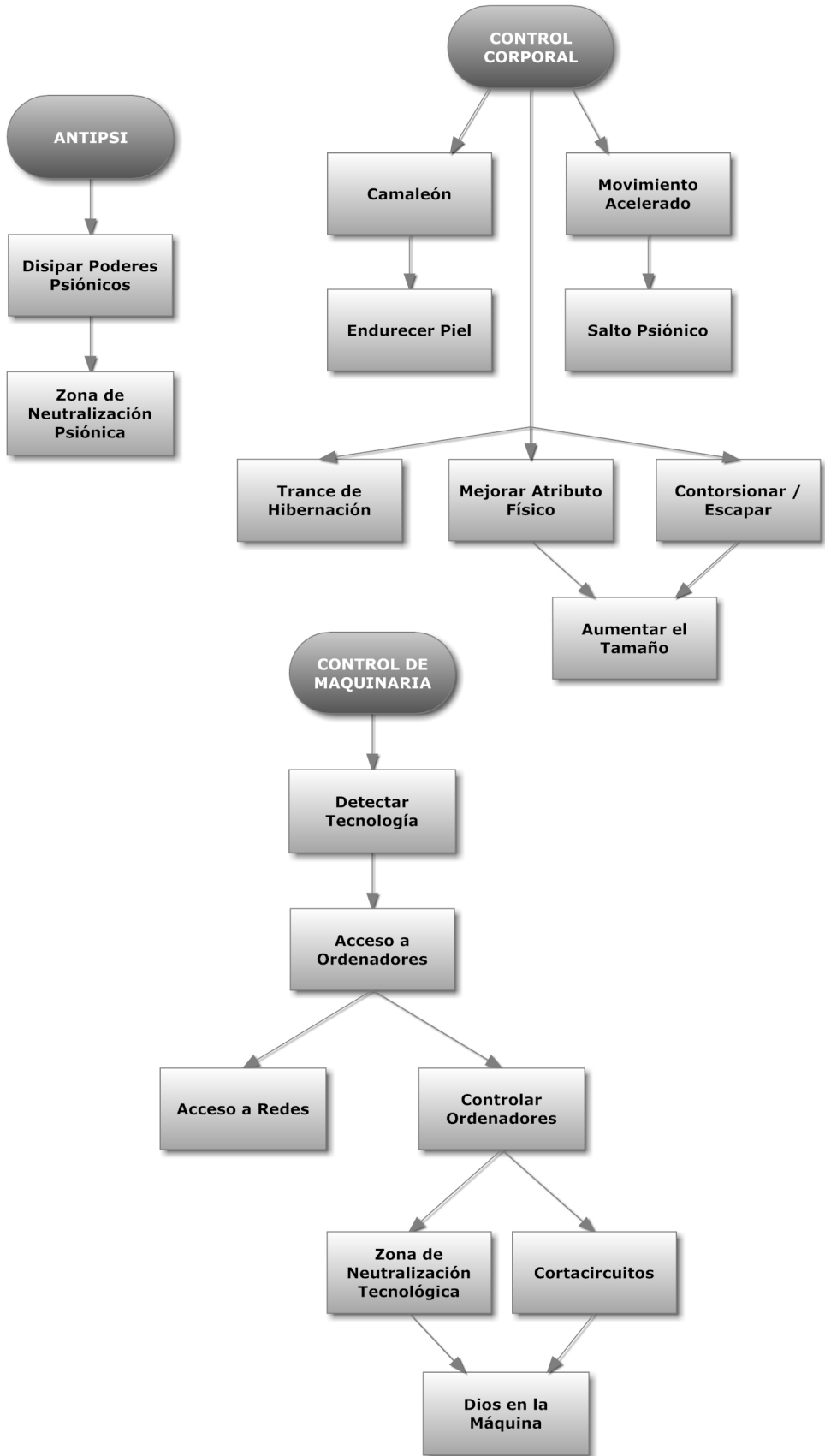
# A estas distancias sólo se puede emplear Visión Psiónica y Teleportación

