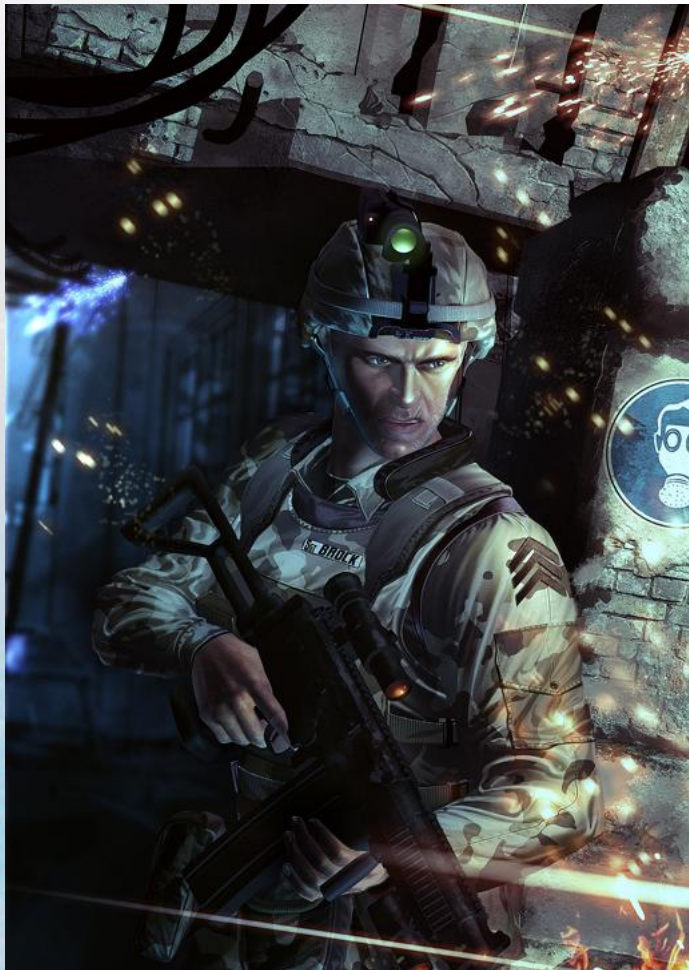


CAPITULO 05: HABILIDADES



John Stealthy, un reputado asesino a sueldo, puede caminar silenciosamente tras una camioneta militar, agachándose en las sombras, y escuchando cuidadosamente a un comandante de los soldados dando órdenes a sus tropas. Si Karl Hammer, un soldado de armamento pesado, intentase hacer lo mismo, habría más probabilidades de que hiciera demasiado ruido, lo que podría alertar a los soldados. Sin embargo, podría lanzarse contra la camioneta y tomar los mandos, alejándose de allí mientras los soldados le disparan con impotencia. Estas acciones y muchas más están determinadas por las habilidades que tienen los personajes (en este ejemplo, percepción, conducir vehículo y sigilo).

USOS DE LAS HABILIDADES

Las habilidades de tu personaje representan una variedad de capacidades aprendidas, que mejoran en ellos a medida que invierten puntos de experiencia en ellos. Así como las características son intrínsecas a todo el mundo, las habilidades deben aprenderse, entrenarse y pueden mejorarse. Una tirada de habilidad tiene en cuenta su entrenamiento (rangos), su talento natural (modificador por la habilidad) y la suerte (la tirada del dado). Asimismo, se pueden tener en cuenta modificadores especiales respecto a ciertas habilidades por dotes o superhabilidades, igual que el blindaje que esté usando (penalizador por blindaje), entre otras cosas.

Para hacer una tirada de habilidad se tira:

1d20 + Rangos de habilidad + modificador de característica clave + modificadores

Tipos de tirada de habilidad

Basándonos en las circunstancias, el resultado de tu tirada de habilidad debe ser igual o mayor que un número particular (una CD o el resultado de una tirada opuesta de habilidad) para que tengas éxito. Varias circunstancias pueden afectar tu tirada. Si eres libre de trabajar sin distracciones, puedes hacer un cuidadoso intento para evitar errores. Si tienes mucho tiempo, puedes intentarlo una y otra vez, asegurándote que lo vas a conseguir. Si otro te ayuda, podrías conseguirlo donde de otra manera fallarías.

Tiradas opuestas

Algunas tiradas de habilidad tienen tiradas opuestas. Por ejemplo, para acercarse sigilosamente a un guardia, necesitas ganar a su tirada de percepción con tu tirada de sigilo. Haces una tirada de sigilo y el DJ hace una de percepción para el guardia. El que saque la tirada más alta gana.

Para empates en tiradas opuestas, el personaje con el mayor modificador de habilidad gana. Si ambos modificadores son iguales se tira de nuevo.

Tiradas contra una clase de dificultad (CD)

Algunas tiradas se hacen contra una clase de dificultad (CD). La CD es un número asignado por el DJ (usando las reglas de habilidad como pauta) que debes igualar o superar con tu tirada de habilidad para tener éxito. Las CD básicas para las habilidades son:

- CD 10: Dificultad cotidiana, algo sencillo
- CD 15: Dificultad por defecto, todo un reto.
- CD 20: Dificultad complicada, ya no lo hace cualquiera
- CD 25: Dificultad alta, la mayoría de las veces es necesario un conocimiento o entrenamiento alto
- CD 30: Dificultad muy alta, imposible para novatos.
- CD 35+: Imposible, es necesario entrenamiento y mucha, mucha suerte.

Intentarlo de nuevo

En general, puedes intentar tirar de nuevo una habilidad si fallas y puedes seguir intentándolo indefinidamente. Muchas habilidades, sin embargo, tienen consecuencias naturales por fallar que deben ser tenidas en cuenta. Algunas habilidades no pueden intentarse de nuevo una vez una tirada ha fallado para una tarea específica. Para la mayoría de las habilidades, cuando un personaje ha tenido éxito, obtener éxitos adicionales no sirve de nada.

Ejemplo: si John Stealthy falla una tirada de mecánica para abrir una cerradura mecánica, puede intentarlo de nuevo y seguir intentándolo. Sin embargo, si una alarma suena cuando la tirada de mecánica falla por 5 o más, entonces fallar tiene su propia penalización.

De manera similar, si Karl Hammer falla una tirada de trepar, puede seguir intentándolo, pero si falla por 5 o más, cae (después se puede poner en pie e intentarlo de nuevo, si la caída no fue demasiado larga o dolorosa). Si una habilidad no tiene penalización por fallar, puedes elegir 20 y asumir que sigues intentándolo hasta que tengas éxito.

Volver a tirar

Algunos rasgos de Origen, Dotes y otras habilidades especiales permiten volver a tirar una tirada de habilidad. Debes declarar que estas usando esta opción inmediatamente después de hacer la tirada pero antes de que cualquier efecto sea resuelto. Debes aceptar el resultado de volver a tirar, incluso si es peor. Para todos los supuestos, el resultado de volver a tirar se trata como el resultado real de tu tirada de habilidad.

Mantener el mejor resultado: Algunos rasgos de Origen, Dotes y otras habilidades especiales son muy flexibles, permitiéndote volver a tirar pero manteniendo el mejor de los dos resultados. En la mayoría de los casos, esto es muy poco usual y solo está permitido en limitadas veces por día o requiere que gastes un Punto de Héroe.

Volver a tirar múltiples veces: Algunas veces tienes más de un rasgo, dote u otra habilidad especial que te permite volver a tirar la misma tirada de habilidad. En este caso, podrías elegir hacer cada nueva tirada de manera individual y en el orden que desees, resolviendo cada una antes de decidir si quieres emplear otra.

***Ejemplo:** John Stealthy hace una tirada de Sigilo. Descontento con el resultado, decide usar una dote de ladrones que le permite volver a tirar su tirada de Sigilo manteniendo el nuevo resultado. Desafortunadamente, la segunda tirada es incluso peor, con lo que decide usar su Superhabilidad de Camaleón para volver a tirar una vez más, en esta ocasión manteniendo el mejor resultado de la segunda y tercera tirada. Alternativamente, podría haber optado por usar su Superhabilidad en un principio, manteniendo el mejor resultado de la primera y segunda tiradas y entonces (si es necesario) usar su Dote de ladrón para tirar una tercera vez, manteniendo el tercer resultado en lugar del mejor segundo o primero.*

Condiciones favorables y desfavorables

Algunas situaciones pueden hacer que sea más fácil o difícil

emplear una habilidad, lo que hace que se aplique una bonificación o penalización al modificador de habilidad para la tirada o se modifique la CD de la tirada de habilidad. El DJ puede modificar las probabilidades de éxito de cuatro maneras para tener en cuenta las circunstancias excepcionales:

- Puede otorgar al usuario de la habilidad un +2 por circunstancia para representar condiciones que mejoran la ejecución, como tener la herramienta perfecta, recibir ayuda de otro personaje o poseer información inusualmente precisa.
- Puede otorgar al usuario de la habilidad un -2 por circunstancia para representar condiciones que estorban la ejecución, como usar herramientas improvisadas o contar con información engañosa.
- Puede reducir en 2 la CD para representar circunstancias que facilitan la tarea, como contar con un público receptivo o realizar una labor que no tiene que ser perfecta.
- Puede aumentar en 2 la CD para representar circunstancias que dificultan la tarea, como contar con un público hostil o realizar una labor que debe de ser impecable.

Las condiciones que afecten a tu capacidad de poner en práctica la habilidad cambian el modificador de habilidad. Las condiciones que modifican lo bien que debes ejecutar la habilidad para tener éxito cambian la CD. Una bonificación sobre el modificador de habilidad y una reducción en la CD de la tirada tienen la misma consecuencia, hacen que sea más probable que tengas éxito. Pero representan circunstancias distintas y a veces esa diferencia es importante.

Tiempo y las tiradas de habilidad

La descripción de la habilidad te dice si cuando usas una habilidad es una acción estándar, una acción de movimiento, una acción rápida, o una acción de asalto completo. Algunas



habilidades pueden llevar minutos u horas.

En general, usar una habilidad requiere concentración (y esta misma concentración te impide hacerte cargo de lo que ocurre a tu alrededor) y provoca distracciones que un adversario puede utilizar si estás en su zona amenazada cuando intentas usar la habilidad., perdiendo tu bono de Destreza a la Defensa (por ejemplo inutilizar un mecanismo con Mecánica).

Pifia y Éxito asombroso

Cuando un jugador utiliza una habilidad y lanza un dado de 20 caras, pueden ocurrir efectos parecidos al combate.

Sacar un 1 natural en un dado d20 implica una **pifia** o un grado de fallo elevado. Dependiendo de la habilidad, el Director de juego puede aplicar ciertas situaciones comprometidas para el personaje. *Ejemplos: Perder el control de un vehículo en una tirada de pilotar, disparar la alarma en una tirada electrónico al desconectar un sistema de seguridad, etc.*

Sin embargo, en una tirada enfrentada, sacar una pifia implica una penalización de -10 a la habilidad. (**Especial:** los personajes iniciados o entrenados en una habilidad solo reciben un penalizador de -5 a la habilidad con una pifia).

Sacar un 20 natural en un dado d20 al tirar por una habilidad implica un **éxito asombroso**. Este efecto proporciona un bonificador al resultado final de la habilidad igual a +2 en iniciados, +5 en Entrenados y +10 en maestros de la habilidad (ver tipos de pericia más abajo). Un personaje no entrenado en una habilidad o sin rangos en ella, no obtiene beneficios por obtener un éxito asombroso.

TIPOS DE PERICIA EN UNA HABILIDAD

Las habilidades otorgan capacidad de realizar ciertas proezas y usos, pero muchos de estos usos solo podrán obtenerse cuando un personaje alcanza cierto grado de dominio de la habilidad. El grado de dominio de un personaje en una habilidad se conoce como **pericia en habilidad**. Existen cuatro tipos de pericia:

1. No entrenado en una habilidad:

Cuando un personaje no tiene ningún rango en una habilidad, se considera “No entrenado”. Muchas habilidades pueden ser utilizadas en sus aspectos más generales por todo tipo de personajes sin necesidad de que estos tengan rangos o entrenamiento en ellas; son capacidades que pueden intentarse aunque el personaje no tenga rangos en ella como percepción, engañar, averiguar intenciones, etc. Un personaje puede utilizar los usos generales de la habilidad que tengan la descripción “No entrenado”, tirando en tal caso solo el dado d20 y añadiendo el modificador por característica correspondiente. Un personaje no entrenado en una habilidad no puede intentar tiradas de habilidad con una CD superior a 20.

2. Iniciado en una habilidad:

Cuando un personaje compra rangos en una habilidad pero no la tiene entrenada, empieza a tener conocimientos de dicha materia. Estos personajes tienen mayores opciones de uso y añaden sus rangos a la tirada. Un personaje iniciado (tiene rangos pero es “no entrenado” en la habilidad) no puede intentar tiradas de habilidad con una CD superior a 30; y



además sus éxitos asombrosos (20 natural) obtiene un bono de +2 al resultado final de la tirada de habilidad.

3. Entrenado en una habilidad:

Los personajes pueden escoger una “habilidad entrenada” ya sea obteniéndola al inicio del juego o a través de la dote “**Entrenamiento en una Habilidad**”. Un personaje con entrenamiento en una habilidad se supone que ha recibido una instrucción oficial en la materia; puede que haya ido a una academia, escuela o simplemente que un instructor le haya mostrado como hacer las cosas bien. Ya es todo un virtuoso en dicha disciplina y la utiliza de manera habitual. Esta habilidad recibe un bono de +2 y tiene habilitados otros usos de las habilidades mucho más especializados. Solo los personajes entrenados en dicha habilidad pueden optar a intentar superar chequeos de habilidad con CD iguales o superiores a 30; y además sus éxitos asombrosos (20 natural) obtienen un bono de +5 al resultado final de la tirada de habilidad. Para obtener el grado de entrenamiento en una habilidad, es necesario tener al menos un rango en dicha habilidad.

La diferencia entre un personaje iniciado y otro entrenado, es si un joven sabe conducir (se ha puesto rangos en la habilidad Pilotar: coche), pero si acude a una autoescuela, puede comprar la dote “Entrenado en una habilidad” para considerarse más apto.

4. Maestro en una habilidad:

Los personajes que llegan a obtener un grado de pericia muy alto consiguen Maestría en una Habilidad. Para ello es preciso tener una habilidad entrenada con 15 rangos de habilidad invertidos o más.

Cuando un personaje llega a este nivel de pericia, puede desbloquear usos muy limitados de algunas habilidades. Además nunca podrán obtener una “Pifia” en dicha habilidad, no importa el resultado del dado; y sus éxitos asombrosos (un 20 natural) obtienen un bono de +10 al resultado final de la tirada de habilidad.

HABILIDADES EN LA CREACIÓN DE PERSONAJE

Cuando haces un personaje recién creado, debes seleccionar una Ocupación o Profesión de las listadas más adelante. La ocupación escogida te otorga una lista de habilidades relacionadas con lo que has estudiado, y debes seleccionar tus habilidades de inicio de ese listado.

Cada jugador recibe durante la creación de personaje **12 Rangos** de Habilidad para distribuir entre las habilidades que desee de su lista y puede seleccionar **4 habilidades Entrenadas**.

Un Personaje solo puede mejorar sus habilidades incrementando su nivel de estudios o durante el juego con experiencia.

Cuando creas un personaje, se te permite seleccionar un número de habilidades limitadas como *habilidades entrenadas* y recibes una cantidad de puntos

para comprar rangos en ellas.

Al inicio del juego, escoges una profesión, todo personaje obtiene **12 rangos** para distribuir entre las habilidades listadas en su profesión, según su ocupación y estudios y **4 habilidades entrenadas** entre las que escoger.

Los personajes con una inteligencia elevada obtienen beneficios. Un personaje recién creado obtiene su modificador de inteligencia como bono en Rangos de habilidad.

Cuando un jugador escoge una Habilidad de su lista como Entrenada, obtiene un rango de pericia “Entrenado”.

Si invierte rangos en una habilidad pero no la entrena, se considerará “Iniciado”, igual que si escoge comprar rangos en una habilidad que no está en la lista ofertada en su ocupación, con los puntos libres o posteriormente en el juego con puntos de experiencia.

Estos puntos iniciales representan unos conocimientos básicos que tiene todo personaje, sea cual sea su estatus social y origen, y se contabilizan como **10 Puntos de Personaje** a efectos de determinar el Nivel Heroico del personaje.

INCREMENTAR LAS HABILIDADES

Hay dos formas de incrementar las habilidades de un personaje:

- Comprando Nivel de Estudios en la creación de personaje.
- Mejorando las habilidades con experiencia durante el juego.

Un personaje puede incrementar sus estudios iniciales en la creación de personaje, como resultado de una educación superior, comprando un grado superior de conocimientos con los Puntos de personaje gratuitos que se reciben al final del proceso de creación de personajes. En la tabla XXX



puedes encontrar los distintos avances en nivel de estudios y su coste adicional en PP.

Nivel de Estudios

En la creación de personajes se empieza con un nivel de educación básico para todos los personajes. Los puntos mínimos representan unos estudios básicos o esenciales, no representan necesariamente escolarización de un individuo, sino que pueden haber sido habilidades aprendidas durante su vida, en las calles o por sus padres o tutores. Pero un jugador puede querer que su personaje sea alguien mucho más formado, estudioso y versado en las habilidades

Durante la creación de un personaje, y solo durante este proceso, un jugador puede incrementar sus habilidades con los puntos gratuitos al final del proceso para comprar un grado mayor de estudio superior siguiendo la [tabla 1.5.1](#)

Esta tabla indica los costes en puntos de personaje libres que debe gastarse un jugador que desee un personaje más erudito y que ha pasado grandes cantidades de tiempo formándose. Del modo habitual, un jugador debe llevar el recuento total de Puntos de Personaje invertidos en su hoja de personaje a fin de determinar el nivel efectivo o Heroico.

El incremento de las habilidades siguiendo el nivel de estudios solo está disponible al inicio del juego. Las habilidades entrenadas no cuentan como *Dote: "Entrenamiento en una habilidad"*, y por tanto no se contabilizan para el límite máximo de dotes. Estos son estudios hechos durante la juventud del héroe.

Los rangos y habilidades entrenadas obtenidos por incremento del nivel de estudios pueden dedicarse a cualquier habilidad, no solo a las indicadas en tu ocupación inicial.

Incrementar las habilidades durante el juego

Una vez empezado el juego, un personaje puede comprar más rangos de habilidad con puntos de personaje obtenidos de la experiencia, y podrá obtener 2 Rangos adicionales a distribuir entre sus habilidades por cada punto de personaje.

Sin embargo, solo podrá entrenar nuevas habilidades comprando la dote *Entrenamiento en una habilidad*. Recuerda que de todos modos, siempre hay un límite al número de rangos que puedes añadir a una sola habilidad, y también un nivel máximo de Dotes.

Puedes comprar tantos rangos en habilidad como desees, así como la dote para entrenar habilidades, pero un personaje siempre se verá limitado por el máximo de rangos por nivel en una habilidad, y por el límite máximo de dotes por nivel.

Límites de rangos en una habilidad

Un personaje puede incrementar sus habilidades aumentando los rangos de dicha habilidad; sin embargo siempre hay límites a la información que un personaje puede almacenar y conocer.

