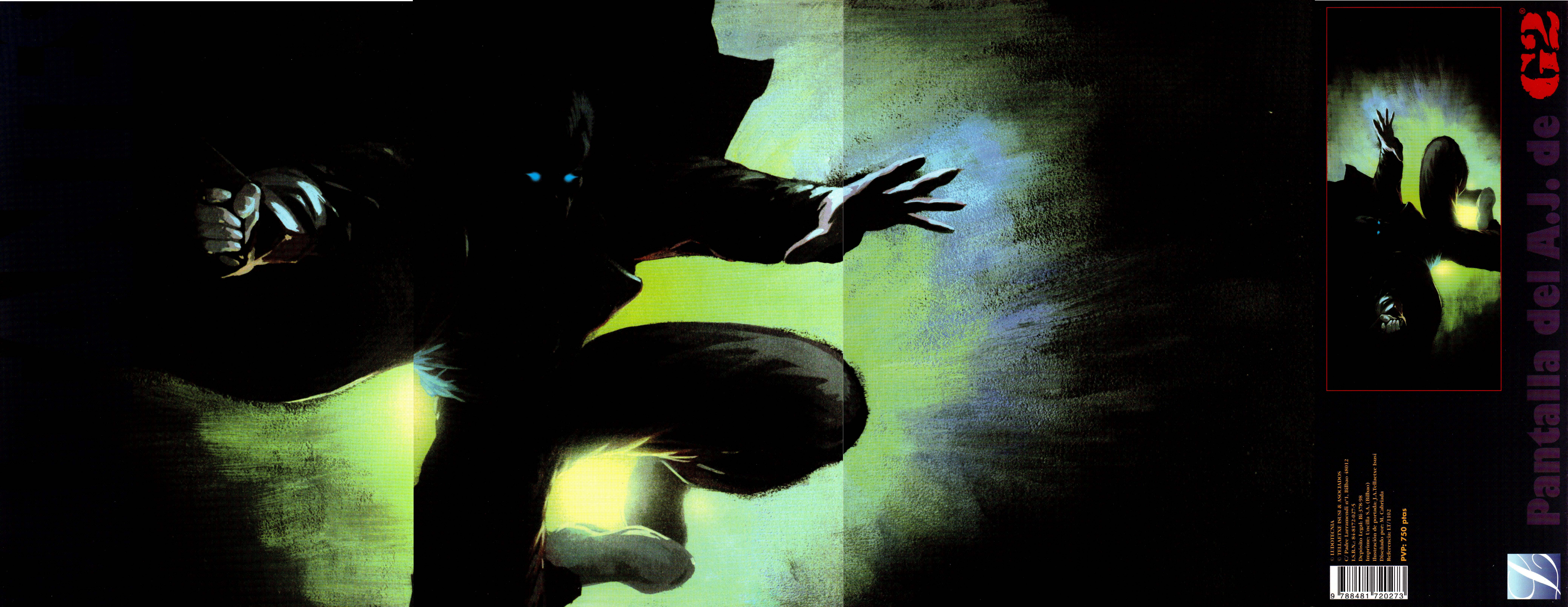
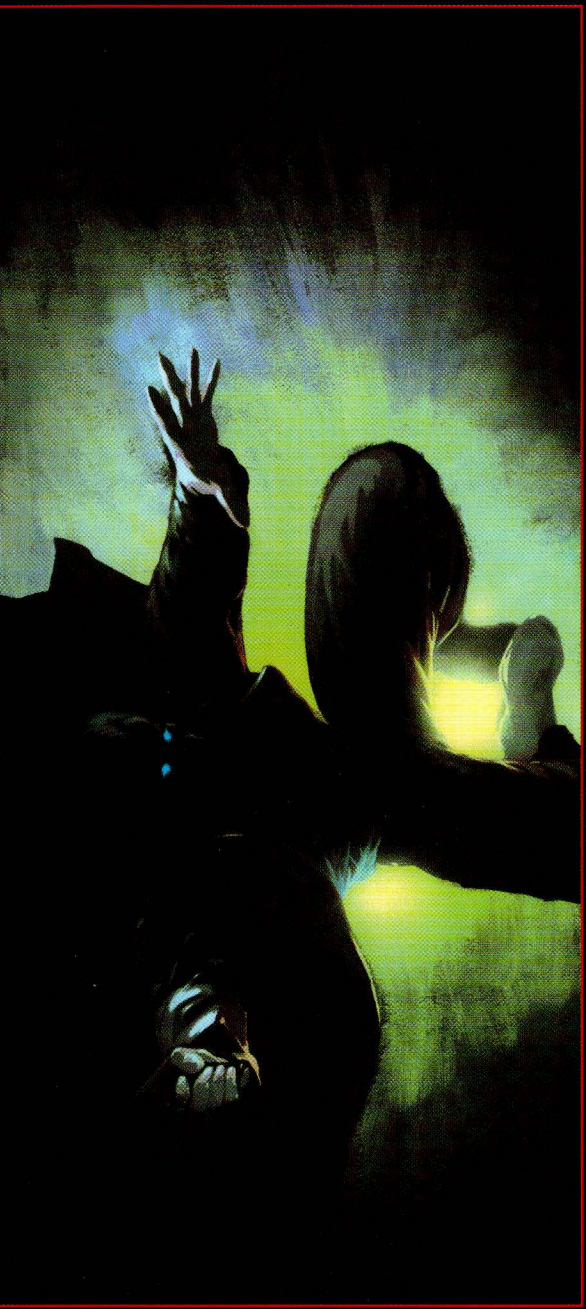