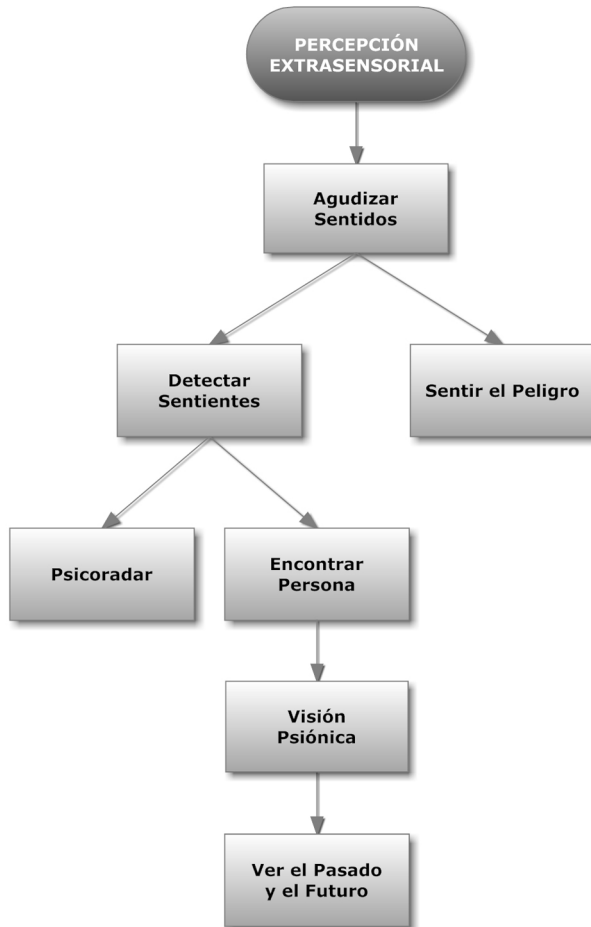
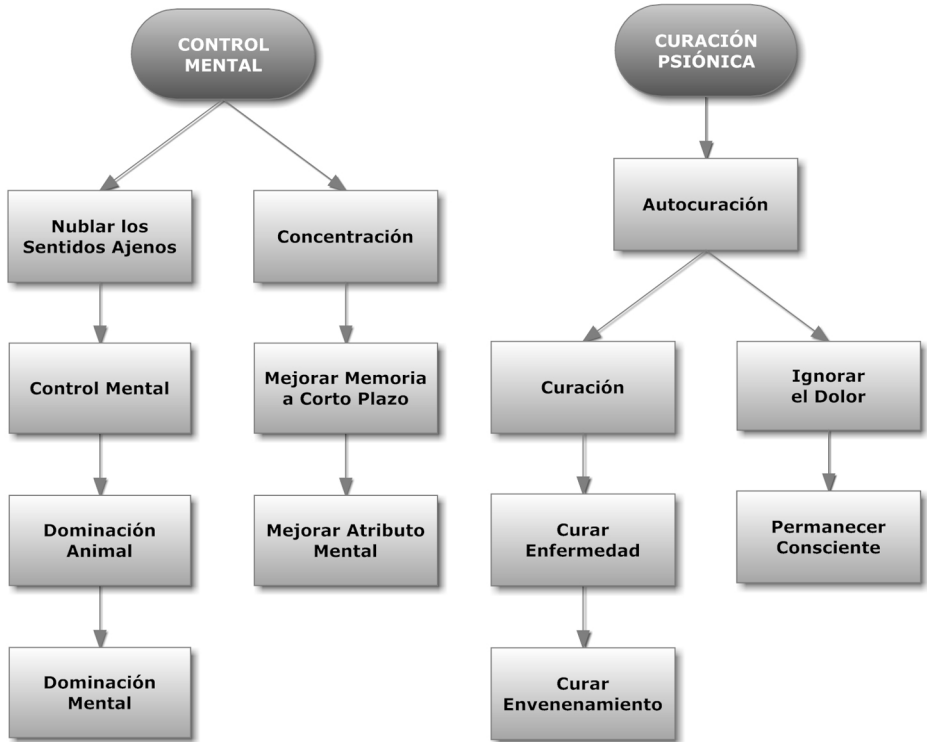
**TABLA 11.7: Rastreo de Combate de Vehículos**