Un Personaje nunca puede tener más rangos en una sola habilidad que su **Nivel Heroico + Modificador Inteligencia +3**. Este es el límite natural para todos los personajes. A medida que gane experiencia, podrá incrementar sus rangos y su límite de conocimientos sobre una materia.

OCUPACIÓN INICIAL

Escoge una ocupación inicial para tu personaje en 1er nivel. Esto debe definir a que oficio se dedica tu personaje para ganarse la vida. Esta representa el entrenamiento, el trabajo y la

TABLA 1.5.1: Nivel de Estudios en la *Creación de Personaje*

Grado	Nivel de estudios	Coste en Puntos de Personaje	Beneficio
-	Básico. Estudios mínimos (todos los personajes lo reciben al inicio)	10 pp (ya contabilizados en el inicio)	El personaje obtiene 12 rangos en habilidades del listado de su Ocupación y hasta 4 habilidades entrenadas del mismo listado. Esto es común a todos los personajes.
I	Formación Profesional o Servicio militar mínimo	10 + 2 pp	El personaje obtiene 4 rangos en habilidades extra del listado de su Ocupación o de otras habilidades.
II	Diplomatura de 2 o 3 años	10 + 4 pp	El personaje obtiene 6 rangos en habilidades extra del listado de su Ocupación o de otras habilidades y escoge 1 habilidad extra entrenada.
III	Técnico especialista 3-4 años	10 + 6 pp	El personaje obtiene 8 rangos en habilidades extra del listado de su Ocupación o de otras habilidades y escoge hasta 2 habilidades extra entrenadas.
IV	Varios años en la Universidad / Especialista militar	10 + 8 pp	El personaje obtiene 12 rangos en habilidades extra del listado de su Ocupación o de otras habilidades y escoge hasta 2 habilidades extra entrenadas.
V	Licenciatura Universitaria	10 + 10 pp	El personaje obtiene 14 rangos en habilidades extra del listado de su Ocupación o de otras habilidades y escoge hasta 3 habilidades extra entrenadas.
VI	Doctorado	10 + 12 pp	El personaje obtiene 18 rangos en habilidades extra del listado de su Ocupación o de otras habilidades y escoge hasta 3 habilidades extra entrenadas.
VII	Doctorado y varias carreras	10 + 14 pp	El personaje obtiene 20 rangos en habilidades extra del listado de su Ocupación o de otras habilidades y escoge hasta 4 habilidades extra entrenadas.

experiencia que el personaje tiene, y delimita la lista de habilidades que el jugador puede escoger para poner a su personaje. Un héroe puede realizar otros trabajos y ganar otras habilidades mientras desarrolla su carrera, pero la lista inicial en el primer nivel dependerá de su Ocupación.

Algunas ocupaciones Iniciales tienen un requisito de estudios o simplemente otorgan un puesto en la jerarquía de su oficio; *Ejemplo: Un personaje de Ocupación Sanitario, puede desear ser médico, pero para ello necesitará un nivel educacional de al menos licenciatura universitaria, ya que si solo tiene un graduado, deberá conformarse con ser un auxiliar de enfermería.*

Cada Ocupación enumera una serie de conceptos de trabajo, muestra unos prerrequisitos algunas ocupaciones iniciales pueden modificar el nivel de Riqueza de tu personaje o su reputación. Si alguna ocupación no está disponible para esa Saga, avisa o pregunta a tu Director de juego, ya que este tiene la última palabra sobre las ocupaciones permitidas en su historia.

Escoge una ocupación de entre las siguientes, escoge las habilidades pertinentes que te interesen para tu personaje de la lista otorgada y reparte tantos rangos como tengas según el nivel de estudios comprado, así como las habilidades entrenadas:

-Académico:

Conceptos: Librero, arqueólogo, profesor, erudito, catedrático, profesional de la educación.

Prerrequisito: Edad 23+

Habilidades: Arte (Escribir), Conocimiento (Burocracia y Leyes, Ciencias biológicas, Ciencias físicas, Ciencias sociales, Humanidades, Tácticas, Tecnología), Informática, Investigar, Lingüística, Medicina, Percepción.

Beneficios: Riqueza +2, Reputación +1

-Administrativo:

Conceptos: Oficinista, abogado, secretario, agente de seguros, asesor financiero, personal de banca, funcionario, comerciales, bedeles.

Prerrequisito: Edad 20+

Habilidades: Conocimiento (Burocracia y Leyes, Local, Ciencias sociales, Humanidades, Tecnología), Diplomacia, Engañar, Investigar, Lingüística.

Beneficios: Riqueza +2 [falta un +1]

-Agente de la Ley:

Conceptos: Policías uniformados, policía local, agente federal, inspector, guardia civil, policía militar.

Prerrequisito: Edad 20+, Competencia con Armas de Fuego (Pistolas y escopetas).

Habilidades: Aguante, Conocimiento (Burocracia y Leyes, Callejeo, Local, Tácticas), Diplomacia, Percepción, Pilotar (Conducir automóvil, motocicletas), Reunir Información.

Beneficios: Riqueza +1, Jurisdicción 1

-Atleta:

Conceptos: todo tipo de Atleta aficionado o Atleta profesional, como gimnasta, Jugador de fútbol, Jugador de básquet, Jugador de liga, velocista, artista marcial, boxeadores, nadadores, y profesional de cualquier deporte olímpico.

Prerrequisito: Fuerza, Destreza o Velocidad 14+

Habilidades: Acrobacias, Aguante, Atletismo, Conocimiento (Local, Tácticas), Percepción, Pilotar (Conducir automóvil, motocicleta), Trato con animales

Beneficios: Riqueza +1, Fama +1 [falta un +1]

-Aventurero:

Conceptos: Practicante deportes de Riesgo, Buscador de reliquias, Explorador, Científico de campo, Guía de zona salvaje, Superviviente.

Prerrequisito: Edad 16+, Constitución 13+

Habilidades: Atletismo, Conocimiento (Humanidades, Ciencia Arcana, Tácticas), Demoliciones, Engañar, Medicina, Percepción, Pilotar (Conducir coche, Montar caballo), Sigilo, Supervivencia.

Beneficios: Riqueza +1



-Celebridad:

Conceptos: Actor/actriz, Presentador de tv, Aristócrata, Modelo, Político, Locutor de Radio, periodista reconocido, Amante de celebridad.

Prerrequisito: Edad 16+, Carisma 15+

Habilidades: Arte (Cualquiera), Averiguar intenciones, Conocimiento (Actualidad), Diplomacia, Engañar, Interpretar (Cualquiera).

Beneficios: Riqueza +4, Fama +2 [falta un -3]

-Creativo:

Conceptos: Escritor, Pintor, Guionista, Ilustrador, Columnista, Actor, Escultor, Director de cine, Músico, Fotógrafo.

Prerrequisito: Edad 16+

Habilidades: Arte (Cualquiera), Conocimiento (Actualidad, Arte, Humanidades, Ciencias sociales), Engañar, Informática, Interpretar (Cualquiera), Percepción.

Beneficios: Riqueza +2 [falta un +1]

-Criminal:

Conceptos: Ladrón, Contrabandista, Estafador, Ratero, Mafioso, traficante, Yakuza, Asesino a sueldo, Ladrón de guante blanco, Pandillero, Ladrón de bancos.

Prerrequisito: Edad 15+, Alineamiento caótico.

Habilidades: Acrobacias, Conocimiento (Actualidad, Callejeo), Engañar, Fullerías, Mecánica, Pilotar (Conducir automóvil), Reunir información, Sigilo

Beneficios: Riqueza +1, Reputación -1 [falta un +2]

-Dileante:

Conceptos: Niño rico, Heredero, Empresario rico, Mujer fatal, Aristócrata, Benefactor

Prerrequisito: Edad 18+

Habilidades: Conocimiento (Actualidad, Ciencias sociales), Diplomacia, Engañar, Lingüística, Pilotar (Conducir vehículo, Montar)

Beneficios: Riqueza +4, Fama +1 [falta un -2]

-Empresario:

Conceptos: Visionario, As de los negocios, Inversor, Gerente de empresa, Productor



Prerrequisito: Edad 19+

Habilidades: Conocimiento (Actualidad, Burocracia y Leyes, Tecnología), Diplomacia, Engañar, Informática, Pilotar (Conducir vehículo), Reunir información

Beneficios: Riqueza +4, Reputación +1 [falta un -2]

-Estudiante:

Conceptos: Universitario, Estudiante de Bachiller, Internado, Seminarista, Estudiante nocturno, Becario.

Prerrequisito: Edad 15+

Habilidades: Arte (Cualquiera), Conocimiento (Cualquiera), Informática, Investigar, Pilotar (Conducir automóvil, motocicleta), Electrónica

Beneficios: Riqueza +1 [falta un +2]

-Investigador:

Conceptos: Detective, Reportero, Paparazzi, Investigador privado, Criminólogo, Espía,

Prerrequisito: Edad 23+, **Combate C.a C.** o Competencia con Armas de Fuego (Pistolas).

Habilidades: Averiguar intenciones, Conocimiento (Actualidad, Leyes y burocracia, Ciencias físicas), Engañar, Investigar, Mecánica, Pilotar (Conducir automóvil), Reunir información, Sigilo

Beneficios: Riqueza +1 [falta un +2]

-Sanitario:

Conceptos: Enfermero, Auxiliar, Medico General, Especialista, Cirujano, Dentista.

Prerrequisito: Edad 23+

Habilidades: Averiguar intenciones, Conocimiento (Ciencias físicas, Ciencias biológicas), Informática, Medicina, Percepción

Beneficios: Riqueza +2 [falta un +1]

-Militar:

Conceptos: Fuerzas armadas, Marina, Soldado de campo, Piloto

Prerrequisito: Edad 18+, Restringido a nivel de estudios militar, **Combate C.aC.**, Competencia con Armas de Fuego

Habilidades: Aguante, Atletismo, Conocimiento (Leyes y Burocracia, Tácticas), Demoliciones, Electrónica, Mecánica, Pilotar (Cualquiera), Sigilo, Supervivencia

Beneficios: Riqueza +1, Reputación +1 [falta un +1]

-Religioso:

Conceptos: Sacerdote, Monje, Antropólogo, Eruditos en Teología, Monja.

Prerrequisito: Edad 23+

Habilidades: Arte (Oratoria), Averiguar intenciones, Conocimiento (Humanidades, Ciencia Arcana, Ciencias sociales), Diplomacia, Lingüística

Beneficios: Riqueza +1, Reputación +2

-Profesional rural:

Conceptos: Agricultor, Granjero, Cazador, Pastor, Guía rural, Guarda forestal

Prerrequisito: Edad 16+

Habilidades: Atletismo, Pilotar (Conducir automóvil, vehículos Rurales, Montar caballo), Mecánica, Trato con Animales, Supervivencia

Dotes: Armas fuego (Escopeta)

Beneficios: Riqueza +1 [falta un +2]

-Servicio de Emergencias:

Conceptos: Servicios de Rescate, Bomberos, Enfermero Técnico, Técnico de emergencias.

Prerrequisito: Edad 18+

Habilidades: Aguante, Atletismo, Mecánica, Electrónica, Medicina, Percepción, Pilotar (Conducir automóvil), Trato con Animales, Supervivencia

Beneficios: Riqueza +2 [falta un +1]

-Técnico:

Conceptos: Ingenieros, Mecánicos, Electricistas, Técnico especialista, técnico de laboratorio

Prerrequisito: Edad 23+

Habilidades: Conocimiento (Ciencias Biología, Ciencias físicas, Tecnología), Electrónica, Mecánica, Informática, Investigar

Dotes: Ingeniero especialista

Beneficios: Riqueza +2 [falta un +1]

-Trabajador:

Conceptos: Obreros, Operarios de fábrica, Operarios de empresas, Operarios alimenticios, taxistas, carteros y todo tipo de trabajo que no sea de oficina.

Prerrequisito: Edad 16+

Habilidades: Arte (cualquiera), Averiguar intenciones, Conocimiento (Local), Electrónica, Mecánica, Informática, Investigar, Pilotar (Conducir coche).

Beneficios: Riqueza +1, Reputación +1 [falta un +1]

PRUEBAS SIN TIRADAS

Una tirada de habilidad representa un intento de lograr algún objetivo, normalmente con algún tipo de prisa o distracción. Sin embargo, a veces se puede usar una habilidad en condiciones más favorables y eliminar el factor suerte.

Elegir 10

Si no tienes prisa y no estás siendo amenazado o distraído, puedes optar por elegir 10. En lugar de tirar 1d20 en la tirada de habilidad, calcula tu resultado como si hubieses sacado un 10. En muchas tareas rutinarias al elegir 10 se tiene éxito automáticamente. Las distracciones o amenazas imposibilitan que un personaje elija 10. No puedes elegir 10 cuando uses una habilidad no entrenada, aunque el DJ puede admitir excepciones en actividades verdaderamente rutinarias.

Ejemplo: el mercenario Karl Explosion tiene un modificador a la tirada de Atletismo de +10. Intenta trepar una ladera y la pendiente abrupta y rocosa que esta escalando tiene una CD 15. Con un poco de cuidado, puede elegir 10 y tener éxito automáticamente. Pero a mitad de la pendiente, un Guardia enemigo empieza a dispararle con su rifle desde arriba. Karl necesita hacer una tirada de trepar para llegar hasta el guardia, y puede elegir 10 solo debido a su Dote de supervivencia de elegir 10 trepando bajo presión. Debe hacer la tirada de habilidad normalmente mientras permanezca bajo ataque.

Elegir 20

Cuando tienes mucho tiempo (normalmente 2 minutos para una habilidad que normalmente puede emplearse en 1 asalto) y cuando el fallo en la habilidad que se intenta usar no tiene repercusiones negativas, puedes elegir 20. Elegir 20 representa hacer múltiples tiradas, asumiendo que normalmente sacarás un 20. En lugar de tirar 1d20 para la tirada de habilidad, calcula el resultado como si hubieras sacado un 20. Elegir 20 significa que lo intentas hasta que lo consigues. Al elegir 20 se tarda 20 veces

más.

Ejemplo: Karl Explosion llega a la pared del acantilado. Elige 10 para escalarla y obtiene un resultado de 20 (10 más su +10 de modificador de habilidad de Atletismo). Sin embargo, la CD es 23 y el DJ le dice que no consigue avanzar por el acantilado (al menos la tirada es lo bastante alta para que no se caiga). Karl no puede elegir 20 porque el fallo conlleva una penalización (en este caso, caerse).

Posteriormente, Karl Explosion encuentra un pequeño búnker en el acantilado y lo registra. El DJ comprueba en la habilidad percepción que el uso de Buscar es una acción de asalto completo (y en secreto asigna una CD 15 al intento). Estima que el suelo, las paredes y el techo del bunker equivalen a aproximadamente 45 metros cuadrados, mucho volumen así que le dice a Karl que tarda 2 minutos en registrarlo entero. Karl tira 1d20 y suma su +5 de modificador de habilidad. El resultado de



11 falla. A continuación el jugador que interpreta a Karl declara que va a registrar el bunker de arriba abajo, tarde lo que tarde. El DJ coge el tiempo original de 2 minutos y lo multiplica por 20, para obtener 40 minutos. Eso es lo que Karl Explosion tarda en registrar el búnker minuciosamente. Karl trata su tirada como si fuera un 20, para obtener un resultado de 25. Con eso basta para superar la CD 15 y Karl encuentra un disco de datos desechado entre unas cajas.

COMBINAR INTENTOS DE HABILIDADES

Cuando más de un personaje intenta la misma habilidad al mismo tiempo y con el mismo propósito, sus esfuerzos pueden

coincidir, pero ser eventos completamente independientes; en estos casos, varios personajes intentan la misma acción, y cada intento es un éxito o fracaso para cada uno de ellos.

Ejemplo: Karl Hammer y cada uno de sus compañeros necesitan trepar por una pendiente para llegar a lo alto. A pesar del resultado de Karl, los otros personajes necesitan tener éxito también. Cada personaje hace una tirada de habilidad por separado.

Cooperación

Sin embargo algunas veces, los héroes reaccionan a la misma circunstancia y pueden trabajar juntos para ayudarse. En este caso, un héroe es considerado el líder del esfuerzo y hace una tirada de habilidad mientras cada héroe que ayuda hace una tirada de habilidad contra CD 10 (no se puede elegir 10 para esta tirada). Por cada héroe que ayude que tenga éxito, el líder del esfuerzo gana un +2 de circunstancia (como la regla de circunstancias favorables). En muchos casos, la ayuda de un personaje no es beneficiosa o solo un número limitado de personajes pueden ayudar al mismo tiempo. El DJ limita la cooperación como el vea oportuno.

Ejemplo: Jesse está gravemente herido, Laia puede intentar una tirada de Medicina para mantenerlo vivo. Otro personaje quiere

ayudar a salvar a Jesse y puede ayudar a Laia. Si el otro héroe hace una tirada de Medicina contra una CD 10, entonces Laia conseguirá un +2 a su tirada para curar a Jesse. El DJ dictamina que dos personajes no pueden ayudar a Laia a la vez porque una tercera persona estorbaría a otra.

La cooperación no requiere que todos los personajes hagan la misma tirada de habilidad. Pueden utilizarse habilidades distintas pero relacionadas si los jugadores aportan ideas originales de cómo aplicarlas en determinados casos.

Ejemplo: Si Jesse y Johnn intentan encontrar información sobre un negocio ilegal en un Ordenador portátil de un mafioso, solo uno puede hacer una tirada de informática. Mientras Jesse está inspeccionando el ordenador, Johnn realiza su tirada de Conocimientos (Callejeo) que es posible que le de pistas sobre qué es lo que debe buscar. Johnn puede hacer una tirada de conocimiento (Callejeo) CD 10 para dar a Jesse un bono de +2 a su tirada de informática, siempre que el DJ determine que la asociación de habilidades es compatible.



SUMARIO DE HABILIDADES

Esta sección describe cada habilidad, incluyendo sus usos comunes y modificadores típicos. Los personajes pueden usar algunas veces las habilidades para otros propósitos que los aquí listados. Por ejemplo, podrías ser capaz de impresionar a los miembros de un grupo de motoristas haciendo una tirada de pilotar.

Este es el formato para las descripciones de habilidades:

Nombre de la habilidad (modificador clave)

* Penalizador a la tirada por armadura

La línea del nombre de la habilidad y la línea de debajo incluye la siguiente información:

-Modificador clave: La abreviación de la característica cuyo modificador se aplica a la tirada de habilidad.

-Penalizador a la tirada por armadura: Si aparece en la línea debajo del nombre de la habilidad, un personaje tiene penalización a sus tiradas de habilidad hechas con esta habilidad si está llevando armadura con la que no tenga competencia. El tamaño de la penalización por armadura depende del tipo de armadura: ligera -2, media -5 y pesada -10.

Ejemplo: *Karl Explosion el mercenario es competente solo con armadura ligera. Si intenta nadar con una armadura media, tiene un -5 de penalización a la tirada de Atletismo.*

-Reintentar: Cualquier circunstancia que se aplique a sucesivos intentos de usar la habilidad con éxito. Si esta omitido, la tirada de habilidad puede intentarse de nuevo sin una penalización inherente aparte de el consumo de tiempo adicional.

-Especial: Cualquier nota especial que se aplique, como las reglas respeto al uso no entrenado y si o no puedes elegir 10 o 20 cuando usas la habilidad.

-Tiempo: Cuanto tiempo cuesta hacer una tirada con esta habilidad, si esta información no está ya cubierta en otro lugar.