© LUDOTECNIA
© TELLAEIXE IÑESI & ASOCIADOS
C/ Padre Larramendi n.º 1, Bilbao 48012
I.S.B.N.: 84-8172-027-5
Depósito Legal: BI-378-98
Imprenta: Incilla S.A. (Bilbao)
Ilustración de portada: J.A. Tellaeixe Iñesi
Diseñado por: M. Cabriada
Referencia: 11/1102

PVP: 750 ptas



Pantalla del A.J. de 

Abrir Cerraduras		
Candado	F+1	Modificadores para Puertas Normales: Sin herramientas: +1 a la dif. (de N a D, etc.) Con herramientas: -1 a la dif. (c. fuertes y puertas de seguridad).
Puerta de coche	F	
Puerta normal	N	Sistemas de seguridad: Electrónica 3+: -1 a la dificultad. Electrónica 4+: -2 a la dificultad. Informática 4+: -1 a la dificultad. Informática 8+: -2 a la dificultad. Sin herramientas: No se puede hacer.
Puerta de Seguridad	D	
Caja de seguridad	MD	
Sistema de seguridad	I	
Nota: Si se posee nivel 8 no se suma el beneficio del nivel 3. La dificultad final nunca podrá ser inferior a F. Para sistemas de seguridad muy complejos se podrá aplicar una dificultad mínima mayor. Se puede exigir poseer los niveles indicados de electrónica para intentarlo y no se aplicarían los modificadores del nivel 3, por lo que electrónica a nivel 8 sólo otorgaría un -1 a la dificultad.		

Levantamiento de Pesos				
Peso	P. Mínimas	Levantar	Alzar	Mod.
Menos de 30 Kgs.	1 persona	Fácil	Fácil	-/-
31 y 50 Kgs.	1 persona	Normal	Normal	1/1
51 y 75 Kgs.	1 persona	Difícil	Difícil	1/1
76 y 150 Kgs.	1 persona	Difícil	Muy Difícil	1/1
151 y 300 Kgs.	1 persona	Muy Difícil	Imposible	1/1
301 y 500 Kgs.	2 personas	Imposible	Imposible	1/2
501 y 750 Kgs.	3 personas	Imposible	Imposible	1/2
751 y 1.000 Kgs.	4 personas	Imposible	Imposible	1/2
Pesos mayores seguir la progresión de media tonelada= 1 persona, dif. Imposible.				

Hurtos	
Objetos en:	Dificultad
Mesa	Fácil
Cajón	Normal
Fichero	Difícil
Bolsillo	Muy Difícil
Modificadores: Hay mucha gente +1 a la Dif. Hay poca gente -1 a la Dif. No hay nadie -2 a la Dif. Víctima atenta +2 a la Dif.	