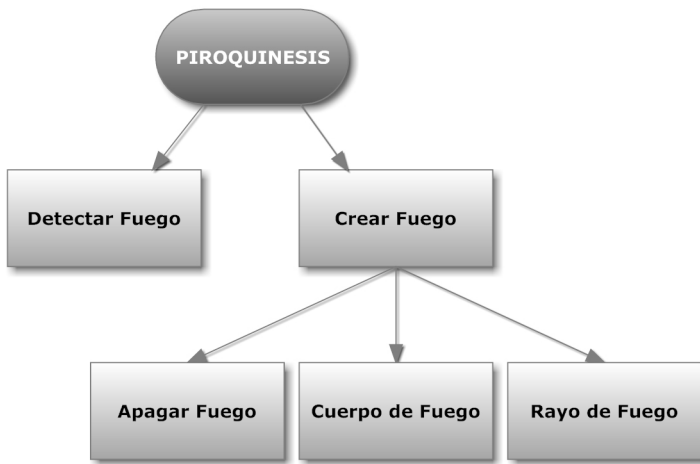
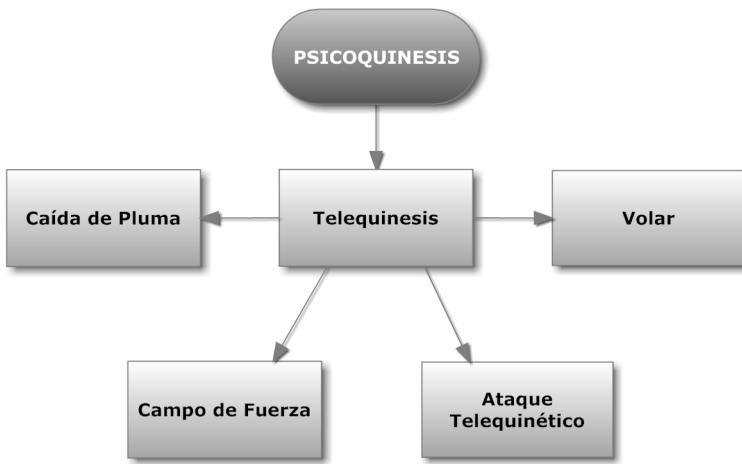
RES	Categoría de Daño de Vehículos y Bases				
	Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Casi Destruído
Pobre	1-2	3-4	5	6	7+
Mediocre	1-2	3-4	5-6	7	8+
Normal	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Bueno	1-3	4-5	6-7	8-9	10+
Grande	1-3	4-6	7-8	9-10	11+
Excelente	1-3	4-6	7-9	10-11	12+
Asombroso	1-4	5-7	8-9	10-11	12+
Legendaria	1-4	5-7	8-10	11-12	13+