- **Usos:** [* Nivel de pericia mínimo para ser usado] En este apartado se enumeran varias maneras de utilizar la habilidad, y entre paréntesis se especifica el requerimiento mínimo de pericia para poder ejecutarla: No entrenado, Iniciado, Entrenado o Maestro.

Acrobacias (DES)

*Penalizador a la tirada por armadura

Eres experto en elasticidad, equilibrio y sabes cómo hacer piruetas y movimientos acrobáticos difíciles. Puedes moverte a velocidad normal a través de terreno difícil, manteniendo el equilibrio mientras caminas sobre una superficie estrecha, recibir menos daño de una caída, escapar de unas esposas o ataduras o de una llave de un enemigo y levantarte de estar tumbado.

Además de las opciones específicas mencionadas, puedes usar acrobacias para realizar típicas volteretas, voltear o maniobras gimnástica.

Especial: No se puede elegir 10 ni 20 en tiradas de acrobacias. Si estas entrenado, ganas un +5 a la defensa de reflejos por esquiva cuando luchas defensivamente.

TABLA 1.5.2: Sumario Habilidades

LISTADO HABILIDADES	ESPECIALIDADES
Acrobacias (DES)	
Arte (INT)	Actuar, Danza, Instrumento musical, Cantar, Arte visual, Pintura y dibujo, Escultura, Escritura
Atletismo (Fue)	
Averiguar Intenciones (SAB)	
Conocimiento (INT)	Burocracia y Leyes, Callejeo, Ciencias biológicas, Ciencias físicas, Ciencias sociales, Conocimiento local, Humanidades, Tácticas, Tecnología
Demoliciones (INT)	
Diplomacia (CAR)	
Electrónica (INT)	
Engañar (CAR)	
Fullerías (DES)	
Informática (INT)	
Investigar (SAB)	
Lingüística (INT)	
Mecánica (INT)	
Medicina (SAB)	
Nadar (VIG)	
Percepción (SAB)	
Pilotar vehículo (DES)	
Reunir información (CAR)	
Sigilo (DES)	
Supervivencia (SAB)	
Trato con Animales (CAR)	

- **Caídas largas** [*No entrenado*]: Cuando caes grandes distancias, puedes intentar usar tu habilidad de acrobacias para dirigir tu descenso. Haz una tirada CD 20 para aterrizar sobre un objetivo cercano al lugar sobre la que caerías de forma normal. Puedes ajustar tu objetivo en 3 metros por cada 60 metros de caída. Los directores de juego pueden dar ajustes favorables o no favorables a la tirada basándose en circunstancias atenuantes, por ejemplo, la cantidad de viento o el uso de equipo favorable, como capas o ropas holgadas.
- **Equilibrio** [*No entrenado*]: Una tirada de acrobacias con éxito te permite mover la mitad de tu velocidad a lo largo de una superficie estrecha como una cornisa o cable. La CD de la tirada varía con la anchura de la superficie. Si la superficie es resbaladiza o inestable, incrementa la CD en 5. Una tirada fallada significa que caes tumbado y debes hacer una tirada de acrobacias CD 15 para cogerte a la cornisa o cable.

Superficie estrecha	CD Acrobacias
8-15 cm ancho	10
4-7 cm ancho	15
Menos de 4 cm ancho	20

Estás desprevenido mientras mantienes el equilibrio y pierdes tu bonificador de destreza a la defensa (si la hay). Si estás entrenado en acrobacias no se te considera desprevenido.

Si recibes daño mientras mantienes el equilibrio, debes hacer otra tirada inmediatamente de acrobacias contra la misma CD para evitar la caída.

- **Escapismo** [*No entrenado*]: Con una tirada con éxito, puedes liberarte de una sujeción, deslizarse a través de un espacio estrecho (CD 20) o escapar de una presa (CD = la tirada de maniobra de presa del apresador). La CD para liberarse de una sujeción depende del tipo de sujeción. Cuesta una acción estándar escapar de una presa. Cuesta una acción de asalto completo escapar de una red o desplazarte a través de un espacio estrecho. Cuesta 1 minuto escapar de cuerdas, ataduras o esposas.

Sujeción	CD Acrobacias
Cuerdas	Tirada de destreza del adversario + 10
Red	15
Esposas	25

- **Dar volteretas** [*Iniciado*]: Si tienes éxito en una tirada con CD 15, puedes dar volteretas a través del área amenazada o el espacio de lucha de dicho enemigo como parte de tu acción de movimiento sin estar desprevenido. El movimiento que puedes hacer de este modo es la mitad de tu movimiento base.
- **Caer tumbado** [*Iniciado*]: Si tienes éxito en una tirada CD 15, puedes dejarte caer a una posición tumbada como acción gratuita (en lugar de acción rápida).

- **Cruzar terreno difícil** [*Iniciado*]: Con una tirada con éxito CD 15 puedes moverte a través de terreno difícil a tu velocidad normal.
- **Atrapar objeto** [*Entrenado*]: Siempre que tengas éxito en desarmar a tu oponente, puedes hacer una tirada CD 20 de acrobacias como acción libre. Si tienes éxito, puedes coger el objeto en el aire. Debes tener al menos una mano libre para agarrar el objeto.
- **Carga ágil** [*Entrenado*]: Si tienes éxito en una tirada CD 25 de acrobacias, puedes cargar a través de objetos bajos y terreno difícil (de normal no puede utilizarse la maniobra de carga a través de este tipo de terrenos). Si fallas esta tirada, no puedes atacar al final de tu movimiento. Puedes combinar este uso con el uso de cruzar terreno difícil; sin embargo, la CD aumenta a 35.
- **Entornos de alta y baja gravedad** [*Entrenado*]: Puedes hacer una tirada de acrobacias CD 20 para negar las penalizaciones a las tiradas de ataque en entornos de alta o baja gravedad.
- **Entornos de gravedad cero** [*Entrenado*]: Puedes usar la habilidad de acrobacias para ayudarte a maniobrar en entornos de gravedad cero. Cuando cruzas espacios anchos o atraviesas zonas congestionadas, puedes hacer una tirada de acrobacias (sin penalización) para llegar al objetivo. Como acción rápida, puedes hacer una tirada de acrobacias



CD 20 para disminuir la penalización a las tiradas de ataque y habilidad a -2 en lugar del normal -5.

- **Escapista** [Entrenado]: Aumentando la CD en 10, puedes reducir el tiempo requerido para escapismo. Escapar de una presa requiere una acción de movimiento; escapar de una red o moverse 1 casilla a través de espacio estrecho requiere una acción estándar; y solo 5 asaltos se requieren para escapar de cuerdas, ataduras o esposas.
- **Levantarse de estar tumbado** [Entrenado]: Con una tirada con éxito CD 15, puedes levantarte de una posición tumbada como una acción rápida (en lugar de una acción de movimiento).
- **Piruetas** [Entrenado]: Si tienes éxito en una tirada de acrobacias contra una CD igual a 15 más el bonificador de maniobra del enemigo (ver maniobras de combate), puedes hacer piruetas a través del área amenazada o el espacio de lucha de un enemigo como parte de tu acción de movimiento sin provocar ataques gratuitos o estar desprevenido. El movimiento que puedes hacer de este modo es todo tu movimiento base.
- **Reducir el daño por caída** [Entrenado]: Con una tirada con éxito CD 15 puedes tratar una caída como si fuera 3 metros más cortas a la hora de determinar el daño. Por cada 10 puntos por los que pases la CD, puedes restar 3 metros adicionales de la caída para determinar el daño. Si haces esta tirada y no recibes daño de la caída, aterrizas de pie. Si fuiste golpeado por la caída de un objeto, puedes reducir el daño a la mitad con una tirada con éxito CD 15. Si eres maestro en esta habilidad, reduces todo el daño por caídas a 1/3 del total.

Aguante (CON)

**Penalizador a la tirada por armadura*

Te has entrenado a fondo en superar tus límites de resistencia y eres experto en como soportar grandes castigos físicos en el tiempo con tal de sobrevivir.

Sabes cómo respirar, cuanta marcha puedes soportar y sabes cuándo forzar tus propios límites

Especial: Puedes elegir 10 en tiradas de aguante si estás entrenado, pero no 20.

- **Correr** [No entrenado]: Puedes correr como una acción de asalto completo. Cuando corres, puedes mover hasta cuatro veces tu índice de velocidad en línea recta (o tres veces tu velocidad en línea recta si vistes armadura pesada o transportas carga pesada). Pierdes cualquier bonificador de destreza a tu defensa mientras estas corriendo, no puedes evitar activamente ataques. Puedes correr un número de asaltos igual a tu puntuación de constitución sin ningún problema. Si quieres continuar corriendo después de esto, debes tener éxito en una tirada de aguante CD 10. Debes tirar de nuevo cada asalto que sigas corriendo, y la CD de la tirada de aguante se incrementa en 1 por cada tirada previa que hayas hecho. Cuando fallas una tirada, pierdes un punto de constitución temporal y se te considera en estado *Cansado* en el marcador de condiciones. Solo puedes remover esta penalizador temporal a la característica descansando el mismo tiempo que has estado corriendo. Durante este periodo de descanso, solo puedes mover tu velocidad.
- **Mantener la respiración** [No entrenado]: Puedes mantener la respiración un número de asaltos igual a tu puntuación de constitución. Después de ese periodo de



tiempo, debes tener éxito en una tirada de aguante CD 10 para continuar manteniendo la respiración. La CD se incrementa en +2 por cada asalto adicional. Si fallas, debes respirar o pierdes un punto de constitución temporal y se te considera en estado *Cansado* en el marcador de condiciones. Si pierdes la mitad de tus puntos de constitución, caes inconsciente. Si todavía eres incapaz de respirar en tu próximo asalto después de perder toda tu constitución, mueres ahogado.

- **Nadar/mantenerse a flote en el agua** [*No entrenado*]: Cada hora que nadas, debes tener éxito en una tirada de aguante CD 15 o pierdes un punto de constitución temporal y se te considera en estado *Cansado* en el marcador de condiciones. Solo puedes quitar este penalizador temporal y esta condición persistente descansando (no nadando o manteniéndose a flote en agua) durante el mismo tiempo que has estado nadando. Cada hora consecutiva nadando se incrementa la CD en +2. Si solo estas manteniéndote a flote en el agua, reduce la CD en.
- **Ignorar el hambre** [*Iniciado*]: Puedes estar sin comida durante un número de días igual a tu modificador de constitución (mínimo 1 día). Después de este tiempo, debes tener éxito en una tirada de aguante cada día o se te considera en estado *Agotado* en el marcador de condiciones. Solo puedes quitar esta condición persistente comiendo una nutritiva comida. La CD es 10 para el primer día y se incrementa en +2 cada día a partir de entonces.
- **Ignorar la sed** [*Iniciado*]: Puedes estar sin agua un número de horas igual a tres veces tu puntuación de constitución. Después de ese tiempo, debes tener éxito en una tirada de aguante cada 2 horas o se te considera en estado *Agotado* en el marcador de condiciones. Solo puedes quitar esta condición persistente bebiendo al menos 1 litro de agua.

Para criaturas que no tienen tamaño mediano, multiplica el agua requerida por 10 por cada categoría de tamaño por encima de mediano y divide por 10 por cada categoría de tamaño por debajo de mediano. La CD es 10 en el primer día y se incrementa en +2 cada día a partir de entonces.

- **Dormir con blindaje** [*Entrenado*]: Puedes dormir mientras llevas blindaje con una tirada de aguante con éxito (CD 10 para blindaje ligero, 15 para medio y 20 para pesado). Si fallas, no puedes dormir y se te considera en estado *Cansado* en el marcador de condiciones. Solo puedes quitar esta condición persistente durmiendo durante 8 horas.
- **Forzar la marcha** [*Entrenado*]: Cada hora andando después de 6 horas seguidas sin descanso requiere una tirada de aguante CD 10 (+2 por hora después de la primera). Si fallas, se te considera en estado *Cansado* en el marcador de condiciones. Solo puedes quitar esta condición persistente descansando 8 horas.

Arte (Variable)

Arte representa un compendio de habilidades individuales que precisan de una expresión, interpretación o desarrollo, y que es utilizado para satisfacer el gusto refinado del ser humano. El personaje está dotado de la destreza y conocimientos necesarios para algún tipo de expresión artística y es capaz de impresionar a los demás con su talento y habilidad. Arte abarca varias habilidades relacionadas con campos creativos sin relación entre ellas, y por tanto, cada Arte debe seleccionarse como una habilidad distinta y debe comprarse rangos para cada una de ellas. También cada habilidad está modificada por una característica



distinta. Cada vez que seleccionas arte como una habilidad entrenada, debes elegir un campo de estudio de la siguiente lista.

Especial: Puedes elegir 10, pero no 20.

Reintento: No, no puedes volver a tirar una tirada de arte para una misma obra o representación. La tirada representa lo que has hecho y la impresión que dejas en la obra ante aquellos que la admiren.

- **Interpretación** [**varía*]: Puedes hacer una tirada de Arte para crear una obra dentro de tu campo de talento. La tirada siempre se realiza al final de la obra, y el tiempo se gasta sea cual sea el resultado. No hay CD que superar, simplemente cuanto más alto sea el número obtenido, mayor calidad tendrá la obra resultante dentro de su estilo y mejores críticas recibirá el artista por su talento y habilidad. **la pericia en la habilidad determina los límites del resultado de la obra como se indica en la tabla.*

-Actuar (CAR): Este arte incluye conocimientos de interpretación, drama, actuación, teatro, cine o televisión, oratoria, narración, etc. Poseído por actores y actrices, comentaristas, presentadores, cómicos, etc.

-Danza (DES): Este arte incluye conocimientos de baile, equilibrio, ritmo y varios tipos de danza. Obtener una buena tirada en esta habilidad significa quedarse en mitad de la pista de baile con el aplauso de todos los presentes. Una tirada apenas lleva unos minutos, pero precisa entrenamiento constante.

-Cantar (CAR): Este arte incluye conocimientos de canto, modulación de voz, y talento en la interpretación. Una buena tirada indica una representación y una voz perfecta y emotiva. El tiempo de la tirada es de unos minutos (lo que dure la canción), pero crear canciones puede llevar días o meses.

-Instrumento musical (DES): El personaje es diestro y virtuoso en el manejo de un instrumento musical. Este debe seleccionarse cuando se escoge la habilidad, y cada instrumento es una habilidad diferente. Una buena tirada implica una actuación memorable. Una tirada apenas lleva unos minutos (lo que dure la canción), pero precisa entrenamiento constante.

-Arte visual (SAB): Esta habilidad incluye conocimientos sobre imagen, perspectiva, luminosidad y creatividad audiovisual: Fotografía, videocámara, dirección cinematográfica, etc. Una tirada conlleva tanto tiempo como la obra que se esté realizando.

-Pintura y dibujo (DES): Este arte incluye conocimientos de ilustración, pintura, diseño, etc. Una tirada implica crear una obra, y puede tardar horas, días o semanas.

-Escultura (DES): Este arte incluye conocimientos de creación de esculturas con diferentes materiales. Una tirada implica crear una obra, y puede tardar días o semanas.

-Escritura (INT): Esta habilidad está desarrollada por escritores, profesores, periodistas, poetas o redactores, e implica crear una obra escrita, ya sea una columna de calidad en un periódico o una novela. Una tirada implica crear una obra, y puede tardar horas, días, semanas o incluso meses en el caso de una novela.

Resultado obtenido	Resultado de la obra
1-9	Aficionado sin talento
10-14	No fracasas, pero no destacas ante nadie.
15-19	No ha estado mal, pareces un aficionado con algo de talento
20-24	[solo iniciado o mejor] Profesional. Consigues transmitir emociones con eficacia.
25-29	[solo entrenada] Experto con gran calidad, tu obra es aplaudida y elogiada. Transmites emotividad y originalidad.
30-39	[solo entrenada] Obra de arte, tu creación es reconocida como una obra maestra en su estilo y tu nombre reconocido en todo el ámbito. Tu obra provoca estremecimientos y emociones hasta en los más insensibles.
40 +	[solo maestro] Obra de referencia, tu obra es registrada en los libros de historia y aumenta tu fama según crea conveniente el DJ.

Atletismo (FUE)

Penalizador a la tirada por armadura

Esta habilidad combina tus capacidades y conocimientos para ciertas proezas deportivas en las que tu esfuerzo físico determina la diferencia entre el éxito y el fracaso. Es la capacidad de tu personaje de saltar más lejos, correr más rápido, trepar o escalar.

Especial: No se puede elegir 10 ni 20 en tiradas de Atletismo. Si estas entrenado, puedes elegir 10.

Reintentar: Se permite una nueva tirada si fallaste en el asalto anterior y la situación lo permite.

- **Bajar de un salto** [*No entrenado*]: Si intencionadamente bajas de un salto desde una altura, puedes intentar una tirada de atletismo CD 15 para recibir daño de caída como si cayeses de 3 metros menos que la distancia total. Si tienes éxito en esta tirada y no recibes daño, caes de pie. Por cada 10 puntos por los que pases la CD, puedes quitar 2 metros adicionales de caída para determinar el daño.
- **Trepar** [*No entrenado*]: Usa esta habilidad para escalar un precipicio, subir a una ventana en el segundo piso de un edificio o para trepar un árbol o valla. Con cada tirada con éxito de atletismo, puedes avanzar subiendo, bajando o de lado, por un precipicio o pared o cualquier otra pendiente inclinada (o incluso un techo con asideros). Se considera que una pendiente es cualquier inclinación de menos de 60°; una pared es una inclinación de 60° o más. Puedes trepar a la mitad de tu velocidad como una acción de asalto completo. Puedes mover la mitad de esto (una cuarta parte de tu velocidad) como acción de movimiento. Una tirada fallida de trepar indica que no se avanza y si falla por 5 o más significa que caes desde la altura que hayas alcanzado. La CD de la tirada depende de las circunstancias de la escalada:

CD	Ejemplo de pared o superficie
0	Una pendiente demasiado empinada para subirla andando. Una cuerda con nudos y una pared contra la que apoyarse.
5	Una cuerda con nudos o una pared contra la que apoyarse, pero no ambas.
10	Superficie con salientes a los que agarrarse y subirse, como una pared muy desigual
15	Cualquier superficie con asideros y puntos de apoyo adecuados (naturales o artificiales), como una superficie de roca natural muy desigual o un árbol. Una cuerda sin nudos.
20	Una superficie irregular con algunos asideros y puntos de apoyo reducidos.
25	Una superficie desigual, como una pared de roca natural o una pared de ladrillo.
30	Saliente o techo con asideros pero sin puntos de apoyo para los pies.
—	Una superficie vertical perfectamente lisa y plana no puede escalar.
-10*	Trepar por el interior de un conducto de ventilación o cualquier otro lugar donde uno puede apoyarse contra dos paredes enfrentadas (se resta 10 a la CD normal)
-5*	Escalar un ángulo en el que te puedas apoyar en paredes perpendiculares (se resta 5 a la CD normal)
+5*	La superficie esta resbaladiza (se suma 5 a la CD normal).