Localización de Impactos		
D20	Genérica	Mod.
1-2	Brazo Izquierdo	-3
3-4	Brazo Derecho	-3
5-8	Pierna Izquierda	-2
9-12	Pierna Derecha	-2
13-18	Torso	-1
19-20	Cabeza	-5
1	Puntual	-5
2	Antebrazo I.	-3
3	Brazo-Hombro I.	-3
4	Antebrazo D.	-3
5	Brazo-Hombro D.	-3
6	Muslo I.	-2
7	Rodilla I.	-5
8	Tibial-Gemelos I.	-3
9	Pie I.	-6
10	Muslo D.	-2
11	Rodilla D.	-5
12	Tibial-Gemelos D.	-3
13	Pie D.	-6
14	Pulmones-Costillar	-1
15	Esternón	-4
16	Oblicuos	-3
17	Abdomen	-2
18	Bajo Vientre	-2
19	Cuello	-4
20	Rostró	-4
	Cráneo	-6

Detección de Armas	
Tipos	Tamaño
Sobaquera	1 2 3 4 5
Cintura sin funda	I MD D N F
Cintura con funda	MD D N F F+1 F+2
Tobillo	D D - - -

Combate a distancia:
Se tomará el nivel de la Habilidad correspondiente y se sumará el MAN del arma empleada. El AJ establecerá la Dificultad y se aplicarán los modificadores correspondientes, realizando la Tirada de Impacto (TI). Si acierta, se tomará la POT del calibre utilizado por el arma, y se le sumarán tantos d6 como CE de la TI.

Daños:
Por cada 10 Puntos de Shok recibidos, el PJ recibirá 1 Punto de Daño (PD), equivalente a un PV. Cuando los PD sean tantos como los PV, el PJ entrará en coma y morirá en un tiempo igual a la mitad de su FUE en Turnos. Se puede evitar la muerte utilizando PO, a razón de 1 PO por asalto, hasta que alguien pueda realizar sobre él una tirada de Primeros Auxilios en MD o de Medicina en N, trasladándolo de inmediato a un centro sanitario.

Inconsciencia:
Cuando un PJ reciba PS, deberá realizar una tirada de FUE en F si está Herido Leve o Herido, o en D si está Herido Grave o Mortal, y con un modificador equivalente a los PS entre 10 (redondeando hacia abajo). Los PS recibidos por una herida no son acumulables para siguientes impactos. Si falla, caerá inconsciente tantos minutos como la CF si está Herido Leve, u horas si está Herido de Gravedad.

Inconsciencia Automática:
Si el PJ recibe tantos o más PS que el doble de los marcados en su Hoja, caerá inconsciente automáticamente tantos minutos como su FUE, si está Herido Leve, u horas si está Herido de Gravedad, excepto si gasta un PO, lo que le permite realizar la tirada correspondiente a Inconsciencia.

Mods. al Desenfundar	
Armas Cortas	
-3 Sobaquera	
-5 Cintura con funda	
-8 Cintura sin funda	
-10 Tobillo	
Escopetas y Fusiles	
-15 En la espalda	
-10 Al hombro	
-5 En las manos	
+2 En prevención	
Subfusiles	
-10 En la espalda	
-7 Al hombro	
-2 En las manos	
+4 En prevención	
No se aplican mods. al primer disparo de un arma corta que se lleve en la mano.	

Mods. al Disparo	
-2 1° disparo tras desenfundar	
-1 Disparos consecutivo tras el 1°	
+1 Arma corta con las dos manos	
-3 Subfusil con una sola mano	
0 El blanco se mueve Rápido	
-1 El blanco se mueve Cauteloso	
-3 El blanco se mueve Esquivando	
+1 El blanco huye	
-1 El blanco está agachado	
-3 El blanco está tumbado	
-3 Disparo tras mover Cauteloso	
-10 Disparo tras mover Esquivando	
-5 Disparo tras mover Rápido	
-5 Disparo tras recargar el arma	
-5 Blanco está semiculto	
-2 Por cambio de blanco	
-4 Blanco < de 25x25 cm.	
+4 Blanco > de 2x2 mts.	
-5 De noche o poca iluminación	

Alcances	
Tipos	Dif.
Bocajarro (- de 1 m.)	F
Distancia Corta	N
Distancia Media	D
Distancia Larga	MD
Dist. Muy Larga	I
Armas cort.	
Corta	1-7m.
Media	8-15m.
Larga	16-25m.
Muy Larga	26-60m.
Subfusiles	
Corta	1-20m.
Media	21-40m.
Larga	41-75m.
Muy Larga	76-150m.
Fusiles	
Corta	1-30m.
Media	31-60m.
Larga	61-150m.
Muy Larga	151-250m.
Escopetas	
Corta	1-15m.
Media	16-30m.
Larga	31-40m.
Muy Larga	41-60m.