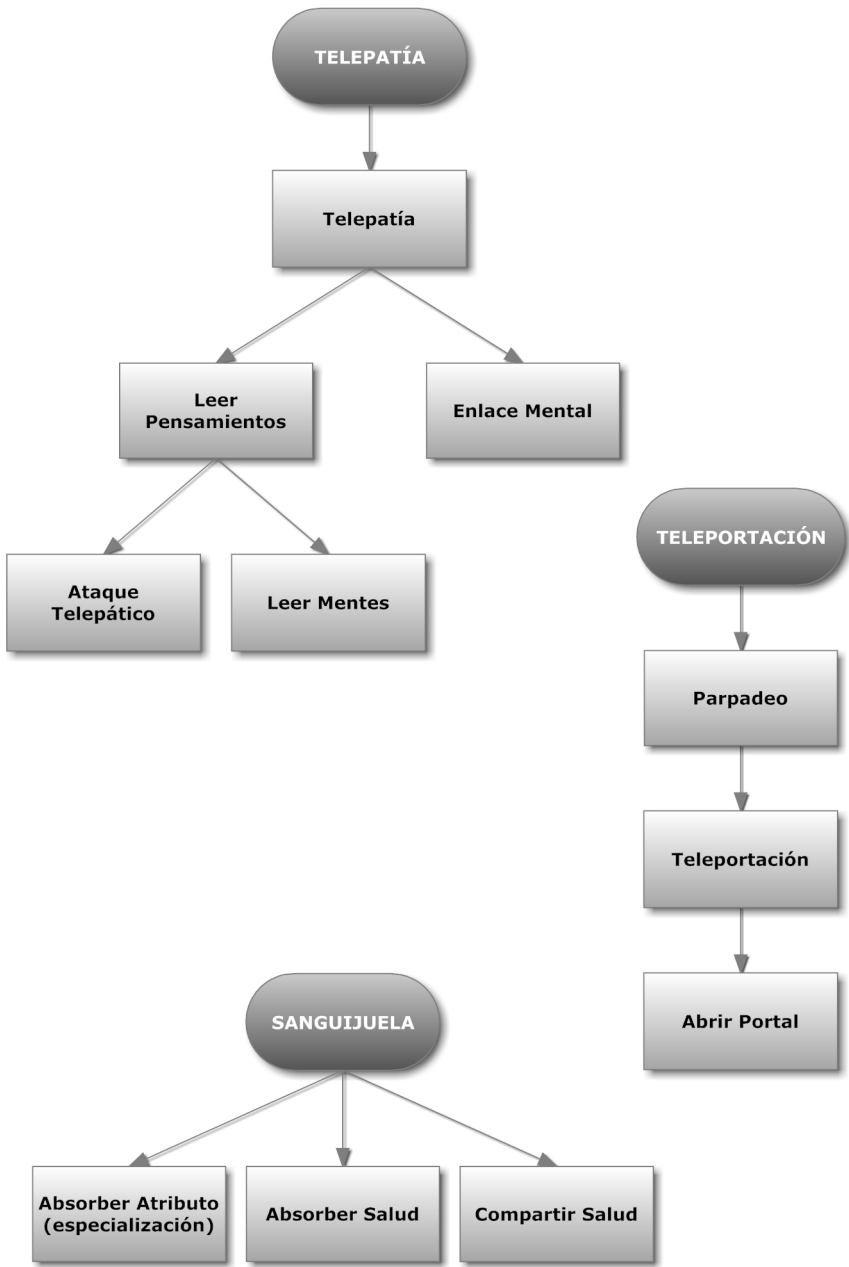
**TABLA 11.8: Puntos de Resistencia**

RES	Categoría de Daño de Vehículos y Bases				
	Abollado	Dañado	Gravemente Dañado	Inmovilizado	Casi Destruído
Pobre	000	0	0	0	0
Mediocre	000	00	0	0	0
Normal	000	00	00	0	0
Bueno	0000	00	00	0	0
Grande	0000	00	00	00	0
Excelente	0000	000	00	00	00
Asombroso	00000	000	000	00	00
Legendaria	00000	0000	000	00	00









**TABLA 11.1: Escala y Escala de Vehículos (EV)**

Escala	Masa (kg.)	MAN Base	Rango	Tamaño (m.)	FO/FD
-9	1,5	+2	-2	0,1	-9
-8	2,5	+2	-2	0,2	-8
-7	4	+2	-2	0,3	-7
-6	6	+2	-2	0,4	-6
-5	9	+1	-1	0,55	-5
-4	13	+1	-1	0,7	-4
-3	20	+1	-1	0,8	-3
-2	3	+1	-1	0 1	-2
-1	45	+1	-1	1,3	-1
0	68	0	0	1,6	0
1	100	0	0	1,9	1
2	150	0	0	2,3	2
3	250	0	0	2,9	3
4	500	0	0	3,5	4
5	1t	-1	+1	4,3	5
6	3t	-1	+1	5,2	6
7	5t	-1	+1	6,4	7
8	10t	-1	+1	7,8	8
9	15t	-1	+1	10	9
10	30t	-2	+2	20	10
11	60t	-2	+2	40	11
12	125t	-2	+2	80	12
13	250t	-2	+2	160	13
14	500t	-2	+2	320	14
15	1.000t	-3	+3	640	15
16	2.000t	-3	+3	1.280	16
17	4.000t	-3	+3	2.560	17
18	8.000t	-3	+3	5.120	18
19	16.000t	-3	+3	10.240	19
20		-4	+4		20