*Estos modificadores se acumulan, usa todos los que sean aplicables

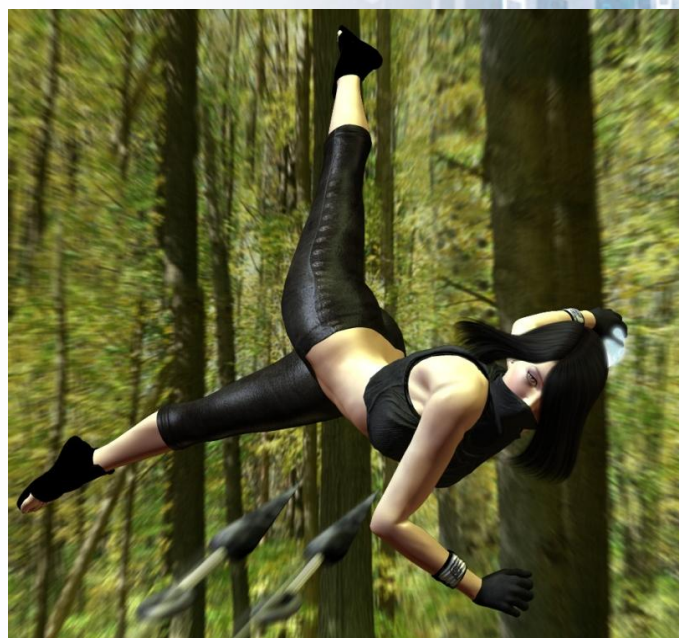
Como no puedes moverte para evitar ataques mientras trepas, los adversarios obtienen un +2 a las tiradas de ataque contra ti y pierdes la bonificación de destreza a la defensa.

Cada vez que encajes daño mientras trepas, haz una tirada de trepar contra la CD de la pendiente o la pared. Un fallo significa que caes desde tu posición actual y sufres el daño correspondiente a la caída (ver daño por caídas).

- **Salto de altura** [*No entrenado*]: La CD de un salto de altura en carrera es igual a la distancia saltada (en metros) multiplicada por 12. Por ejemplo, aterrizar encima de una cornisa de 1.5 metros de altura requiere una tirada de atletismo con éxito CD 18. Si usas una pértiga de suficiente altura para ayudarte a saltar la distancia, la CD es dividida a la mitad. Si no tienes al menos 5 metros de carrerilla la CD se dobla. Los personajes que puedan coger al menos 3 metros de carrerilla, pueden añadir la mitad de su modificador de velocidad a la tirada total del salto. Si el personaje está entrenado en la habilidad, puede añadir su modificador de velocidad completo.
- **Salto de longitud** [*No entrenado*]: La CD de un salto de longitud en carrera es igual a la distancia saltada (en metros) multiplicada por 3. Por ejemplo, saltar un foso de 3 metros de anchura requiere una tirada de atletismo con éxito CD 9. Si no tienes al menos 5 metros de carrerilla la CD se dobla.

Los personajes que puedan coger al menos 3 metros de carrerilla, pueden añadir la mitad de su modificador de velocidad a la tirada total del salto. Si el personaje está entrenado en la habilidad, puede añadir su modificador de velocidad completo.

- **Agarrarse en una caída** [*Iniciado*]: Es prácticamente imposible agarrarse a una pared mientras se cae. Para lograrlo haz una tirada de trepar (CD = CD de la pared + 20). En una pendiente es relativamente más fácil agarrarse (CD = CD de la pendiente + 10).
- **Trepar en condiciones extremas** [*Entrenado*]: Trepar en condiciones extremas (gran altura, tiempo, temperatura o superficies inusuales) trae desafíos adicionales. Se requiere equipo de escalada y supervivencia adecuado. Las condiciones extremas puede aumentar la CD en 5 por cada circunstancia que se suma a los modificadores normales. El equipo especializado de escalada puede eliminar esas penalizaciones a las tiradas de trepar bajo esas condiciones; normalmente, este equipo cuesta lo mismo que un kit de campo.
- **Escalada acelerada** [*Entrenado*]: Intentas trepar más rápido de lo normal, pero tienes un -5 a las tiradas de atletismo. Escalada acelerada te permite trepar a tu velocidad como una acción de asalto completo. Puedes mover la mitad de esto (la mitad de tu velocidad) como una acción de movimiento.
- **Hacer puntos de apoyo para pies y manos** [*Entrenado*]: Puedes hacer tus propios asideros y puntos de apoyo insertando clavijas de escalada en una pared. Se tarda 1 minuto por cada clavija y se necesita una clavija por metro. Como sucede con cualquier superficie con asideros y puntos de apoyo, una pared con clavijas tiene una CD 15. Del mismo modo, un escalador con un piolet o un utensilio similar puede abrir agujeros en una pared de hielo.



Averiguar intenciones (SAB)

Esta habilidad engloba la capacidad de tu personaje de leer las intenciones de los demás, averiguar su estado de ánimo y empatía, para comprender las emociones ocultas de los demás. Generalmente se utiliza como acción enfrentada a la habilidad de engañar de otro personaje.

Tiempo: generalmente la tirada de averiguar intenciones es refleja, pero acciones activas como leer labios cuesta una acción estándar.

Especial: Generalmente será el DJ quien tire por tu personaje para ver si tienes éxito. Si puedes hacer la tirada y estas entrenado, puedes elegir 10, pero no 20.

- **Detectar engaño** [*No entrenado*]: Puedes usar averiguar intenciones para ver a través de apariencias y conversaciones engañosas hechas usando la habilidad engañar. Si tú tirada de averiguar intenciones iguala o supera la tirada de engañar, te das cuenta de que estas siendo engañado. Tu tirada de averiguar intenciones en este caso es una reacción.
- **Empatía** [*Iniciado*]: Puedes hacer un chequeo de averiguar intenciones contra una DC 20 para ver y comprender el estado anímico de un interlocutor, saber si esta triste, melancólico, furioso, etc. Si el interlocutor intenta ocultar sus emociones, puede remplazar la DC por 15 + el bono en Habilidad de Engañar o la tirada de salvación de voluntad, la que sea más alta.
- **Leer los labios** [*Entrenado*]: Puedes usar averiguar intenciones a una CD 25 para poder leer las expresiones y los labios de una persona que esté en tu línea de visión pero que no puedas escuchar.
- **Detectar influencia** [*Entrenado*]: Haz una tirada de averiguar intenciones para determinar si alguien está o no bajo la influencia de un poder que afecte a la mente u otro método de coacción (suponiendo que el efecto no sea obvio). Esto requiere una acción de asalto completo y una tirada con éxito CD 25 para personas conocidas, y de 35 para desconocidos.

Conocimiento (INT)

Conocimiento representa el estudio de un área del saber, posiblemente una disciplina teórica o incluso científica.

Conocimiento abarca varias habilidades relacionadas con campos de estudio sin relación entre ellas, y por tanto, cada conocimiento debe seleccionarse como una habilidad distinta y debes comprar rangos para cada una de ellas.

Cada vez que seleccionas conocimiento como una habilidad entrenada, debes elegir un campo de estudio de la siguiente lista. **Especial:** Puedes elegir 10 con nivel de entrenado, pero no 20. Los personajes no entrenados no pueden hacer tiradas de esta habilidad.

Reintento: No, no puedes volver a tirar una tirada de conocimiento. La tirada representa lo que sabes y pensar de nuevo en un tema no va a hacer que sepa algo que nunca aprendió.

- **Conocimiento común** [*Iniciado*]: Puedes hacer una pregunta básica sobre un tema relacionado con tu campo de estudio con una tirada CD 10 a 20. Por ejemplo, una tirada CD 15 de conocimiento (ciencias físicas) es suficiente para saber que las siglas químicas de esos bidones almacenados representan el ácido sulfúrico.
- **Conocimiento experto** [*Entrenado*]: Puedes hacer una tirada de conocimiento para contestar una pregunta dentro de tu campo de estudio, que requiere algún nivel de experiencia. La CD de la tirada va de 15 para preguntas sencillas a 25 para preguntas difíciles. El DJ puede ajustar la CD dependiendo de la experiencia personal del personaje. Por ejemplo, una tirada de conocimiento (callejeo) CD 20 podría revelar información específica sobre los traficantes del mercado negro de la ciudad, pero la CD debería ser menor si el personaje que realiza la tirada tiene contactos entre ellos.

Este es un listado de los conocimientos más relevantes y unas dificultades de ejemplo. Un director de juego puede crear nuevos conocimiento según el entorno de campaña donde se desarrollen sus historias.

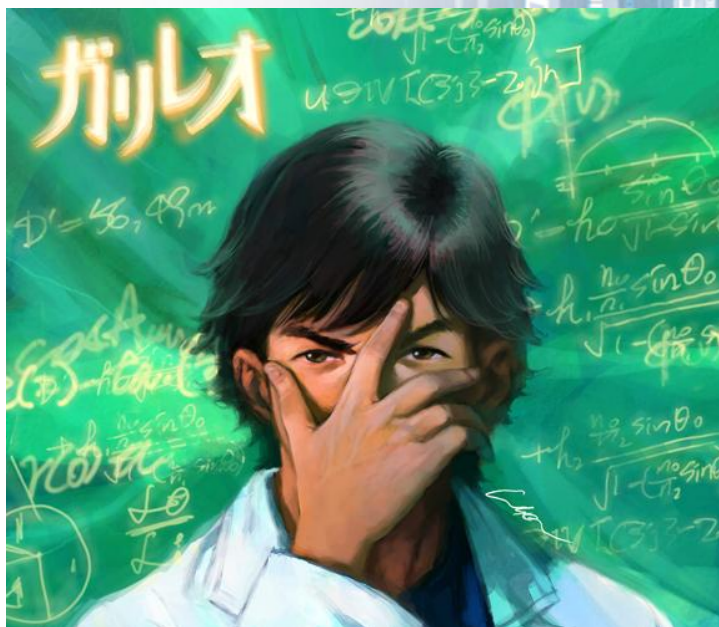
-Burocracia y Leyes: Conocimiento diverso sobre procedimientos de negocios, sistemas legales y regulación, estructuras orgánicas, derecho y obligaciones, tramites, formularios, etc. Ejemplos:

-CD 20 (*iniciado*): Saber los derechos que tiene un detenido por las fuerzas de seguridad de esa nación.

-CD 30 (*entrenado*): conseguir una semana más de tiempo en un juicio por encontrar un error burocrático en las alegaciones del abogado contrario.

-Callejeo: Conocimientos sobre la ciudad, las calles, lugares de moda, bajos fondos, mercado negro, mejores clubes nocturnos, etc. Ejemplos:

-CD 18 (*iniciado*): Conocer un local de la ciudad donde conseguir estupefacientes ilegales.



-CD 28 (entrenado): conseguir el nombre de un traficante de armas ilegales muy discreto en los suburbios.

-Ciencias biológicas: Conocimientos sobre Biología, botánica, genética, arqueología, medicina y medicina forense. Ejemplos:

-CD 20 (iniciado): Distinguir un tipo de planta no autóctono y sus propiedades generales.

-CD 26 (entrenado): Realizar una autopsia meticulosa de un cadáver encontrando pruebas exactas.

-Ciencias físicas: Conocimientos sobre Astronomía, química, matemáticas, física e ingeniería. Ejemplos:

-CD 20 (iniciado): Resolver ecuaciones complejas o calcular la fecha por posiciones astronómicas.

-CD 30 (entrenado): conseguir descubrir el antídoto para un tóxico inestable.

-Ciencias sociales: Conocimientos sobre Sociología, psicología, teología y criminología. Ejemplos:

-CD 20 (iniciado): Reconocer patrones psicológicos de un individuo al registrar su piso.

-CD 28 (entrenado): Diagnosticar el patrón de actuación de un asesino en serie evaluando pistas de distintos crímenes.

-Conocimiento actualidad: Conocimientos sobre actualidad, personalidades públicas, cargos políticos, eventos actuales, noticias, conocimiento de la ciudad, sucesos internacionales y otros campos. Ejemplos:

-CD 20 (iniciado): Reconocer al alcalde de la ciudad al cruzártelo por la calle.

-CD 28 (entrenado): Reconocer a la amante secreta del alcalde cuando esta le recoge en un coche en mitad de la calle.

-Humanidades: Conocimientos sobre historia, arte, antropología,

filosofía. Ejemplos:

-CD 20 (iniciado): Reconocer época de construcción de una iglesia europea según su arquitectura y estilo.

-CD 32 (entrenado): Discernir la dinastía faraónica y el periodo de antigüedad a la que pertenece un objeto sacado de una excavación egipcia

-Tecnología: Función y principios de mecanismos tecnológicos, así como conocimiento de teorías de última generación y avances. Ejemplos:

-CD 20 (iniciado): Reconocer un nuevo tipo de procesador o un nuevo motor de vehículo y definir sus particularidades y características básicas

-CD 30 (entrenado): Desmontar un microprocesador y separar las partes según el país de origen de las piezas.

-Arcano: (restringida a origen místico) Lo oculto, lo místico y lo sobrenatural. Conoces secretos de numerología, astrología y otras ciencias ocultas. Ejemplos:

-CD 16 (iniciado): Conocimientos comunes de ocultismo, origen de símbolos paganos y leyendas generales

-CD 26 (entrenado): Discernir si unos glifos antiguos son de protección o de aviso.

-Tácticas: (restringida a educación militar) Técnicas y estrategias para la disposición y maniobra de fuerzas en combate. Ejemplos:

-CD 20 (iniciado): Reconocer signos de una emboscada.

-CD 28 (entrenado): Distinguir según el patrón de vuelo de unos cazas, si es un ataque disuasorio o directo.

Demoliciones (INT)

Tienes un conocimiento extenso no solo de explosivos, sino de donde colocarlos para conseguir mayores efectos y de utilizar mecanismos de control de la explosión. Ajustar un explosivo



sencillo para que explote en un lugar determinado no requiere una tirada, pero ajustar y conectar un detonador sí. Situar un explosivo para que realice su máximo efecto contra una estructura o desmontar un artefacto explosivo necesita una tirada. Ajustar un detonador, colocar o desarmar un mecanismo explosivo es una acción de asalto completo.

Especial: Los personajes que no están entrenados en la habilidad Demoliciones no pueden usar la acción ayudar a otro para ayudar en una tirada de demoliciones. Puedes elegir 10 o 20 en una tirada de demoliciones si estás entrenado y tienes tiempo sin estrés.

- **Desarmar mecanismo explosivo** [*Iniciado*]: (requiere un kit de material de seguridad) Desarmar un explosivo que ha sido puesto para estallar requiere una tirada. La CD es normalmente 20, a menos que el que ha colocado el detonador eligiera una CD para desarmar más alta (ver poner detonador más adelante), en cuyo caso precisarás estar entrenado en la habilidad. Si fallas la tirada, no desarmas el explosivo. Si fallas por 10 o más, el explosivo detona mientras estás adyacente a él. Como siempre, personajes sin rangos no pueden hacer tiradas contra dificultad mayor de 20.
- **Colocar dispositivo explosivo** [*Iniciado*]: (requiere requiere explosivos). Colocar cuidadosamente un explosivo en una estructura fija o vehículo (un objeto inmóvil, inanimado y desatendido) incrementa el daño causado por aprovecharse de la debilidad en esta construcción. El DJ hace la tirada (para que no sepas lo bien que lo has hecho); con un resultado de 15 o más, ignoras la reducción de daño de cualquier objeto al cual el explosivo este adjunto. Con un resultado de 25 o más, el explosivo causa doble daño a la estructura o vehículo contra el que este colocado. Un resultado de 35 o más, causa triple daño. En todos los casos, causa daño normal a todos los objetivos que estén en su radio de acción.
- **Bomba trampa** [*Entrenado*]: (requiere kit de herramientas) puedes instalar una pequeña bomba en un mecanismo diminuto como una cerradura u objeto pequeño, puedes instalar una bomba trampa para dañar al próximo personaje que use el objeto con 1d4. La DC base es 10 y por cada dado de daño que la trampa haga de daño extra, debes aumentar la CD de demolición en 5. Así poner una bomba trampa en una cerradura para causar 3d4 al próximo usuario que la intente forzar requiere una tirada de demoliciones CD 25 (CD 10 de base +15 por 3d4 de daño). Una vez la trampa está instalada, ataca al próximo personaje que use el objeto.
- **Poner detonador** [*Entrenado*]: (requiere explosivos) Muchos explosivos requieren un detonador para estallar. Conectar un detonador a un explosivo requiere una tirada con CD 15. Fallar significa que el explosivo no lograra estallar como estaba planeado. Fallar por 10 o más significa que el explosivo estalla cuando el detonador está siendo instalado.
Puedes hacer que desarmar un explosivo sea más difícil. Para hacerlo, elige la CD para desarmarlo antes de hacer tu tirada para poner el detonador (debe ser mayor que 15). Tu

CD para poner el detonador es igual a la CD -5 para desarmarlo. Por ejemplo, podrías decidir hacer que el desarme tenga CD 20. La CD para poner el detonador y desarmar el explosivo seria 20 (en lugar del el 15 normal).

Diplomacia (CAR)

Puedes influenciar a otros con tu tacto, sutileza y cortesía social, o puedes amenazarles para que sean más cooperativos. Sabes cómo decir las cosas y que suenen bien a quien las dice.

Reintentar: Si tu fallas, no puedes hacer ninguna tirada mas contra el mismo objetivo durante 24 horas.

Especial: Personajes iniciados o mejor pueden elegir 10, pero no 20.



- **Cambiar actitud** [*No entrenado*]: Como acción de asalto completo, puede hacer una tirada de diplomacia para ajustar la actitud de un PNJ con una inteligencia de 5 o mayor usando palabras, lenguaje corporal o una combinación de ambos. El objetivo debe ser capaz de verte. Aplica un modificador a la tirada basado en el actitud actual del objetivo hacia ti: hostil -10, antipática -5, indiferente -2, amable +0. Tu resultado en la tirada debe igualar o superar una tirada de voluntad del objetivo, la actitud cambia un paso a tu favor. Si la criatura objetivo no puede entenderte, aplica un -5 de penalización a tu tirada de persuasión. Puedes intentar cambiar la actitud de una criatura solo una vez por encuentro.

Actitud	El Personaje No Jugador...
Hostil	Corre riesgos para hacerte daño, normalmente atacando en cuanto te ve.
Antipática	Desea que te pase algo malo pero no hará nada para hacerte daño.
Indiferente	No te considera ni como una amenaza ni como un aliado y probablemente no te atacara
Amable	Desea que te pase algo bueno pero no pondrá en riesgo su vida para ayudarte.
Servicial	Corre riesgos para ayudarte.

- **Intimidar** [*No entrenado*]: Como una acción de asalto completo, puedes hacer una tirada de diplomacia para forzar a un PNJ con una inteligencia de 3 o mayor a echarse atrás

en una confrontación, rendir una de sus posesiones, revelar una parte de información secreta o huir de ti durante un corto tiempo. La criatura debe ser capaz de verte. Si la tirada iguala o supera una CD de 15 + el bonificador de voluntad del objetivo, el intento de intimidación tendrá éxito. Aplica un modificador a la tirada basado en la amenaza que el objetivo percibe de ti:

Situación	Modificador
El objetivo está indefenso o completamente a tu merced	+5
El objetivo está claramente superado en número o en desventaja	+0
El objetivo está igualado contigo	-5
Estas claramente superado en número o en desventaja	-10
Estas indefenso o completamente a la merced del objetivo	-15

No puedes forzar al objetivo a obedecer cada orden o hacer algo que ponga en peligro su vida o la vida de sus aliados. Un PNJ al que consigues intimidar se pondrá un paso más hostil hacia ti tan pronto como no seas durante más tiempo una amenaza inminente.