Acciones en Combate C/C: Ataques con Armas														
Ataque	+10	+8	+6	+4	+2	-1	-3	-5	-7	-9	INI	Caract.	POT-	POT+
	+9	+7	+5	+3	+1	0	-2	-4	-6	-8	-10			
Barra Hierro	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	FUE3	3D6+3
Bate de Baseball	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	FUE3	2D6+3
Botella	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	-	2D6
Cadenas	N+2	N+1	N	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+2	DES4	2D6
Cuchillo	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	0	DES3	1D6+3
Cuchillo Combate	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+1	DES4	3D6
Culata (a. corta)	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	+2	-	1D6+3
Culata Fusil	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	FUE4	5D6+2
Estilete	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+2	DES3	1D6+3
Extintor	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-2	FUE4	5D6+3
Hacha	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+1	FUE4	4D6+3
Hacha de Asalto	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	MD-2	MD-3	I	I-1	+2	FUE3	3D6
Machete	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+1	FUE2	2D6
Mazo	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	+1	FUE4	2D6+2
Mazo de Asalto	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	+2	FUE4	2D6
Navaja	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	MD	+2	DES3	1D6+3
Porra	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	0	-	2D6
Tonfa	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-2	DES3	2D6+2

Acciones en Combate C/C: Ataques sin Armas														
Ataque	+10	+8	+6	+4	+2	-1	-3	-5	-7	-9	INI	POT		
	+9	+7	+5	+3	+1	0	-2	-4	-6	-8	-10			
Puñetazo	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	+1	1D6
Patada	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	D-3	-3	1D6+3
Patada aérea	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	-5	-	2D6
Codazo	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-2	-	1D6
Rodillazo	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-1	-	1D6+2
Cabezazo	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-2	-1	1D6
Derribo	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	0	-	-
Inmovilizar	-	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-	-1	-
Desarmar	-	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-	-2	-	-
Estrangular	N+2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	MD-2	MD-3	I	I-1	-6	-	-
Voltear	F+2	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	-1	-	-
Luxación	F+1	F	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	-4	-	-
Liberar Presa	N+2	N+1	N	N-1	N-2	D	D-1	D-2	D-3	MD	MD-1	0	-	-

Situaciones Fatigosas		
Situaciones	Tiempo	PF
Una noche en vela	1 noche	15
Esprintar*	5 asaltos	10
Correr*	5 turnos	10
Correr*	15 turnos	20
Nadar*	8 turnos	10
Nadar*	15 turnos	30
Conducir	1 hora	10
Transp. carga ligera	1 hora	20
Transp. carga media	15 turnos	10
Transp. carga pesada	5 turnos	20
Estados de concentración	15 turnos	5
Discusiones acaloradas	5 turnos	2
Combate intenso	5 asaltos	5
Tensión (previo combate)	1 hora	5
Coito simple	10 turnos	10
*Si se supera una tirada en N de la Habilidad, los PF se verán reducidos a la mitad. C. Ligera: de 1 hasta FUE x 2 en Kg. C. Media: Desde anterior hasta FUE x 5 C. Pesada: Desde anterior hasta el peso del PJ		

Situaciones Estresantes		
Situaciones	Modif.	PECs
Saberse observado por un desconocido	-1	3
Saberse en peligro de muerte	-1	5
Descubrir que un enemigo está observando	-2	5
Ser herido leve	-	5
Quedar desarmado, sin munición, arma escasquillada	-1	5
Ser responsable de otras vidas	-1	5
Verse acorralado	-3	6
Ver morir a un amigo o descubrir su cadáver	-3	6
Ver un cadáver horriblemente mutilado	-1	6
Ser perseguido	-2	6
Saberse objetivo de un ataque inminente	-2	7
Transitar por zona hostil	-1	10
Generar víctimas inocentes	-2	10
Ser tiroteado tras cobertura	-1	10
Ser herido de gravedad	-2	10
Ser atacado por un mutante	-4	10
Ser tiroteado sin cobertura	-2	12
Que el grupo sea literalmente masacrado	-3	15
Descubrir un punto rojo sobre el propio cuerpo	-4	15

Fatiga y Agotamiento:
Un PJ recibirá una penalización de -1 a todas sus tiradas por cada 5 Puntos de Fatiga (PF).
Cuando un PJ haya alcanzado un número de PF igual a su FUE x 5, estará Agotado y deberá realizar tiradas de FUE en N; si falla, se tomará la CF y se mirará el resultado en la Tabla de Agotamiento. Si la supera, se puede pedir que tire de nuevo en el momento en que vuelva a anotar se Puntos de Fatiga.