**TABLA 1.1: Escala y Escala de Vehículos (EV) (Cont.)**

Escala	Modificador a Impactarle	Coste Base (vehículos)	Carga (vehículos)	Ejemplo
-9	4			Teléfono móvil.
-8	4			Ardilla, consola portátil.
-7	3			Conejo, disco duro portátil.
-6	3	1.000 Cr.	1-10kg.	Gato casero. Ordenador portátil
-5	2	800 Cr	1-10kg	Zorro, perro pequeño.
-4	2	700 Cr	1-10kg	Tejón.
-3	1	600 Cr.	1-20kg	Coyote, perro.
-2	1	400 Cr.	1-50kg	Perro grande.
-1	0	200 Cr.	1 – 50 kg	Humano joven.
0	0	100 Cr.	1 – 50 kg	Humano. Bicicleta. Moto pequeña.
1	0	200Cr.	1 – 50 kg	León.
2	-1	400 Cr.	100 – 500 kg	Oso.
3	-1	800 Cr.	100 – 500 kg	Toro.
4	-2	1.000 Cr.	100 – 500 kg	Oso Grande. Moto de carreras. Cocodrilo.
5	-2	10.000 Cr.	100 – 500 kg	Coche. Voladora. Bote.
6	-3	100.000 Cr.	100 – 1.000 kg	Furgoneta. Avioneta. Fueraborda. Elefante.
7	-3	500.000Cr.	1t – 5 t	Ballena blanca, tanque. Caza mediano. Mini-submarino. Barco de vela. Camión. Helicóptero.
8	-4	1 MCr.	1t – 15t	Orca, autobús. Caza Pesado. Lanzadera pequeña. Helicóptero de Transporte Pesado. Tráiler.
9	-4	10 MCr.	1t – 50t	Dinosaurio.
10	-5	100 MCr.	10t – 500t	Lanzadera mediana. Carguero Espacial pequeño. Transporte Espacial de Tropas.
11	-6	1.000 MCr.	100t – 1.000t	Lanzadera Grande. Carguero Espacial mediano. Crucero Marítimo
12	-7	10.000 MCr.	1.000t -5.000t	Lanzadera de Lujo. Carguero grande.
13	-8	100.000MCr.	1.000t – 10.000t	Crucero Espacial.
14	-9	1 TCr.		Naves Generacionales pequeñas.
15	-10	10 TCr.		Plataforma orbital.
16	-11	100 TCr.		Naves Generacionales medianas.
17	-12	1.000 TCr.		Estaciones Orbitales medianas. Astillero Espacial.
18	-13	10.000 TCr.		Naves Generacionales grandes. Estaciones Orbitales grandes. Luna
19	-14	100.000TCr.		Roseta. Planeta pequeño.
20	-15	1.000.000TCr		Mundo-anillo. Planeta

A estos tamaños las capacidades de carga son tan grandes que el DJ puede asumir que se puede llevar casi de todo.

**TABLA 11.2: Escala y Escala de las Bases (EB)**

Escala	MAN Base	Rango	FO/ FD	Modificador a impactarle	Coste Base	Carga	Ejemplo
0	0	0	0	0	20 Cr.	10 kg	Saco de Dormir
1	0	0	1	0	50Cr.	1 – 50 kg	
2	0	0	2	-1	75 Cr.	10 – 50 kg	Tienda de campaña pequeña.
3	0	0	3	-1	100 Cr.	10 – 80 kg	Tienda de campaña.
4	0	0	4	-2	250 Cr.	10 – 200 kg	Tienda de campaña grande.
5	-1	+1	5	-2	500 Cr.	10 – 500 kg	
6	-1	+1	6	-3	1.000 Cr.	100 – 1.000 kg	Contenedor adaptado.
7	-1	+1	7	-3	10.000Cr.	1t – 5 t	
8	-1	+1	8	-4	100.000Cr.	1t – 15t	Base móvil sobre un tráiler.
9	-1	+1	9	-4	1 MCr.	1t – 50t	
10	-2	+2	10	-5	100 MCr.	10t – 500t	Pequeño satélite orbital. Pequeña casa.
11	-2	+2	11	-6	1.000 MCr.	100t – 1.000t	
12	-2	+2	12	-7	10.000 MCr.	1.000t – 5.000t	
13	-2	+2	13	-8	100.000 MCr.	1.000t – 10.000t	Pequeña base orbital.
14	-2	+2	14	-9	1 TCr.		
15	-3	+3	15	-10	10 TCr.		Plataforma orbital.
16	-3	+3	16	-11	100 TCr.	A estos tamaños las capacidades de carga son tan grandes que el DJ puede asumir que se puede llevar casi de todo.	
17	-3	+3	17	-12	1.000 TCr.		Estaciones Orbitales medianas. Astillero Espacial.
18	-3	+3	18	13	10.000 TCr.		Estaciones Orbitales grandes.
19	-3	+3	19	-14	100.000 TCr.		Roseta. Planeta pequeño.
20	-4	+4	20	-15	1.000.000 TCr.		Mundo-anillo. Planeta