- **Comunicación improvisada** [*No entrenado*]: Puedes usar la habilidad de diplomacia para intentar comunicarte con alguien que no entiende tu lenguaje o expresar una idea sin comunicación verbal (como comunicarte silenciosamente con otro héroe mientras ambos os infiltráis en una base secreta). Como acción de movimiento, puedes intentar una tirada de diplomacia para improvisar una comunicación con otro personaje. El objetivo debe ser capaz de verte, y solo puedes comunicar conceptos simples. La CD de la tirada es igual a 20 menos el modificador de inteligencia del objetivo. Si el objetivo de tu comunicación improvisada ha estado de acuerdo con las señales por algunos conceptos previos, reduce la CD de la tirada en 5. Los conceptos que pueden comunicarse incluyen (pero no están limitados a) “*estate quieto*”, “*ve*”, “*hola*”, “*ayuda*”, “*estoy hambriento/sediento*”, “*recoge esto*”, “*tira esto*”, “*me rindo*”, “*estate aquí*”, “*para*” y “*gracias*”. El DJ puede permitir que otros conceptos simples sean comunicados, con tal de que puedan ser fácilmente comunicados sin comunicación verbal.
- **Regatear** [*No entrenado*]: Siempre que uses la habilidad reunir información, puede hacer una tirada de diplomacia como acción de movimiento para reducir a la mitad la cantidad que debes pagar para adquirir la información deseada. En cambio, puedes usar esta habilidad como acción de asalto completo para incrementar o reducir el precio de venta de un objeto deseado en un 25%. La CD depende de la actitud del individuo (o individuos) con los cuales estás tratando: antipático CD 30, indiferente CD 25, amable CD 20, servicial CD 15. No puedes regatear con criaturas que son hostiles hacia ti o criaturas con una inteligencia de 2 o menor. No importa como seas de experto regateando, una criatura no pagará más por un objeto que puede obtener fácilmente en otro lugar por el precio estándar listado.



- **Seducir** [*Iniciado*]: Puedes usar las habilidades de diplomacia o engañar para atraer el interés romántico y atraer a otros personajes con la orientación sexual adecuada. Cualquier personaje seductor que mantenga una conversación de 5 minutos con otro personaje receptivo puede intentar seducir. La CD es igual a 15 más el bonificador de salvación de voluntad del objetivo. El DJ puede modificar la CD por factores tales como situaciones ambientales, alineamiento del objetivo, amor verdadero por otro personaje, etc. Personajes no iniciados no pueden intentar seducir a otros personajes con modificador de salvación voluntad mayor de +5.
- **Etiqueta** [*Entrenado*]: Puedes usar la habilidad de diplomacia para comportarte en sociedad con los modales y la etiqueta necesaria según la ocasión. La dificultad base es 15, pero esta puede verse modificada según la situación y el desconocimiento de costumbres o culturas lejanas.
- **Soborno** [*Entrenado*]: Puedes usar la habilidad de diplomacia para intentar sobornar a funcionarios u otros individuos con influencia. La CD de la tirada depende en el riesgo percibido para la posición del funcionario (si el soborno es descubierto) modificado por la naturaleza de tu petición (cuan peligrosa es la petición y cuanto de soborno estas ofreciendo).

Riesgo	CD
La petición está dentro de las tareas normales del funcionario	10
La petición está fuera de las tareas del funcionario, pero dentro de su habilidad	20
La petición está fuera de las tareas del funcionario, y no es fácil de ocultar	30
Modificador de soborno	Modificador CD
La petición es personalmente peligrosa para el funcionario	+15
La cantidad de soborno es el doble de la tasa normal	-10
La cantidad de soborno es el triple de la tasa normal	-15
La cantidad de soborno es diez veces la tasa normal o mayor	-20

Electrónica (INT)

El personaje está entrenado en el conocimiento y manipulación de mecanismos electrónicos, sistemas eléctricos y puede reparar, montar o desarticular este tipo de estructuras.

Especial: Los personajes que no están entrenados en la habilidad electrónica pueden todavía usar la acción ayudar a otro para ayudar en una tirada de electrónica. Puedes elegir 10 o 20 en una tirada de electrónica. Cuando hagas una tirada de electrónica para conseguir una chapuza, no puedes elegir 20.

- **Chapuzas** [*No entrenado*]: El personaje puede hacer reparaciones temporales a cualquier mecanismo eléctrico o electrónico inutilizado, con una herramienta sencilla o un kit de herramientas. Es una acción de asalto completo y requiere una tirada con éxito CD 20. Si usas un kit de herramienta, ganas un +2 de bonificador por equipo a la tirada. Un mecanismo o vehículo de esta manera recupera su funcionalidad y energía. Al final de la escena o encuentro, el mecanismo resulta saturado por su uso inadecuado y vuelve a estar inutilizado.
- **Usar comunicaciones** [*Iniciado*]: Como acción rápida, el personaje puede hacer una tirada de electrónica a CD10 para utilizar las comunicaciones de vehículos especializados; si está dispuesto, el operador de sistema del vehículo puede entablar comunicaciones como reacción. También puedes intentar establecer comunicaciones seguras, pero hacer esto requiere que ambos operadores de sistema hagan una tirada de electrónica como acción de movimiento. La mayor de las dos tiradas es la CD para cualquier intento de interceptar sus comunicaciones.
Como acción estándar, si el personaje está entrenado, puede intentar interceptar comunicaciones entre otros dos vehículos. Si los otros vehículos no toman precauciones especiales, es una tirada de electrónica CD20; de lo contrario, la CD la pone el mayor resultado de su tirada de electrónica para asegurar las comunicaciones. Además, si los otros vehículos están usando sistemas de comunicaciones codificados (como un comunicador cifrado o un generador de códigos cifrados), suma 10 a la CD. Si tu

tirada falla por 10 o menos cuando intentas interceptar las comunicaciones cifradas, puedes identificar que protocolos de cifrado están usando (“podría ser un código alemán”).

- **Reparar** [*Iniciado*]: (requiere kit de herramientas) Puedes reparar un objeto eléctrico simple dañado o inutilizado. Requiere al menos 1 hora de trabajo, al final de la cual se hace la tirada de electrónica. Solo un personaje puede reparar un objeto a la vez, pero otros personajes pueden usar ayudar a otro para ayudar. Por cada hora de trabajo con tirada exitosa, un mecanismo electrónico recupera 1d8 puntos de golpe o quita un estado permanente.
- **Improvisar conexión** [*Entrenado*]: (requiere kit de herramientas) Puedes intentar conectar dispositivos electrónicos u ordenadores sin los cables adecuados, usando materiales improvisados. El intento requiere 1 hora y una tirada CD 20 de electrónica con éxito.
- **Inutilizar mecanismo** [*Entrenado*]: (requiere kit de seguridad) Puedes usar esta habilidad para inutilizar un mecanismo electrónico, ya sea de seguridad, abrir una cerradura electrónica, desactivar una trampa con sensores electrónicos, o manipular un mecanismo para que falle cuando sea usado. El esfuerzo requiere una acción de asalto completo y la CD depende de lo intrincado o complicado del objeto a inutilizar o sabotear, como se muestra a continuación:



Mecanismo	CD*	Ejemplos
Simple	15	Sabotear un mecanismo eléctrico básico, cortar un suministro de energía, sabotear un arma de energía
Difícil	20	Sabotear un mecanismo electrónico complejo, evitar una cerradura electrónica básica.
Complejo	25	Desarmar un sistema de seguridad electrónico, evitar una cerradura electrónica compleja.

*Si intentas no dejar huellas de la manipulación, incrementa la CD en 5.

Si la tirada de electrónica falla por 5 o más, algo ira mal. Si es una trampa, la activaras. Si es algún tipo de sabotaje, pensarás que el mecanismo esta inutilizado, pero funcionara normalmente.

- **Redirigir energía** [Entrenado]: (requiere kit de seguridad) El personaje puede devolver la energía a un mecanismo o vehículo sin energía operando y redirigiendo la energía desde una fuente alternativa, puedes hacer una tirada de electrónica CD 20 para regular su energía. Si tienes éxito, el vehículo o mecanismo inoperativo vuelve a funcionar a costa de dejar sin energía el 2º artefacto.
- **Reparar cibernética** [Entrenado]: (requiere kit especializado y la Dote Ingeniería cibernética) Debes gastar 1 hora y hacer una tirada CD 25 de electrónica para reparar un mecanismo cibernético (robot, armadura o pieza cibernética) dañado o inutilizado, restaurando puntos de golpe igual a 1d8 más el nivel de rangos del personaje en esta habilidad y eliminando cualquier condición negativa que actualmente afecte al mecanismo (pero solo una por tirada). Un robot puede intentar repararse a sí mismo, pero tiene un -5 de penalización a su tirada.

Engañar (CAR)

Puedes hacer que lo falso parezca verdadero, lo extravagante parezca plausible y lo vil parezca normal. Esta habilidad abarca actuar, embaucar, engatusar, aconsejar mal, prevaricar y emplear lenguaje corporal engañoso. Utilizas el engaño para sembrar temporalmente la confusión, para hacer que alguien vuelva la cabeza hacia donde señalas con el dedo o simplemente para parecer inofensivo.

Especial: Puedes elegir 10 cuando hagas un engaño (excepto para fingir en combate), pero no puedes elegir 20.

Tiempo: Un engaño requiere al menos una acción estándar, pero puede llevar mucho más si intentas algo elaborado. Un disfraz que requiera cambios grandes en tu perfil físico o falsificar documentos con muchas garantías, pueden llevar horas o incluso días.

Reintentar: Generalmente, una tirada fallada de engañar hace al objetivo demasiado receloso para intentar otro engaño en las mismas circunstancias. Para fingir en combate, puedes reintentar libremente.

- **Disfrazarse** [No entrenado]: Cuando fabricas una apariencia engañosa, como disfrazarte, haz una tirada de engañar opuesta a la tirada de percepción de cualquier objetivo que vea el engaño. Si tienes éxito, el personaje cree que la apariencia es autentica. Si fallas, el objetivo detecta el engaño. Crear una apariencia engañosa requiere al menos 1

minuto (10 asaltos) para engaños simples, 10 minutos para engaños moderados, 1 hora para engaños difíciles, 1 día para engaños increíbles o 2 semanas para engaños extravagantes. Puedes apresurarte y crear el engaño en menos tiempo (tratándolo como si fuera un paso anterior, hasta un mínimo de simple), pero tienes un -10 a la tirada. En todos los casos, haz una tirada de engañar en el momento en que crees tu apariencia engañosa y compara tu tirada con la tirada de percepción de cualquier personaje con el que te encuentres.



- **Engañar** [No entrenado]: Cuando quieres hacer que otro personaje crea algo que es falso, puedes intentar engañarle. Puedes engañar a un objetivo de una de estas dos maneras: al fabricar una apariencia engañosa o por comunicar una información engañosa.
- **Fingir** [No entrenado]: Haz una tirada de engañar como acción estándar con una tirada enfrentada contra la iniciativa de tu adversario. Si superas la tirada de tu adversario, será tratado como si estuviera desprevenido contra el primer ataque que hagas contra él en el próximo asalto. Recibes un -5 contra criaturas no humanoides o contra criaturas con una inteligencia menor que 3.
- **Información engañosa** [No entrenado]: Cuando comunicas información engañosa, como una elocuente mentira o distorsionar hechos para llevar al objetivo a una conclusión falsa, haz una tirada de engañar contra una tirada

enfrentada de averiguar intenciones de cualquier objetivo que pueda entenderte. Si tienes éxito, el objetivo cree que lo que le has dicho es verdad. A pesar de que muchos casos de información engañosa son verbales o escritos (requiriendo del objetivo ser capaz de entenderte), puedes engañar con gestos, lenguaje corporal, expresiones faciales y así sucesivamente. Comunicar información engañosa requiere al menos una acción estándar para engaños simples, una acción de asalto completo para engaños moderados y 1 minuto o incluso más para engaños difíciles, increíbles o

- **extravagantes.** Puedes apresurar y comunicar tu engaño en menos tiempo (tratándolo como si fuera un paso anterior, hasta un mínimo de simple), pero tienes un penalizador de -10 a la tirada. Si tu información engañosa es escrita, grabada u otro tipo conservado para verlo más tarde, tu tirada de engañar es comparada contra la voluntad de todos los objetivos que más tarde lean u observen tu engaño. En algunos casos, podrías disfrazarte como un comandante militar (apariencia engañosa) y entonces dar órdenes falsas a un soldado (información engañosa). En este ejemplo, haz una tirada de engañar cuando crees el disfraz y otra cuando le des las nuevas órdenes al soldado. Las circunstancias favorables y desfavorables pesan mucho en el resultado de un engaño. Dos circunstancias pueden pesar contra ti: El engaño es duro de creer o la acción que el engaño requiere va en contra de los intereses, naturaleza, personalidad u órdenes del objetivo. Si es importante, el DJ puede distinguir entre un engaño que falla porque el objetivo no lo cree y uno que falla porque se le exige demasiado. Por ejemplo, si el engaño demanda algo arriesgado para el objetivo y tu tirada de engañar falla por 10 o menos, entonces el objetivo no se ha dado cuenta del engaño, sino que, aun creyendo en el engaño no quiere hacer lo que se le pide. Si tu tirada de engañar falla por 11 o más, se ha dado

cuenta del engaño (y además no habría hecho lo que se le pide en ningún caso).

Un tirada con éxito de engañar indica que el objetivo reacciona como deseas, al menos durante corto tiempo, o cree algo que tu quieres que crea. Por ejemplo, podrías usar un engaño para hacer que alguien baje la guardia diciendo que tiene a alguien detrás. En el mejor de los casos, un engaño así haría que el objetivo volviera la cabeza. No va a hacer que el objetivo haga como si no existieras y se dé la vuelta del todo. Como alternativa, podrías usar un engaño para hacer que un miembro de un grupo de traficantes crea que tiene órdenes de llevar su cargamento de droga a otro almacén. Si tienes éxito, el traficante cumplirá sus nuevas órdenes incluso aunque le lleve bastante tiempo, pero tan pronto como encuentre información contradictoria (como recibir órdenes contradictorias de su jefe real o llegar al nuevo almacén y descubrir que nadie le espera) se dará cuenta que ha sido engañado.

- **Seducir** [*No entrenado*]: Puedes usar las habilidades de diplomacia o engañar para atraer el interés romántico y atraer a otros personajes con la orientación sexual adecuada. Cualquier personaje seductor que converse 5 minutos con otro personaje receptivo puede intentar seducir. La CD es igual a 15 más el bonificador de voluntad del objetivo. El DJ puede modificar la CD por factores tales como situaciones ambientales, alineamiento del objetivo, amor verdadero por otro personaje, etc. Personajes no iniciados no pueden intentar seducir a otros personajes con modificador de voluntad mayor de +5.
- **Crear una distracción para esconderse** [*Iniciado*]: Puedes usar engañar para ayudar a esconderte. Una tirada con éxito en una tirada enfrentada contra la voluntad del objetivo te da una distracción momentánea que necesitas

Tabla 4-3 Engaños

Engaño	Modificador	Descripción
Simple	+5	Un simple engaño que trabaja a favor del objetivo o encaja con las expectativas del objetivo, y no requiere nada que tengas disponible. Un ejemplo sería convencer a un comerciante de baratijas para comprar algunas joyas robadas; disfrazarte como alguien no específico de tamaño, especie y género similar.
Moderado	+0	Un engaño moderado es creíble y no afecta mucho al objetivo ni de una manera ni de otra, y tienes muchos de los apoyos que necesitas. Un ejemplo sería convencer a un guardia que sospecha que no eres el jefe; disfrazarte como un miembro de tu mismo género diferente a ti.
Difícil	-5	Un engaño difícil es un poco duro de creer, pone al objetivo en alguna clase de riesgo o bajo examen. Un ejemplo sería convencer a un grupo de matones que estas dispuesto y eres capaz de pegarte con ellos en una lucha de pub; hacerte pasar por un policía lo suficientemente bueno para dar órdenes.
Increíble	-10	Un engaño increíble es duro de creer, representa un considerable riesgo para el objetivo o requiere que pase un examen intenso. Un ejemplo sería convencer a un honrado comerciante de comprar armas del mercado negro; hacerse pasar por alguien lo suficientemente bien para convencer a un amigo.
Extravagante	-20	Un engaño extravagante es uno demasiado imposible de creer o que requiere materiales o habilidades que no posees. Un ejemplo sería hacerse pasar por un mutante (sin ningún poder) lo suficientemente bien para engañar a otro mutante; reivindicar ser el presidente del gobierno y dar órdenes a los soldados.

para intentar una tirada de sigilo mientras el objetivo está consciente de ti.

- **Crear una distracción para esconder un objeto:** [Iniciado]: Puedes usar engañar para ayudarte a esconder rápidamente un objeto mientras estas siendo observado. Una tirada con éxito de engañar en una tirada enfrentada contra la voluntad del objetivo te da la distracción momentánea que necesitas para intentar una tirada de sigilo para esconder el objeto en o cerca de tu persona mientras el objetivo es consciente de ti.
- **Hacer trampas** [Iniciado]: Cuando juegas, puedes usar engañar para mejorar tus posibilidades de ganar. Sin embargo, te arriesgas a que te cojan. Cuando juegas contra otros personajes, puedes sustituir tu tirada de sabiduría por engañar, pero tus oponentes tienen derecho a una tirada de percepción para pillarte en el acto. Si la tirada de percepción es igual o superior a tu tirada de engañar, ellos detectan tus trampas.
Jugar contra la casa es más arriesgado. Si tu tirada de engañar falla para superar la seguridad del lugar (CD 15 para lugares comunes, CD 25 para buenos lugares y CD 35 o más para los mejores), te cogen y la casa responde de manera apropiada.
- **Fintar grupo** [Entrenado]: Puedes fintar múltiples objetivos a la vez como acción de asalto completo. Puedes elegir cualquier número de rivales que sean claramente visibles y estén a 10 metros de ti. Cada objetivo más allá del primero impone un -5 de penalización a tu tirada de engañar. Tiras sólo una vez para fijar la CD de las tiradas de iniciativa de tus rivales. Cualquier rival cuya tirada superes se considera desprevenido contra el primer ataque que le hagas en el próximo asalto.

- **Historia alternativa** [Entrenado]: Siempre que falles una tirada de engañar para comunicar información engañosa o una apariencia engañosa, puedes inmediatamente intentar una segunda tirada de engañar para evitar sospechas. Esta segunda tirada recibe un -10 de penalización.
- **Insinuación** [Entrenado]: Puedes usar engañar para transmitir un mensaje secreto a otro personaje entrenado en engañar, estableciendo una especie de lenguaje secreto. Lo haces usando sutiles gestos de la mano, deslizado palabras en código y usando lenguaje corporal. La CD depende de la complejidad de la comunicación. Un mensaje simple en el cual transmites conceptos generales es una CD 10. Un mensaje complejo que involucra múltiples pasos o información complicada comienza a CD 15 y puede subir a CD 25. Cualquier personaje que pueda ver y oír el mensaje transmitido tiene derecho a una tirada de percepción para descifrar el mensaje. La CD es igual a la CD de la tirada de engañar. El DJ puede modificar la CD por factores ambientales tales como ruidos fuertes, iluminación tenue y distancia.