Efectos Transitorios	
D20	Resultado
-19 o -	Coma
-17 a -18	Inconsciencia
-15 a -16	Hemorragia Grave
-13 a -14	Hemorragia Seria
-11 a -12	Hemorragia Leve
-9 a -10	Convulsión Grave
-7 a -8	Convulsión Seria
-5 a -6	Convulsión leve
-3 a -4	Agotamiento Grave
-1 a -2	Agotamiento Serio
0	Agotamiento Leve

Modificadores Exceso	
Exceso	Mod.
1-3	-2
4-6	-4
7-9	-6
10-12	-8
13-15	-10
16-18	-12
9-21	-14
22-24	-16
25-27	-18
28-30	-20
31-33	-22
34-36	-24
37-39	-26
40-42	-28
43-45	-30
46-48	-32
49-50	-34
51+	-36

Estados Transitorios	
PECs	Estado
1-10	No se aprecia
10-15	Nerviosismo leve
16-20	Nerviosismo serio
21-25	Nerviosismo agudo
26-30	Inmovilidad
31-35	Huida
36-45	Histeria
46-55	Enajenación
56-65	Desmayo
66+	Catatonía

Tabla de Acciones					
Nivel	Fácil	Normal	Difícil	Muy Dif.	Imposible
0	13+	15+	18+	20+	-
1	12+	14+	17+	19+	-
2	11+	13+	16+	18+	-
3	10+	12+	15+	17+	20+
4	9+	11+	14+	16+	19+
5	8+	10+	13+	15+	18+
6	7+	9+	12+	14+	17+
7	6+	8+	11+	13+	16+
8	5+	7+	10+	12+	15+
9	4+	6+	9+	11+	14+
10	3+	5+	8+	10+	13+

Empatía BE	
Capacidad:	Dif.
Compañero en dificultades	F
Comp. alejado (dañado)	N
Usan un poder contra un compañero	D
Localiza a un compañero inconsciente	MD
Últimas imágenes (otro PJ) antes de caer inconsciente	I

Uso de Poderes:
1º: Anotar coste de BE por asalto.
2º: Comprobar distancia al PJ-objetivo, área a afectar o el objeto a manipular, aplicando modificadores.
3º: Si el PJ-objetivo dispone de una Tirada de Resistencia, se podrá usar PBE para dificultar la tirada. Si el objetivo no dispone de TR, o no es una persona, ignorar este paso.
4º: El jugador decidirá emplear toda la BE en el mismo asalto o uno a uno.
5º: Al principio del siguiente asalto el poder tendrá efecto, siempre que la TR halla fallado.

Biolectura	
Capacidad:	Dif.
Percibir BE en R 10m.	F+1
Percibir BE en R 20m.	F
Otro mutante le detecta	N
Otro mutante le es hostil	D
Otro mutante está utilizando su poder	MD
A qué FB pertenece el poder de otro	I

Localización Biológica	
Capacidad:	Dif.
Localizar seres vivos en un radio de 10 metros	F
Localizar seres vivos en un radio de 20 metros	N
Localizar seres humanos	D
Contabilizar los seres localizados	MD
Diferenciar su actividad (Repose, Normal, Hostil)	I

6º: El jugador anotará el total de los puntos de BE gastados en ese asalto en BEQ. Si supera el límite marcado, deberá hacer las tiradas de Efectos Transitorios.
Resistencia Energética:
Cuando alguien vaya a utilizar un poder sobre el PJ, el A.J. realizará una tirada en secreto sobre el nivel de la Capacidad. Si es exitosa, el PJ podrá realizar una tirada consciente de defensa en MD. Si tiene éxito, no tendrá efecto ningún poder durante los 5 asaltos siguientes. Si falla, el PJ sigue teniendo derecho a la tirada de resistencia del A.J.

Maniobras			
Maniobra	Motos	Coches*	Camión
Adelantar	F	N	D
Esquivar/Entorpecer	F/D	D/N	MD/F
Forzar	MD	D	N
Giro 90°	F	D	D
Giro 180°	D	MD	MD

* este apartado engloba a los coches de todas las categorías, todoterrenos y furgonetas.