**TABLA 11.4: Coste en AC en Combates de Vehículos**

Maniobras de Movimiento #	AC	Maniobras de Disparo *	AC
Acelerar	3	Adquirir el Blanco	2
Carga Frontal	5	Chocar	2
Buscar la Cola	4	Disparar Arma Montada	3
Cambio de Rango	3	Embestir	2
Decelerar / Maniobra Evasiva	2	Empujar	2
Maniobra Ventajosa	4	Otras Maniobras	AC
Perder al Enemigo	4	Usar Sensores	3
Proporcionar Cobertura	2	Activar Escudos	3

# Si el vehículo se desplaza un turno se debe hacer una Maniobra de Movimiento o gastar 2 AC.

\* Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

**TABLA 11.5: Puntos de Movimiento (PMOV)**

Velocidad (VEL)	Tipos de Movimiento				
	Tierra	Aire	Acuático	Subacuático	Sublumínico
<b>Pobre (-2)</b>	5-30 (20)	5-30 (20)	5-30 (20)	5-30 (20)	
<b>Mediocre (-1)</b>	31-100 (75)	31-100 (75)	31-100 (75)	31-100 (75)	
<b>Normal (0)</b>	101-200 (150)	101-200 (150)	101-200 (150)	101-200 (150)	
<b>Bueno (+1)</b>		200-400 (300)			
<b>Grande (+2)</b>					1E - 5E
<b>Excelente (+3)</b>					6E - 10E
<b>Asombroso (+4)</b>					11E - 15E
<b>Legendario (+5)</b>					16E - 20E

**TABLA 11.3: Ejemplos de Vehículos**

Vehículo	NT	Tripulación / Pasajeros	Carga	Coste	Tipos de Movimiento
Moto	1	1 / 1	50 kg	2.080 Cr.	Tierra
Coche	1	1 / 4	400 kg	22.100 Cr.	Tierra
Deportivo	1	1 / 4	250 kg	26.000 Cr.	Tierra
Furgoneta	1	1 / 7	1t	58.800 Cr.	Tierra
Autobús Linea	1	1 / 60	3t	335.000 Cr.	Tierra
Transporte Blindado de Personal	1	2 / 10	900kg	306.000 Cr.	Tierra
Transporte Blindado de Personal	2	2 / 10	900 kg	453.500 Cr.	Tierra
Transporte Blindado de Personal	3	2 / 10	900 kg	1.7 MCr.	Tierra / Aire (gravitatorio)
Tanque	1	4	1t	1 MCr.	Tierra
Tanque	2	3	1t	1.5 MCr.	Tierra
Tanque	3	3	1t	3,3 MCr.	Tierra
Jeep	1	2 / 2	200 kg	22.500 Cr.	Tierra
Jeep Militar	2	2 / 2	200 kg	49.250 Cr.	Tierra
Lancha Motora	1	1 / 5	500 kg	15.000 Cr.	Agua
Patrullera Fluvial	1	3 / 7	1t	479.000 Cr.	Agua
Voladora	3	1 / 4	300 kg	43.800 Cr.	Aire
Voladora Grande	3	1 / 5	1t	130.000 Cr.	Aire
Helicóptero	1	2 / 8	1t	2,1 MCr.	Aire
Avión de Transporte	1	2 / 16	2t	1 MCr.	Aire
Caza	1	2	100 kg	8,5 MCr.	Aire
Caza Espacial	2	2	300 kg	10 MCr.	Sublumínico
Caza Espacial	3	2	300 kg	6.8 MCr.	Sublumínico
Lanzadera	2	2 / 4	3t	34 MCr.	Sublumínico, Lumínico
Carguero Espacial	3	1 / 4	500t	150 MCr.	Sublumínico, Lumínico
Carguero Espacial Pesado	3	2 / 10	3.000t	17.000 MCr.	Sublumínico, Lumínico

Los vehículos que tienen Tipo de Movimiento Lumínico no lo tienen seleccionado, sino que debe hacerlo el DJ de acuerdo a la ambientación que quiera. El Coste incluye la multiplicación por tener 2 Tipos de Movimiento, pero solo incluye la velocidad gratuita. El DJ deberá multiplicar el Coste de acuerdo a la velocidad que quiera que alcance la nave.