Fullerías (DES)

El personaje es un experto en las artes del delito, el robo y el allanamiento ilegal. Fullerías es una habilidad que cubre desde abrir cerraduras a ocultar objetos, pasando por todo lo que hay en medio. La mayoría de los personajes obtienen esta habilidad cometiendo crímenes y a menudo pagando el precio de sus errores; sin embargo algunos individuos como espías o agentes especiales del ejército reciben entrenamiento en este tipo de habilidades.

Especial: Los personajes que no están entrenados en la habilidad pueden todavía usar la acción ayudar a otro para ayudar en una tirada de fullerías. Puedes elegir 10 en una tirada pero no puedes elegir 20.



- **Dejar caer** [*No entrenado*]: Puedes usar fullerías para depositar un pequeño objeto oculto sin atraer la atención, tales como deslizar una droga en una bebida o poner un micrófono oculto en las ropas de una persona. Cualquier observador que supere tu tirada de fullérías con una de percepción se dará cuenta.
- **Robar bolsillos** [*No entrenado*]: Con una tirada con éxito de fullérías como acción estándar puedes robar un pequeño objeto de mano de un adversario a tu alcance. Tu tirada de fullérías se opone la tirada de percepción del adversario, ganando este último un +5 de bonificador. Si fallas por 4 o menos, eres incapaz de coger el objeto, pero el adversario no se da cuenta. Si fallas por 5 o más, no eres capaz de coger el objeto y el adversario te coge en el acto.
- **Encontrar un “chollo”** [*Iniciado*]: Granujas de todo tipo frecuentemente tienen que buscar por todas partes para encontrar un trabajo bueno y que de beneficios. Encontrar un “chollo”, como muchos trabajos ilegales son llamados en las zonas marginales, puede ser una de las partes más difíciles de la carrera de un delincuente. Los personajes entrenados en fullérías pueden hacer una tirada de habilidad para buscar trabajos rentables. La CD base para esta tirada es igual a 15 + el nivel efectivo del personaje. Un éxito indica que el personaje encuentra un trabajo rentable, y el DJ debería usar el generador de trabajo para crear un trabajo para que emprendan los héroes. Además, un éxito significa que los héroes ganan un 10% adicional de los recursos normales pagados por el trabajo.
Sin embargo, fallar esta tirada no significa que los héroes fallen al encontrar trabajo, solo que fallan al encontrar un trabajo rentable. Fallar por menos de 5 significa que los héroes encuentran un trabajo con el índice de pago normal. Fallar por 6 a 10 significa que los héroes encuentran un trabajo pero solo ganan un 90% del pago normal. Fallar por 10 o más significa que los héroes fallan al encontrar un trabajo. Encontrar un trabajo requiere una hora.
- **Juego de manos** [*Iniciado*]: Como acción estándar puedes ocultar pequeños objetos, realizar pequeñas acciones de juego de manos, o intentar una acción sencilla sin que nadie se dé cuenta, (como accionar un interruptor, sacar una granada, o sacar una pistola cubierto por una mesa). Todas esas acciones se oponen a la tirada de percepción de tu enemigo. Cualquier observador que supere tu tirada de fullérías se da cuenta de tu acción y sabe como la realizaste.
- **Abrir cerraduras** [*Entrenado*]: el personaje es experto en forcejear cerraduras y abrir puertas. Puedes hacer una tirada de fullérías para abrir una cerradura como si estuviese entrenado en las habilidades de Mecánica o Electrónica. La dificultad es la misma que con esas habilidades pero añadiendo un +5 a la CD. Si estas entrenado en Mecánica o Electrónica, puedes utilizar el bono más alto de los dos y no tienes el incremento en la CD.
- **Puentear vehículo** [*Entrenado*]: el personaje es capaz de forzar un vehículo a arrancar aun sin tener las llaves del vehículo. Puede hacer una tirada de Fullérías a una CD de 25 (o más según el vehículo) para arrancar un vehículo.

Estar entrenado en Electrónica o Mecánica te otorga un bono de sinergia de +3 en esta tirada.

- **Seguridad** [*Entrenado*]: el personaje es experto en reconocer los sistemas de seguridad de una localización o un vehículo: Alarmas, trampas, sensores, cámaras o cerraduras, no importa las barreras que tenga delante el personaje, con una tirada de CD 15 puedes localizar y entender cuantos sistemas de seguridad tiene. Una vez localizado, puede evadirlos o intentar desconectarlos, para ello debe utilizar la habilidad pertinente: Electrónica, Mecánica o Informática; pero si no está entrenado en dichas habilidades, puede utilizar esta habilidad en lugar de la original, pero añadiendo un +5 a la CD original del mecanismo.



Informática (INT)

Esta habilidad es usada por los personajes para acceder a ordenadores de todo tipo, usarlos, manipularlos, reprogramarlos, intercambiar ficheros y acceder a sistemas de seguridad. Desde una computadora casera, aun portátil y hasta sistemas informáticos complejos con inteligencia artificial sofisticada.

Especial: Los personajes que no están entrenados en la habilidad informática pueden usar ordenadores sin problema, pero les es imposible intentar acceder a sistemas restringidos o luchar contra software o inteligencia artificial. Si estás entrenado puedes elegir 10 en una tirada de informática.

- **Acceder a información** [*No entrenado*]: (requiere una actitud del ordenador indiferente o mejor) Conseguir información a través de un ordenador requiere que te conectes a la red apropiada y localizar los archivos que buscas. Conectarse a una red (como acción de asalto completo) no requiere tirada si usas un ordenador que ya esté conectado. Sin embargo, establecer una conexión a una red usando un ordenador remoto requiere una tirada con CD 10. Puedes también conseguir información sin conectarte a una red si usas un ordenador cuya memoria contenga la información; el DJ decide que información tiene la memoria actualmente. Conseguir información de un tema sencillo requiere una

cantidad de tiempo (ver abajo); al final de este tiempo, debes hacer una tirada de informática. El tiempo requerido y la CD de la tirada están determinados por el tipo de información que busques. Por ejemplo, localizar información general sobre un político es más fácil que localizar información específica (como la fecha de nacimiento de dicho político), lo cual es más fácil que encontrar información privada (como el de teléfono móvil de dicho político), lo cual es más fácil que descubrir información secreta (como el número secreto de su tarjeta de crédito). Hay información que es directamente imposible de obtener de la red o un disco duro, porque no está.

Especial: Puedes elegir 10 si estás entrenado. Puedes elegir 20 excepto en los intentos de mejorar acceso. Cuando un ordenador con I.A. es amable o servicial hacia ti, ganas un bonificador por equipo a todas tus tiradas de informática hechas con ese ordenador igual a su bonificador de inteligencia.

Información	CD	Tiempo requerido
General	15	1 minuto (10 asaltos)
Específica	20	10 minutos
Privada	25	1 hora
Secreta*	30	1 día (8 horas)

*La información secreta solo esta accesible desde un ordenador con I.A. que sea servicial hacia ti.

- Dar orden de rutina** *[No entrenado]*: (requiere una actitud del ordenador de amable o mejor en una I.A.) Como acción estándar, puedes dar una orden de rutina a un ordenador. Un ejemplo incluiría encender o apagar un ordenador, ver y editar documentos o grabaciones en su memoria, imprimir una copia en papel de un documento o imagen en un papel, abrir o cerrar puertas que controle el ordenador, y cosas así. Dar una orden de rutina no requiere normalmente una tirada de informática. Sin embargo, si otro personaje da un orden contradictoria, el ordenador seguirá la

orden del personaje hacia el cual tenga una mejor actitud (por ejemplo, seguirá una orden de alguien hacia el que este servicial antes que la orden de alguien hacia el que este amable). Si el ordenador tiene la misma actitud hacia ambos personajes, haz una tirada opuesta de informática entre los personajes enfrentados. Si tiene éxito, la orden de tu personaje tiene efecto. Si falla, la orden del personaje enemigo tendrá efecto.

- Acceso y reprogramación de dispositivo electrónico**

[Iniciado]: Para acceder a información contenida en un dispositivo electrónico, primero debes conectarte a un ordenador indiferente, amable o servicial (como acción de asalto completo) a través de un sistema inalámbrico o por cable. Una conexión inalámbrica requiere que establezcas una conexión como harías con una red. Una conexión por cable podría ser tan simple como obtener el cable correcto o hacer una conexión improvisada (ver habilidad de mecánica o electrónica apropiada). La misma actitud y CD usadas para acceder a información de un ordenador se usará también para los dispositivos, aunque algunos dispositivos independientes no tienen porque desconectar sus alarmas o localizadores.

- Copiar o reprogramas un almacenador de datos**

[Iniciado]: Puedes hacer una tirada de informática para reprogramar o copiar un disco duro protegido, una tarjeta de acceso para aceptar nuevos códigos, o copiar los códigos existentes en almacenador, disco o tarjeta. La CD para estas acciones depende del nivel de seguridad. El dispositivo debe estar físicamente conectado a un ordenador indiferente, amable o servicial antes de que pueda copiarse o reprogramarse. Este uso de la habilidad requiere 10 minutos.

Nivel de seguridad	CD informática
Administrativo (civil)	20
Militar	30
Militar codificado / Terrorista	35



- **Usar sensores** [Iniciado]: un personaje puede usar el sensor de un vehículo especial. Ello implica hacer una tirada de informática para las mismas funciones para las que se usa normalmente la habilidad percepción. Haces una tirada de informática para usar los sensores de una nave para evitar la sorpresa, darse cuenta de objetivos o buscar en el exterior de un vehículo armas o compartimentos ocultos. Tú tirada de informática tienen un penalizador por distancia entre vehículo y el objetivo, y recibes un -5 de penalización a tu tirada si intentas detectar un objetivo que este apagado o sin emitir una energía característica de otra manera. Los obstáculos, aparatos encubridores o de interferencias y sensores enmascarados también pueden imponer penalizadores.

Además, puedes intentar aprender más acerca de un objetivo haciendo una tirada de informática (modificado por la distancia). La primera vez que un vehículo se mueve dentro del radio de acción de los sensores, podrías hacer una tirada de informática como reacción para identificarlo. Intentos adicionales requieren una acción de movimiento.

- **Navegación por sensores** [Entrenado]: Puedes viajar y trazar una ruta de viaje satisfactoria a con un vehículo apropiado utilizando sus radares y sensores a través de un medio pertinente (aire para aviones, agua para barcos y submarinos o espacio para aeronaves). Moverse de un punto dado al destino deseado requiere una tirada de informática con éxito. Debido a que cada medio por el que se viaja tiene obstáculos y dificultades distintas, el camino preciso entre dos localizaciones puede ser distinto según el momento, el tráfico, etc. El jugador puede hacer tiradas de Informática como si fuese percepción para detectar obstáculos u otros vehículos en su trayectoria.

Un ordenador de navegación con I.A. permite a un personaje a bordo de un vehículo especial hacer una tirada de informática para navegar sin tenerla entrenada.

- **Cubrir rastro** [Entrenado]: Cuando accedes a un ordenador, puedes ocultar tu presencia y como usas el ordenador aumentando todas las CD's de tiradas de informática en 5. Cualquier personaje que intente analizar el ordenador para determinar tu identidad y que has hecho recibe un -5 de penalización a su tirada de informática.
- **Inutilizar o borrar programa** [Entrenado]: (requiere una actitud del ordenador de servicial) El personaje puede inutilizar o borrar un programa en un ordenador que este servicial hacia él. Inutilizar o borrar un programa cuesta 10 minutos y requiere una tirada de informática CD 15. Para inutilizar programas asegurados se precisa una tirada CD 25.
- **Mejorar acceso** [Entrenado]: Como acción de asalto completo, puedes hacer una tirada de informática para ajustar la actitud de un ordenador con I.A. en orden de ganar acceso a sus programas e información. Deber ser capaz de comunicarte con el ordenador a través de un interfaz directo (como un teclado) o conectándote a través de la red apropiada (como internet). Aplica un modificador a la tirada basado en la actual actitud del ordenador hacia ti: hostil -10, antipática -5, indiferente -2, amable +0. Si la tirada igual o excede la defensa de voluntad del ordenador, la actitud del

ordenador cambia un paso a tu favor. Si fallas, la actitud no cambia. Si fallas por 5 o más, la actitud del ordenador cambia un paso a peor (por ejemplo, de indiferente a antipático) y el ordenador notifica al administrador el intento de acceso.

Un ordenador hostil puede ser peligroso. Si un ordenador llega a ser hostil o si fallas una tirada hecha para mejorar el acceso a un ordenador hostil, este localiza tu posición exacta y la notifica al personal de seguridad más cercano. Además, si fallas por 5 o más cuando intentas mejorar el acceso en un ordenador hostil, este aísla tu conexión y rechaza cualquier intento posterior que hagas en las próximas 24 horas.

- **Reprogramar Robot** [Entrenado]: (requiere kit de herramientas y la dote ingeniería cibernética) Puedes hacer una tirada para reprogramar un robot para obedecer a un nuevo amo, copiar datos almacenados en sus bancos de memoria, cambiar sus habilidades entrenadas, borrar recuerdos selectivamente o borrar su memoria por completo (reseteando su ordenador principal a su estado preprogramado de fabrica). La CD para cualquiera de esas acciones es igual a la tirada enfrentada de voluntad del Robot. Reprogramar un robot lleva 30 minutos.
- **Seguir rastro** [Entrenado]: Una tirada con éxito de informática CD 25 revela la identidad de la última persona en usar el ordenador y la información que ha buscado si ha entrado desde un acceso remoto o ha dejado constancias en el ordenador. La actitud del ordenador modifica la CD como es normal.

Tabla 4-5 Actitud del ordenador

Hostil	Te trata como un intruso hostil e intenta localizar e incomunicar tu conexión
Antipática	Te trata como un usuario no autorizado y bloquea tu acceso a sus programas e información
Indiferente	Te trata como una visita o invitado y te proporciona acceso a programas no secretos e información (mientras esto no entre en conflicto con ordenes previas)
Amable	Te trata como un usuario autorizado y te proporciona acceso a cualquier programa e información no secreta (mientras no entre en conflicto con órdenes previas). Puedes sumar cualquier bonificador de equipo proporcionado por el ordenador a tu tirada de informática
Servicial	Te trata como si fueras el propietario o administrador y te proporciona acceso a todos sus programas e información (incluso si haciendo esto anula una orden previa). Puedes sumar cualquier bonificador de equipo proporcionado por el ordenador a tu tirada de informática

Investigar (Sab)

Esta habilidad representa la capacidad del personaje de analizar, identificar, entender y poner en orden detalles y pistas. Dar sentido a las pistas, ver un detalle desapercibido, resolver enigmas, seguir un rastro o localizar la información concreta que buscabas entre todos los datos a que está expuesto un personaje. El director de Juego puede darte detalles adicionales de una escena que investigues, o darte pistas sobre el enigma que dejó un asesino en el lugar del crimen.

Especial: Generalmente será el DJ quien tire por tu personaje para ver si tienes éxito. Si puedes hacer la tirada y estas entrenado, puedes elegir 10, pero no 20.



- **Buscar** [*No entrenado*]: Cuando un personaje pasa delante de un compartimento secreto, trampa o puerta oculta, puede percatarse de su existencia realizando un chequeo de investigar en lugar de uno de percepción a dificultad 5 puntos superior que cuando la búsqueda es activa. El personaje puede examinar cuidadosamente un área de 1 metro cúbico de volumen como una acción de asalto completo. Una tirada de investigar CD 20 le permite encontrar compartimentos ocultos, puertas secretas, trampas, irregularidades y otros detalles no fácilmente aparentes en el área. El DJ puede incrementar la CD por ocultamientos especialmente bien realizados. También puede buscar en un personaje por armas u objetos ocultos. Haz una tirada de

investigar opuesta a una tirada de sigilo del objetivo. Si gana encuentra el objeto oculto. Recibe un +10 de bonificador de circunstancia si el personaje toca físicamente al objetivo para buscar objetos ocultos; esto requiere una acción de asalto completo y solo puede ser llevada a cabo con objetivos dispuestos, sujetos o indefensos.

- **Resolver Enigma** [*No entrenado*]: Un personaje puede efectuar una tirada de investigación para resolver un puzle, un enigma, encontrar sentido a un sueño o visión, o interpretar temores y actitudes de otras personas. Generalmente lo mejor es resolver los puzles y enigmas por uno mismo, pero un jugador puede solicitar que su personaje realice un chequeo de investigar a CD 20 (aunque puede ser más alto si el DJ lo cree conveniente) para obtener una pista u orientación para entender el enigma.
- **Repasar escena** [*Iniciado*]: un personaje que gaste 1 minuto observando una escena, puede hacer una tirada de investigar para percatarse de algo que haya pasado desapercibido a una tirada general de Percepción. La DC es la misma que la tirada original.
- **Búsqueda selectiva** [*Iniciado*]: Un personaje puede hacer una tirada de investigar para recopilar o buscar datos en una biblioteca, oficina o almacén, encontrar un objeto específico, etc. Realizar una búsqueda selectiva requiere su tiempo, cierta habilidad y también algo de suerte. Se precisa 1 hora por cada tirada de investigar, aunque puede ser mayor si el DJ lo cree conveniente por el tamaño del lugar o la complejidad de la búsqueda. La dificultad y DC viene determinada por lo protegida que esté la información o el objeto. Puede intentarse varias tiradas, pero cada una gasta más tiempo

CD		Ejemplos
General	15	Nombres de empresas, dirección de un individuo, llave de un vehículo habitual
Específica	20	Un libro específico, una carta, una prenda específica
Restringida	25	Información confidencial, una caja fuerte oculta, datos fiscales de un político
Protegida	30	La identidad de un testigo protegido, un archivo confidencial

- **Sexto sentido** [*Entrenado*]: un investigador entrenado puede que vea al asesino que acecha por su espalda reflejado en un objeto, puede oler el perfume del hombre escondido tras la cortina, etc. Un personaje entrenado en Investigar puede lanzar su habilidad de investigar en lugar de percepción cuando vaya a ser atacado o emboscado en un turno sorpresa.
- **Enterarse de información secreta** [*Entrenado*]: Informaciones secretas incluyen cualquier cosa no disponible para el público en general. Un ejemplo sería un informe de policía, una localización oculta, un plano militar, procedimientos de seguridad de una instalación y códigos de

acceso de ordenador. Enterarse de un trozo de información secreta típica requiere una tirada CD 25 y 5000 créditos en sobornos: sin embargo, información que es especialmente difícil de obtener (como los planos técnicos del último avión espía estadounidense) podrían requerir una CD 25 o mayor y costar 50000 créditos o más, a discreción del DJ. Si la tirada falla por 5 o más, alguien tiene noticias de que estás haciendo preguntas y vendrá a investigar, arrestarte o silenciarte. Este uso es idéntico al descrito en la habilidad Reunir información, y puede utilizarse indistintamente la que tenga más alta el personaje.

Lingüística (Int)

Esta habilidad representa el estudio de otras lenguas, el estudio del lenguaje y la escritura. Adicionalmente, estudiar un tipo de letra te permite reconocer la escritura de un mismo individuo y detectar o crear falsificaciones.

Tiempo: especial

Especial: Si precisas hacer una tirada y estas entrenado, puedes elegir 10 o 20.