**TABLA 11.3: Ejemplos de Vehículos (Cont.)**

Vehículo	EV	MAN	RES	SEN	VEL	Notas
Moto	2	2	0	-	Mediocre	
Coche	5	-1	1	-	Mediocre	
Deportivo	5	0	1	-	Mediocre	
Furgoneta	6	-1	-1	-	Pobre	
Autobús Línea	7	-2	0	-	Pobre	
Transporte Blindado de Personal	6	-1	2	-	Pobre	Ametralladora Multiprop.
Transporte Blindado de Personal	6	0	2	0	Pobre	Ametralladora Giroest.
Transporte Blindado de Personal	6	0	2	1	Pobre / Mediocre	Ametralladora Gauss.
Tanque	7	-2	2	0	Pobre	Cañón.
Tanque	7	-1	2	0	Pobre	Cañón.
Tanque	7	0	2	1	Pobre	Cañón Gauss. Escudos.
Jeep	5	1	0	-	Pobre	
Jeep Militar	5	1	0	-	Mediocre	Ametralladora Giroest.
Lancha Motora	5	0	0	-	Pobre	
Patrullera Fluvial	6	1	1	-	Mediocre	Ametralladora Pesada.
Voladora	5	1	0	1	Mediocre	
Voladora Grande	6	-1	0	0	Mediocre	
Helicóptero	7	1	0	1	Mediocre	
Avión de Transporte	8	-1	0	0	Mediocre	
Caza	7	1	2	1	Normal	6 misiles (4 MRAAM, 2 SRAAM)
Caza Espacial	8	1	2	1	Grande	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, 6 misiles.
Caza Espacial	7	1	1	1	Excelente	Soporte Vital, Contramedidas Electrónicas 1, Escudos, 6 misiles.
Lanzadera	9	-1	1	0	Grande	Soporte Vital, Ametralladora Giroest.
Carguero Espacial	10	-1	1	0	Grande	Soporte Vital, Escudos, Ametralladora Gauss
Carguero Espacial Pesado	12	-2	1	0	Grande	Soporte Vital, Escudos, Cañones Gauss (5)

Estos vehículos son solo representativos. Hemos intentado incluir los más prácticos y comunes, y teniendo en cuenta lo amplio de las ambientaciones que se pueden simular con el CdB, esto es una labor difícil. Pero sin duda echarás de menos muchos vehículos. Aunque las reglas permiten crear todos los vehículos que necesites, tenemos pensado sacar un manual dedicado exclusivamente a descripciones de vehículos.

## Hoja de Control de Rangos

Rango  
**Pobre (-2)**

*Hasta 1 km.*

Rango  
**Mediocre (-1)**

*Entre 1 y 5 km.*

Rango  
**Normal (0)**

*Entre 5 y 10 km.*

Rango  
**Bueno (+1)**

*Entre 10 y 100 km.*

Rango  
**Grande (+2)**

*Entre 100 y  
1.000 km.*

Rango  
**Excelente (+3)**

*Entre 1.000 y  
10.000 km.*

Rango  
**Asombroso (+4)**

*Entre 10.000 y  
100.000 km.*

Rango  
**Legendario (+5)**

*Más de  
100.000 km.*

**TABLA 11.6.1: Grandes Distancias y Rangos de Alcance**

Rangos de Alcance	Distancias	Dificultad para Impactar	VEL necesaria para cambiar de Rango
Rango Pobre (-2)	Hasta 1 km.	Pobre (-2)	Mediocre (-1)
Rango Mediocre (-1)	Entre 1 y 5 km.	Mediocre (-1)	Normal (0)
Rango Normal (0)	Entre 5 y 10 km.	Normal (0)	Normal (0)
Rango Bueno (+1)	Entre 10 y 100 km.	Bueno (+1)	Bueno (+1)
Rango Grande (+2)	Entre 100 y 1.000 km.	Grande (+2)	Grande (+2)
Rango Excelente (+3)	Entre 1.000 y 10.000 km.	Excelente (+3)	Excelente (+3)
Rango Asombroso (+4)	Entre 10.000 y 100.000 km.	Asombroso (+4)	Asombroso (+4)
Rango Legendario (+5)	Más de 100.000 km.	Legendario (+5)	Legendario (+5)

**TABLA 11.6.2: PMOV y Rangos de Alcance**

Rangos de Alcance	Distancias en PMOV (1 cuadrado o hexágono = )				Distancias en PMOV Espaciales	Dificultad para Impactar
	1 PMOV	5 PMOV	10PMOV	15PMOV		
Pobre (-2)	30	6	3	2	4	Pobre (-2)
Mediocre (-1)	100	20	10	6	18	Mediocre (-1)
Normal (0)	200	40	20	12	36	Normal (0)
Bueno (+1)	400	80	40	25	360	Bueno (+1)
Grande (+2)	800	160	80	50	3.600	Grande (+2)
Excelente (+3)	1.600	320	160	100	36.000	Excelente (+3)

## Modificadores del Combate de Vehículos

### Modificadores de Movimiento Y Posición

Si el Atacante o el Objetivo han cambiado su VEL o han gastado más de 3 AC el atacante tiene un -1 a las maniobras de Ataque.

Si un vehículo tiene una ventaja de posición sobre el otro, puede haber una penalización (-1 ó -2) para el luchador en la peor posición: el sol en los ojos, una mala posición, el oponente en un lugar más alto, etc.

### Tipos de Ataque

Siempre puedes escoger hacer un ataque total: +2 al Ataque, -2 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la ofensiva: +1 al Ataque, -1 a la Defensa

Siempre puedes escoger pelear a la defensiva : -1 al Ataque, +1 a la Defensa

Siempre puedes escoger hacer una defensa total: -2 al Ataque, +2 a la Defensa

### Modificadores por Apuntar (en general y a partes específicas)

Apuntar hacia una parte específica del vehículo (como un sistema informático, un arma concreta, etc.) requerirá un resultado mínimo Excelente para acertar. Si se requiere un resultado Excelente y el atacante no lo obtiene pero gana la acción opuesta impacta al vehículo, pero no en la parte a la que apuntó.

Apuntar a una parte general del vehículo o base (cómo la zona de carga, el motor o las alas) requerirá un resultado mínimo Grande para acertar. Si se requiere un resultado Grande y el atacante no lo obtiene pero gana la acción opuesta impacta al vehículo, pero no en la parte a la que apuntó.

Si el atacante realiza una maniobra de Adquirir el Blanco +1 al Ataque

Si el atacante no ve al objetivo y no realiza una maniobra de Adquirir el Blanco -3 al Ataque

### Modificadores Generales

Un vehículo (o base) que está Dañado tiene un -1 a las tiradas de Armas Montadas o a las tiradas de Conducir/Pilotar.

Un vehículo (o base) que está Gravemente Dañado tiene un -2 a las tiradas de Armas Montadas o a las tiradas de Conducir/Pilotar.

Por cada objetivo extra al que se ataque en un turno proporciona otro -1 adicional a todas las maniobras de ataque ese turno, salvo que cada maniobra de ataque la haga un artillero distinto.

El vehículo (o base) tiene un -1 al Ataque por cada vehículo más allá del primero contra el que dispare ese turno un Artillero concreto. Aunque puede atacar a más de un vehículo con una maniobra. Ver Cadencia de Fuego (CdF).

Por cada nivel de Escala, EV o EB que el defensor tenga por encima de la Escala, EV o EB del atacante este recibe un +1 al Ataque (la dificultad disminuye en uno ya que es más fácil impactar al ser más grande).

Por cada nivel de Escala, EV o EB que el defensor tenga por debajo de la Escala, EV o EB del atacante este recibe un -1 al Ataque (la dificultad aumenta en uno ya que es más difícil impactar al ser más pequeño).