- **Lenguajes adicionales [Iniciado]:** Un rango invertido en esta habilidad permite al personaje conocer una lengua de forma hablada o de forma escrita (a escoger) a parte de su lengua nativa. Por tanto, por cada 2 rangos aumentados en esta habilidad, un personaje puede hablar, leer y escribir una lengua adicional de forma completa. Puedes escoger el idioma que quieras, pero las lenguas muertas cuestan el doble. Ejemplo: Jesse tiene 8 rangos en lingüística al inicio del juego, decide que su personaje podrá hablar, leer y escribir español (2 rangos), francés (2 rangos), y latín (4 rangos) como lenguajes adicionales, eso además de su lengua natal (inglés).
- **Descifrar escritura [Entrenado]:** un personaje puede hacer un chequeo de Lingüística cuando lee un documento en un idioma que no domina para obtener información como conocer la lengua en que está escrita y comprender por encima o aproximadamente la esencia del mensaje. La DC base es de 20 para lenguas comunes y actuales y 30 para lenguas muertas o completamente ajenas.
- **Crear y detectar falsificaciones [Entrenado]:** un personaje puede hacer un chequeo de Lingüística para copiar y falsificar la letra de otra persona. Su tirada de lingüística se convierte en la CD para que otros personajes puedan detectar la falsificación utilizando esta misma habilidad. Cuando un personaje lee un texto falsificado, el DJ debe realizar la tirada en secreto para detectar el engaño. Esta acción precisa varios minutos para ser realizada.

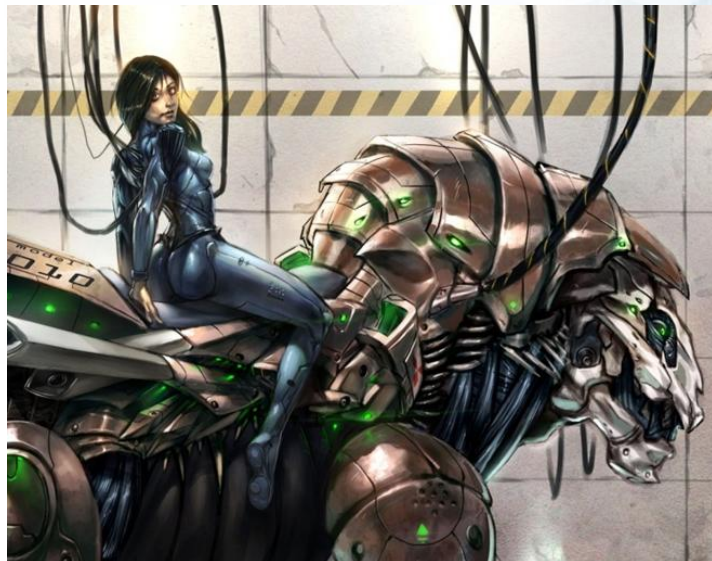
Mecánica (INT)

Esta habilidad engloba todos los conocimientos de mecánica. Con ellas, tu personaje puede evitar cerraduras y trampas, montar y desarmar objetos con componentes, reparar mecanismos que funcionan mal, o modificar y reparar vehículos y maquinas dañados.

Especial: Los personajes que no están entrenados en la habilidad mecánica pueden todavía usar la habilidad para tareas simples o utilizar la acción ayudar a otro para ayudar en una tirada de

mecánica. Puedes elegir 10 o 20 en una tirada de mecánica. Cuando hagas una tirada de mecánica para conseguir una chapuza, generalmente no puedes elegir 20.

Reintento: Normalmente puedes reintentar una tirada de mecánica. En algunos casos específicos, sin embargo, una tirada fallada de mecánica tiene ramificaciones negativas que impiden repetir las tiradas (ver inutilizar mecanismo, por ejemplo).



- **Chapuzas [No entrenado]:** Un personaje puede hacer reparaciones temporales a cualquier mecanismo mecánico inutilizado, con una herramienta sencilla o un componente complejo. Es una acción de asalto completo y requiere una tirada con éxito CD 25. Si usas un kit de herramienta, ganas un +3 de bonificador por equipo a la tirada. Un mecanismo o vehículo de esta manera recupera su funcionalidad y 1d8 puntos de golpe. Al final de la escena o encuentro, el mecanismo queda chamuscado o inútil y vuelve a estar inutilizado.
- **Reparar [Iniciado]:** (requiere kit de herramientas) Puedes reparar un objeto dañado o inutilizado (incluyendo mecanismos y vehículos). Requiere al menos 1 hora de trabajo, al final de la cual se hace la tirada de mecánica contra CD 20. Una hora de trabajo con éxito restaura puntos de golpe igual a 1d8 + el nivel efectivo del personaje y eliminando cualquier condición negativa que actualmente afecte al mecanismo o vehículo (las reparaciones de un gran vehículo son mejor arregladas en un garaje, hangar, dique seco u otras instalaciones especializadas).. Solo un personaje puede reparar un objeto a la vez, pero otros personajes pueden usar ayudar a otro para ayudar al mecánico principal. Por cada personaje adicional que ayude, puedes añadir 1 punto más de golpe.
- **Inutilizar mecanismo [Iniciado]:** (requiere kit de seguridad) Puedes usar esta habilidad para inutilizar un mecanismo mecánico, ya sea de seguridad, abrir una cerradura, desactivar una trampa mecánica, o manipular un mecanismo para que falle cuando sea usado (por ejemplo, romper los frenos de un coche)

El esfuerzo requiere una acción de asalto completo y la CD depende de lo intrincado o complicado del objeto a inutilizar o sabotear, como se muestra a continuación:

Mecanismo	CD*	Ejemplos
Simple	15	Sabotear un mecanismo mecánico básico, abrir una puerta sin cerradura, sabotear un vehículo simple, cambiar una rueda
Difícil	20	Sabotear un mecanismo mecánico complejo, abrir una cerradura básica, desmontar un arma
Complejo	25	Desarmar un sistema de propulsión, evitar una cerradura mecánica compleja, Desmontar una trampa mecánica

*Si intentas no dejar huellas de la manipulación, incrementa la CD en 5.

Si la tirada de mecánica falla por 5 o más, algo ira mal. Si es una trampa, la activaras. Si es algún tipo de sabotaje, pensaras que el mecanismo esta inutilizado, pero funcionara normalmente

- **Construir objeto [Entrenado]:** (requiere un kit de herramientas y materiales) Puedes hacer una tirada de mecánica para construir un objeto mecánico desde cero y/o con partes elaboradas. Construir un objeto requiere un kit de herramientas adecuado, materias primas y posibilidad de acceder a una tienda de máquinas o electrónica. Algunos objetos están más allá de la habilidad de muchos personajes y otros objetos precisaran de entrenamiento en electrónica y/o informática. La materia prima para un objeto cuesta lo mismo que el objeto completo, aunque aquellos héroes que tengan las dotes adecuadas pueden a menudo conseguir materias primas de otros equipos. Usa el precio base del equipo como guía. Lugares lejanos, partes raras o materiales caros pueden subir el coste al doble, triple o incluso más. Cuando construyes un objeto, determina los puntos de golpe finales del objeto basándote en las estadísticas para objetos. Para vehículos, usa los puntos de golpe actuales del objeto completado. Todos los objetos contruidos de esta manera empiezan con 0 puntos de golpe. Cada hora que trabajas en construir un objeto, haz una tirada de mecánica y consulta la tabla de debajo. Un éxito indica que construyes el valor de 1d8 puntos de golpe de los puntos de golpe totales del objeto. Cuando el objeto alcanza los puntos de golpe totales, esta completado y puede usarse. Los objetos grandes requieren más tiempo para construirse que los más pequeños. Multiplica los puntos de golpe del objeto basándote en la tabla de debajo a propósito de determinar cuánto tiempo requiere construir el objeto (cuando esté terminado, los puntos de golpe del objeto no son alterados). Por ejemplo, un objeto grande tiene 10 puntos de golpe. Sin embargo, ya que es un objeto grande, tiene 50 puntos de golpe a propósito de determinar cuánto tiempo requiere para construir el objeto (cuantos puntos de golpe debes construir antes de que este completado). Cuando se complete, el objeto tendrá 10 puntos de golpe como es normal.

Tabla 1.1: Construir Objeto

Tipo de objeto	CD	Descripción	
Simple	15	Un objeto fácilmente creado de unas pocas materias primas, usando herramientas y partes comunes	
Moderada	25	Un objeto que requiera componentes electrónicos básicos, materiales especiales y/o conocimiento especializado	
Complejo	35	Un objeto que requiera un diseño importante y habilidades de fabricación, partes sofisticadas e instalaciones especiales	

Tamaño Objetos manufacturados	Multiplicador	Puntos de Golpe	RD
Minúsculo (microchip)	X1	1	-
Diminuto (teléfono móvil)	X1	2	-
Pequeño (portátil)	X1	4	2
Mediano (una silla)	x2	5	5
Grande (una cama)	x5	10	5
Enorme (una mesa de conferencia)	x10	20	8
Gigantesco (un puente pequeño)	x20	40	10
Colosal (un autobús)	x50	50	10
Colosal (una casa)	x100	*	*
Colosal (barco)	x200	*	*
Colosal (una aeronave)	x500	*	*

Circunstancia		CD
Basado en objetos bien conocidos		-5
Conocimiento detallado de un objeto específico		-10
Tener esquemas detallados para el objeto disponible		-10
Materiales de calidad pobre		+10

*varía según el objeto



- **Modificar Robótica** [Entrenado]: (requiere kit de herramientas y dote Ingeniero técnico o ingeniero cibernético) Puedes mejorar mecánicamente un dispositivo o vehículo robótico. Debes gastar 1 hora por PP del dispositivo a modificar y hacer una tirada de mecánica CD 30 para hacerlo. Una vez lo hagas, puedes retirar el dispositivo robótico y reutilizar nuevos pp para aplicar un nuevo dispositivo disponible. (ver modificación de Robótica en [páginas XXX](#))
- **Reparar Robótica** [Entrenado]: (requiere kit de herramientas y dote Ingeniero técnico o ingeniería cibernética) Debes gastar 1 hora y hacer una tirada CD 25 de mecánica para reparar un robot dañado o inutilizado, restaurando puntos de golpe igual a 1d8 + el nivel efectivo del personaje, eliminando una condición persistente que actualmente afecte al robot. Un ciborg o robot puede intentar repararse a sí mismo, pero tiene un -5 de penalización a su tirada.
- **Adaptación medioambiental** [Entrenado]: (requiere kit de herramientas) Muchos vehículos y objetos no trabajan bien en ambientes extremadamente duros. El frío intenso, el mar, el fuerte calor o el espacio, son medios que pueden provocar que vehículos y objetos funcionen mal o no funcionen en absoluto. Puedes gastar 1 día entero adaptando un objeto (o el doble adaptando un vehículo) a los peligros medioambientales extremos, después de este tiempo haz una tirada de mecánica. Si el resultado supera una CD de 30,

puedes usar el vehículo u objeto sin problemas en ambientes afectados por temperaturas extremas o peligros atmosféricos, aunque debes especificar la adaptación antes de modificarlo. Sin embargo, cuando haces esto, adaptas con eficacia las defensas del vehículo u objeto para este entorno en particular. Si usas este vehículo u objeto en otro entorno que tenga unas condiciones diferentes, debes repetir este proceso para las nuevas condiciones. Puedes elegir 20 en esta tirada, pero la adaptación requiere 20 veces más tiempo.

Medicina (Int)

Esta habilidad engloba conocimientos generales de medicina, diagnóstico, tratamiento, y primeros auxilios; gracias a ella un personaje sabe qué hacer para mantener vivo a un amigo gravemente herido o moribundo, para curar heridas, tratar venenos y enfermedades.

Especial: Puedes elegir 10, pero no 20.

- **Cuidados prolongados** [No entrenado]: Si atiendes a una persona herida durante 8 horas consecutivas, recupera el doble de puntos de heridas y Vitalidad que por curación natural (ver curación natural). Una criatura solo se beneficia de cuidados prolongados una vez cada periodo de 24 horas. Puedes atender una criatura a la vez si no está entrenada, lo que sube a seis a la vez si esta entrenada. No te puedes dar cuidados prolongados sobre ti mismo.

- **Primeros auxilios** [*No entrenado*]: (requiere un kit de médico) Como una acción de asalto completo, un personaje puede administrar primeros auxilios a una persona inconsciente, moribunda o herida. Si tiene éxito en una tirada de medicina con CD 15, un personaje herido recupera 1d4 de puntos de Vitalidad o 1 punto de herida; un personaje moribundo y desangrándose, se estabiliza y se queda con 0 puntos de herida. Usando un kit medico obtienes un +2 de bonificador por equipo a la tirada. Si la tirada tiene éxito, la persona atendida no puede beneficiarse de usos adicionales de primeros auxilios durante 24 horas. Puedes administrarte primeros auxilios a ti mismo, pero tienes un -5 de penalización a la tirada.
- **Curar daño** [*Iniciado*]: (requiere un kit médico) Puedes atender a un paciente herido por un ataque para ayudarlo. Puedes gastar 1 minuto (10 turnos) y hacer una tirada de Medicina a CD 15 para efectuar una cura extensa de las heridas de una persona herida, deteniendo hemorragias, desinfectando la herida y paliando el dolor. Una tirada con éxito recupera una cantidad de Vitalidad igual a tu nivel heroico +1 por cada punto que tu tirada supere la CD. Usando un kit medico obtienes un +2 de bonificador por equipo a la tirada; o puede curar una cantidad de Puntos de Herida igual a la mitad de tu nivel (redondeando hacia abajo pero mínimo 1). Si fallas por 5 o más, la criatura recibe daño igual a la diferencia por la que fallaste la habilidad. Si este daño reduce los puntos de vida de la criatura a 0, queda moribunda.
Puedes efectuar una cura sobre ti mismo para curar daño, pero con una penalización de -5 a la tirada. Si la tirada tiene éxito, la persona atendida no puede beneficiarse de usos adicionales de este uso de la habilidad durante 24 horas.
- **Curar enfermedad** [*Entrenado*]: (requiere material médico) Tratar a un personaje enfermo requiere 8 horas. Al final de este tiempo, haz una tirada de medicina contra la CD de la enfermedad. Si tienes éxito, el paciente es curado y no sufre más ningún efecto de la enfermedad (incluyendo condiciones persistentes causadas por la enfermedad). Puedes tratar hasta a 6 criaturas a la vez si estás en un hospital; 12 pacientes si eres maestro en esta habilidad). Una persona tratada así puede recuperar el doble de puntos de característica perdidos por la enfermedad, mientras siga tomando las medicinas prescritas.
- **Efectuar cirugía** [*Entrenado*]: (requiere material de cirugía) Puedes efectuar cirugía para curar daño a una criatura herida, quitar una condición persistente o recuperar puntos de habilidad perdidos por una herida grave. Cualquiera de esas operaciones requiere 1 hora de trabajo ininterrumpido, al final del cual debes hacer una tirada de medicina a CD 20 para cirugías convencionales a 30 para cirugías difíciles. Si fallas, la cirugía no da ningún beneficio (pero cualquier recurso usado esta perdido). Además, si fallas por 5 o más, la criatura recibe daño igual a la diferencia por la que fallaste la habilidad. Si este daño reduce los puntos de vida de la criatura a 0, muere.
- **Instalar prótesis cibernéticas** [*Entrenado*]: (requiere material de cirugía y la dote cirugía cibernética) Debes tener la dote cirugía cibernética para instalar prótesis cibernéticas

en un ser vivo. Al final del procedimiento, haz una tirada de medicina CD 20. Si tienes éxito, la prótesis es instalada correctamente. Si fallas, la prótesis no es correctamente instalada; sin embargo, puedes intentarlo de nuevo después de otra hora ininterrumpida de cirugía.

- **Revivir** [*Entrenado*]: (requiere material médico) Como acción de asalto completo, puedes revivir a una criatura que acabe de morir. Debes alcanzar a la criatura muerta 1 asalto después de su muerte para revivirla, y debes tener éxito en una tirada de medicina a CD 25. Usando un kit de emergencias recibes un +2 de bonificador por equipo a la tirada. Si la tirada tiene éxito, la criatura esta inconsciente en lugar de muerta y con 0 puntos de heridas. Si fallas, eres incapaz de revivir a la víctima.



- **Tratar toxinas/radiación** [*Entrenado*] (requiere material médico) Tratar a un personaje intoxicado/ irradiado requiere 24 horas. Al final de este tiempo, haz una tirada de medicina contra la CD de la toxina /radiación. Si tienes éxito, el paciente es curado y no sufre ningún efecto de la intoxicación/radiación (incluyendo condiciones persistentes causadas por la radiación). Puedes tratar hasta 6 personajes a

la vez si esta entrenada y posees un hospital para atenderlos; 12 si eres maestro en esta habilidad).

- **Tratar veneno** [Entrenado]: (requiere material médico) Como una acción de asalto completo, puedes tratar a un personaje envenenado. Si tienes material médico y acceso a antídotos contra el veneno, haz una tirada de medicina, si el resultado iguala o excede la CD del veneno, tienes éxito en desintoxicar de su sistema al personaje y el paciente no sufre ningún efecto más del veneno (incluyendo condiciones persistentes causadas por el veneno). Hay venenos que no tienen antídotos conocidos o de fácil acceso.

Nadar (FUE)

Penalizador a la tirada por armadura

Esta habilidad combina tus capacidades y conocimientos para moverte en el agua, mantenerte a flote en condiciones adversas y mantener la respiración en inmersiones. Es la capacidad de tu personaje de nadar más lejos, moverte más rápido y bucear.

Especial: No se puede elegir 10 ni 20 en tiradas de nadar.

Si estas entrenado, puedes elegir 10.

Reintentar: Se permite una nueva tirada si fallaste en el asalto anterior y la situación lo permite.

- **Mantenerse a flote** [No entrenado]: al estar en aguas profundas donde uno no hace pie, un personaje puede intentar hacer una tirada de nadar para mantenerse 1 minuto a flote. Un personaje flotando es llevado por la corriente del agua pero puede moverse a velocidad ínfima sin mucha complicación. Si fallas por 5 o más, te hundes en el agua y debes mantener la respiración hasta que alcances la superficie con una tirada con éxito de nadar. La CD para la tirada de nadar depende de la situación:

Situación	CD
Agua en calma	10
Agua brava	15
Agua tormentosa	20

- **Salto al agua** [Iniciado]: un personaje puede reducir el daño por caída desde grandes alturas al agua adoptando una postura atlética y dinámica. Un personaje recibe daño al caer en agua a partir de los 5 metros, teniendo éxito en una tirada de nadar contra CD 15, puede incrementar esta distancia al doble y además reducir el daño a la mitad.
- **Nadar** [Iniciado]: Usando esta habilidad, una criatura terrestre puede nadar, bucear, evitar obstáculos subacuáticos, y cosas así. Una tirada con éxito de nadar te permite moverte un cuarto de tu velocidad base como acción de movimiento o la mitad de tu velocidad como acción de asalto completo. Tira una vez por asalto. Si fallas, no haces progresos en el agua. Si fallas por 5 o más, te hundes en el agua y debes mantener la respiración hasta que alcances la superficie con una tirada con éxito de nadar. La CD para la tirada de nadar depende de la situación al igual que en la tabla para mantenerse a flote.

- **Buceo profesional** [Entrenado]: El personaje está entrenado en técnicas de inmersión a grandes profundidades, sabe utilizar el equipo y orientarse bajo el mar. La dificultad para utilizar los equipos es 10, pero viajar sumergido, orientarse y recorrer grandes distancias precisa una tirada contra una CD igual a la condición de las aguas.



Percepción (SAB)

Un personaje usa esta habilidad para percibir su entorno, localizar amenazas en sus alrededores, percibir detalles, ruidos o localizar objetivos. La distancia entre el personaje y su objetivo percibido afecta a la tirada de percepción, como barreras sólidas y ocultación.

Especial: Puedes elegir 10 o 20 haciendo una tirada de percepción. Elegir 20 significa que gastas 2 minutos intentando darte cuenta de algo que puede o no puede estar allí.

Reintentar: Puedes hacer una tirada de percepción cada vez que tengas la oportunidad de darte cuenta de algo como una reacción. Como acción rápida, puedes intentar ver o escuchar algo que has fallado en detectar previamente (o crees que has fallado).

- **Advertir objetivos** [No entrenado]: Una tirada de percepción permite escuchar u observar otros objetivos o detectar a alguien o algo que se acerca sigilosamente por detrás de tu personaje. Si el objetivo está intentando activamente permanecer indetectable, la tirada de percepción se opone a la tirada de sigilo del objetivo. Si el objetivo no está haciendo ningún esfuerzo especial para evitar la detección, la CD de la tirada de percepción se determina por el tamaño del objetivo: Colosal CD -15;

gigantesco CD -10, enorme CD -5, grande CD 0, mediano CD 5, pequeño CD 10, menudo CD 15, diminuto CD 20, minúsculo CD 25.

Por cada 20 metros de distancia entre tú y el objetivo, tienes un -5 de penalización a la tirada. También tienes un -5 de penalizador si el objetivo está oculto o cubierto, o un -10 si está totalmente oculto o totalmente cubierto.

Detectar un objetivo que entra en la línea de visión de tu personaje es una reacción. Ver o escuchar activamente por enemigos escondidos (incluyendo aquellos que no están en línea de visión) es una acción estándar. Un personaje entrenado la realiza como una acción de movimiento.

Puede utilizarse también para percatarse si un personaje ha escondido un arma u objeto. Haz una tirada de percepción opuesta a la tirada de sigilo del objetivo. Si gana tu personaje, se da cuenta del objeto oculto. Si gana por 5 o más puedes decir qué clase de objeto está oculto (por ejemplo, distinguir un revolver de un módulo walkie-talkie). Recibes un +10 de bonificador de circunstancia si tocas físicamente al objetivo para buscar objetos ocultos; esto requiere una acción de asalto completo y solo puede ser llevada a cabo con objetivos dispuestos, sujetos o indefensos.

- **Buscar** [No entrenado]: Puedes examinar cuidadosamente un área de 1 metro cúbico de volumen como una acción de asalto completo. Una tirada de percepción CD 15 te permite encontrar compartimentos ocultos, puertas secretas, trampas, irregularidades y otros detalles no fácilmente aparentes en el área. El DJ puede incrementar la CD por ocultamientos especialmente bien realizados.
- **Escuchar ruidos lejanos o de ambiente** [No entrenado]: Una tirada de percepción CD 15 te permite detectar e identificar ruidos lejanos o de ambiente. Escuchar activamente es una acción estándar. El DJ puede incrementar la CD por distancia igual que en advertir objetivo (-5 por cada 20 metros), por ruidos especialmente sutiles o por ruidos ambientales que molesten al personaje.
- **Evitar la sorpresa** [Iniciado]: Una tirada de percepción

hecha al comienzo de un combate determina quién y quien no está sorprendido. Una tirada de percepción hecha para evitar la sorpresa es una reacción.

- **Fisgonear** [Iniciado]: Un tirada de percepción CD 15 te permite fisgonear en una conversación. Debes ser capaz de entender el lenguaje que está siendo hablado. La CD se incrementa a 20 en áreas ruidosas (como en un bar) o 25 en áreas particularmente ruidosas (como una discoteca). Fisgonear en una conversación es una acción estándar.
- **Búsqueda rápida** [Entrenado]: Puedes llevar a cabo una rápida inspección de un área para darte cuenta de los más importantes elementos de una mirada. Puedes hacer una tirada de percepción para buscar en un área de 5 metros cúbicos de volumen de productos como acción de asalto completo recibiendo un -10 de penalización a la tirada.
- **Observador a larga distancia** [Entrenado]: (requiere binoculares) Aunque cualquiera puede usar binoculares para ver objetos en la distancia, aquellos entrenados en la habilidad percepción pueden recabar hallazgos particularmente útiles de su observación a larga distancia. Un personaje puede ayudar a otro en una tirada de ataque hecha por un aliado o vehículo aliado haciendo una tirada de percepción CD 18 en lugar de una tirada de ataque. Debe ser capaz de ver al objetivo del ataque a través de los binoculares y el objetivo debe estar al menos a menos de 1 km. tanto del personaje como del aliado al que ayuda. El aliado debe ser capaz de oír las instrucciones y entender su lengua para usar esta aplicación de la habilidad percepción.

Pilotar (DES)

Esta habilidad se utiliza para manejar un vehículo. El manejo básico de un vehículo no requiere tirada de habilidad o entrenamiento especial, pero llevar a cabo maniobras evasivas y acrobacias difíciles sí. Cuando escogemos esta habilidad, debemos seleccionar el tipo de vehículo que hemos aprendido a pilotar. Cada uno abarca varias habilidades y controles de ese tipo de vehículo y poco tiene que ver con el conocimiento de otros tipos de vehículos, y por tanto, cada habilidad debe seleccionarse



como una habilidad distinta y debes comprar rangos para cada una de ellas. Cada vez que seleccionas Pilotar como una habilidad entrenada, debes elegir un tipo de vehículo de la siguiente lista:

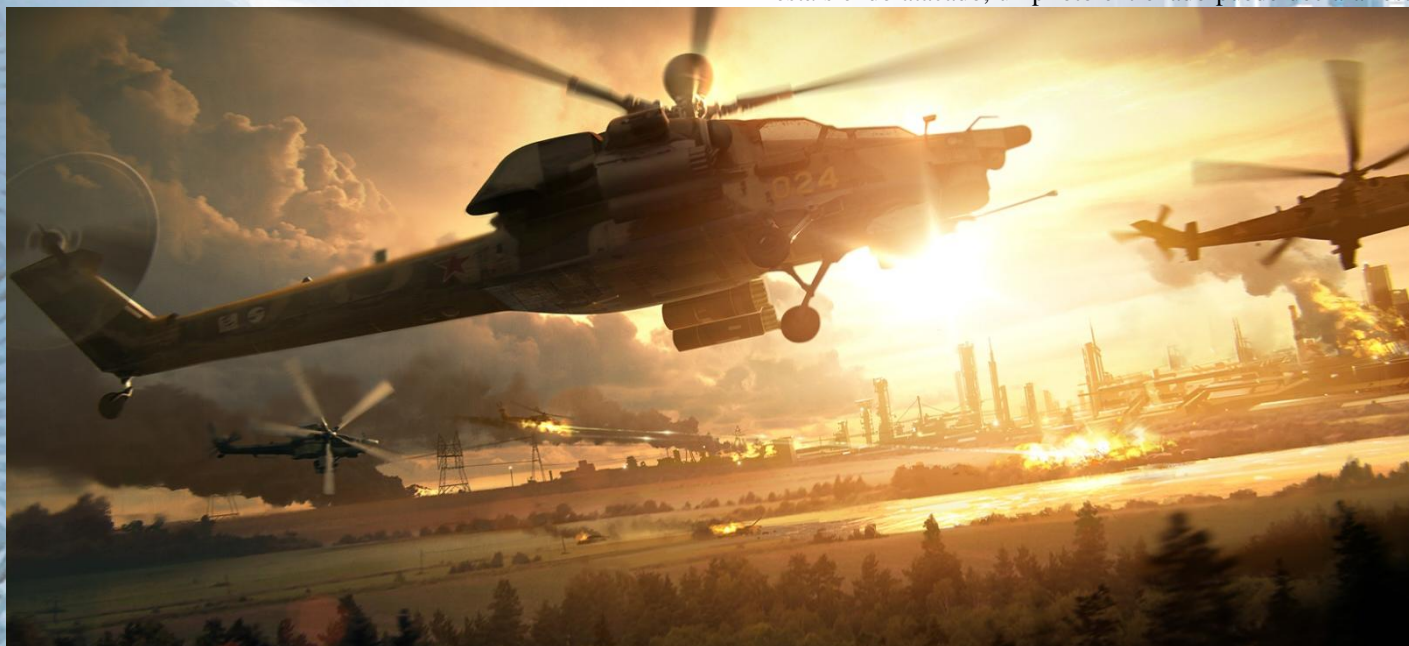
Tipo Vehículo	Descripción
Automóvil	Incluye todo tipo de vehículos terrestres de 4 ruedas, incluyendo furgonetas pequeñas y monovolúmenes.
Moto	Incluye motocicletas y vehículos de 2 ruedas motorizadas.
Camión pesado	En esta categoría se encuentran vehículos pesados de 4 o más ruedas, incluyendo tráiler pesado y autobús.
Avión	Vehículos aéreos incluyendo Jets, avionetas y aviones comerciales
Helicóptero	Vehículos de aire propulsados por hélice, ya sea única o doble.
Barco	Vehículos marítimos, yates, barcos pequeños y medianos.
Vehículos colosales	Incluye vehículos de gran tamaño en que es necesaria una gran tripulación para ser manejados: Transbordadores, submarinos, etc.
Militar pesado	Vehículos de guerra pesados: Tanques, acorazados, etc. solo bajo permiso de DJ.
Nave espacial	Vehículos con capacidad de viaje más allá de la atmosfera. Solo bajo permiso especial de DJ.

Especial: Puedes elegir 10 excepto cuando intentas aumentar la velocidad del vehículo. No puedes elegir 20.

- **Evitar colisión** [*Iniciado*]: Puedes hacer una tirada de pilotar CD 15 como reacción para reducir o negar el daño de una colisión. Si la colisión estaba producida por la investida

de otro vehículo, tu tirada debe superar la tirada de pilotar del otro piloto. Esta CD puede incrementarse dependiendo de factores externos a discreción del DJ.

- **Viaje crucero** [*Iniciado*]: Puedes hacer una tirada de pilotar a CD 10 para realizar un viaje seguro a una velocidad de crucero media para el vehículo que sabes pilotar.
- **Embestir** [*Iniciado*]: Puedes hacer una tirada de pilotar como parte de una acción de asalto completo para colisionar intencionadamente con un objetivo.
- **Seguimiento** [*Iniciado*]: Siempre que estés pilotando un vehículo como un automóvil para seguir a otro vehículo, puedes sustituir una tirada de pilotar por una de Sigilo para emitir una apariencia discreta y evitar llamar la atención del perseguido. El piloto del vehículo objetivo puede realizar tiradas de percepción como es habitual, pero lo hará enfrentado a tu chequeo de Pilotar.
- **Aumentar la velocidad del vehículo** [*Entrenado*]: Un experto puede forzar los límites del motor de su vehículo. Puedes hacer una tirada de pilotar CD 20 como acción de movimiento para hacer que tu vehículo llegue mas allá de sus límites normales (no puedes elegir 10 en esta tirada). Si la tirada falla, la velocidad de tu vehículo no aumenta y recibes un penalizador de -5 a tu próxima tirada de pilotar. Si tienes éxito, la velocidad del vehículo aumenta su velocidad máxima en un 5% hasta el comienzo de tu próximo turno (solo haciendo esta maniobra puede aumentarse la velocidad del vehículo por encima del límite). Por cada 5 puntos que excedas la CD, la velocidad aumenta en un 5% adicional.
- **Encararse al enemigo** [*Entrenado*]: Cuando pilotas un vehículo en combate, puedes elegir hacer una tirada de pilotar en lugar de una tirada de iniciativa para determinar tu lugar en el orden de iniciativa.
- **Piruetas evasivas** [*Entrenado*]: Manejando un vehículo que está siendo atacado, un piloto entrenado puede declarar esta



maniobra como acción estándar. El vehículo realiza una pirueta increíble y arriesgada para evitar los ataques según el tipo de vehículo (una moto puede saltar por encima de un coche, un automóvil puede hacer un derrape imposible, etc.). Realiza un chequeo de Pilotar, el resultado de la tirada sustituye a la Defensa del vehículo hasta el próximo turno del piloto. Realizar estas piruetas es peligroso, y sacar un 1 natural o menos de 10 en la tirada implica una pérdida de control del vehículo y exige un control automático para evitar colisión.

Reunir información (CAR)

Un personaje usa esta habilidad para hacer contactos, enterarse de nuevas historias, cotilleos locales, encontrar personas y adquirir secretos.

Especial: Puedes elegir 10, pero no puedes elegir 20. Una tirada de diplomacia con éxito puede reducir el coste monetario de una tirada de reunir información. Alguna información esta mas allá del alcance de la habilidad reunir información. Por ejemplo, personajes buscando a Elvis no lo encontraran hablando con tribus de indígenas en un desierto de Australia, no importa a cuantos indígenas se pregunte.

Tiempo: Cada tirada de reunir información representa 1d6 horas de tiempo gastadas hablando con informadores, escaneando en la red, buscando en listines telefónicos o examinando



concienciadamente información en los quioscos.

- **Enterarse de noticias y rumores** [No entrenado]: Nuevas historias importantes y rumores locales populares pueden ser desenterrados con una tirada de reunir información CD 10. Enterarse de detalles, hechos sin clasificar de una historia nueva o determinar la veracidad de un rumor requiere una tirada CD 20 y 50 créditos en sobornos.
- **Identificar** [Iniciado]: Puedes identificar los rasgos significativos de un objeto consultando expertos. Ejemplos serian armamento nuevo, artefactos tecnológicos no disponibles en el mercado o incluso reliquias antiguas. Incluso aunque la tirada de conocimiento pueda encargarse de esa función, encontrar una persona con la clase correcta de experiencia puede ser difícil, de ahí que el saber a quién

preguntar pueda ser de gran ayuda cuando cargamos con un objeto de origen desconocido.

Comúnmente conocer datos concretos tales como identificar las funciones del objeto requiere una tirada de reunir información CD 20. Por cada 5 puntos que superes la CD, el personaje aprende un dato o porción de información acerca del objeto.

Identificar está sujeto a las limitaciones normales de reunir información. Algunos objetos no son identificables haciendo una tirada de habilidad.

- **Localizar individuo** [Iniciado]: El personaje hace una tirada de reunir información para localizar a un individuo específico (como alguien a quien conoce por el nombre o alguien con la habilidad, objeto o información que necesita). La CD de la tirada es 20 si el objetivo es relativamente fácil de localizar; si el objetivo no es conocido o se ha encargado de ocultar su presencia y/o actividades, la CD es 30 (necesario entrenamiento en habilidad) y la información cuesta 500 créditos en sobornos. Puedes añadir a tu tirada un bono igual a la Fama del individuo buscado.
- **Análisis** [Entrenado]: Un personaje puede evaluar mejor la información obtenida por sí mismo o por otros. Una vez al día, después de recopilar datos de anteriores tiradas de reunir información o de investigar realizadas por él mismo o por otros, puede hacer una tirada adicional de reunir información para analizar los datos. La CD base es 15, modificada por la fiabilidad de la fuente de los datos. Datos particularmente completos de una fuente fiable podrían proporcionar un +10 de bonificador de competencia, mientras que datos incompletos de una fuente cuestionable podría conferir de -5 a -10 de penalización a la tirada. Una tirada con éxito de análisis suma +10 al resultado final de cada una de las tiradas de reunir información, revelando cualquier información adicional que estuviera disponible con una mayor CD.
- **Enterarse de información secreta** [Entrenado]: Informaciones secretas incluyen cualquier cosa no disponible para el público en general. Un ejemplo seria un informe de policía, una localización oculta, un plano militar, procedimientos de seguridad de una instalación y códigos de acceso de ordenador. Enterarse de un trozo de información secreta típica requiere una tirada CD 25 y 5000 créditos en sobornos: sin embargo, información que es especialmente difícil de obtener (como los planos técnicos del último avión espía estadounidense) podrían requerir una CD 25 o mayor y costar 50000 créditos o más, a discreción del DJ. Si la tirada falla por 5 o más, alguien tiene noticias de que tú estás haciendo preguntas y vendrá a investigar, arrestarte o silenciarte. Este uso es idéntico al descrito en la habilidad Investigar, y puede utilizarse indistintamente la que tenga más alta el personaje.
- **Información rápida** [Entrenado]: Puedes reducir a la mitad el tiempo requerido para una tirada de reunir información aumentando la CD en 10. Debes declarar el uso de información rápida antes de tirar.

Sigilo (DES)

*Penalizador a la tirada por armadura

Usa esta habilidad para moverte sigilosamente delante de un centinela sin ser oído, coger a tu enemigo desprevenido, disparar desde una localización oculta o llevar a cabo un juego de manos.

Especial: Puedes elegir 10, pero no 20.

- **Acechar** [*No entrenado*]: La tirada de sigilo se enfrenta a la CD de la tirada de percepción hecha para darse cuenta de tu presencia. Si la tirada de percepción de un adversario iguala o excede tu tirada de sigilo, se da cuenta de tu presencia.

Cualquier circunstancia que obstaculice tu habilidad para pasar a escondidas impone un -2 de penalización a tu tirada, mientras que las circunstancias favorables conceden un +2 de bonificación. Por ejemplo, pasar a escondidas a través de una superficie cubierta de escombros impone un -2 de penalizador a tu tirada, mientras que una habitación llena de abundantes escondites concede un bonificador de +2 a tu tirada.

Si mueves más de tu velocidad base en cualquier asalto, recibes una -5 de penalización a tu tirada de sigilo. Si mueves más de dos veces tu velocidad en un asalto recibes un -10.

Modificadores de tamaño para las tiradas de sigilo: minúsculo +20, diminuto +15, menudo +10, pequeño +5, mediano +0, grande -5, enorme -10, gigantesco -15 y colosal -20.

- **Ocultar objeto** [*No entrenado*]: Como acción estándar, puedes intentar ocultar un objeto (como un arma) en tu persona. El objeto oculto debe ser al menos una categoría de tamaño más pequeña que tu, y obtienes modificadores a tu tirada basados en el tamaño relativo del objeto: una categoría menor -5, dos categorías menor +0, tres categorías menor +5, cuatro o más categorías menor +10. Otros

ser llevada a cabo con objetivos dispuestos, sujetos o indefensos.

Sacar un objeto oculto es una acción estándar.

- **Crear una distracción para esconderse** [*Iniciado*]: Puede usarse la habilidad de engañar como ayuda para esconderse. Un éxito en la tirada de engañar puede proporcionar la diversión momentánea que se necesita para intentar una tirada de esconderse mientras la gente es consciente de tu presencia. Mientras los otros dejan de prestar atención al personaje, este puede hacer una tirada de sigilo (normal, sin penalizaciones) si consigue llegar hasta algún tipo de escondite con una acción de movimiento.
- **Disparar oculto** [*Iniciado*]: Antes de hacer un ataque a distancia escondido, tu personaje puede intentar esconderse de nuevo. Debes estar al menos a 3 metros del objetivo, y debes haber tenido éxito ya en usar sigilo para esconderte del objetivo. Haz una nueva tirada de sigilo (normal, pero con un -10 de penalizador) como una acción de movimiento. Si tienes éxito, permaneces escondido; de otra manera, tu localización es revelada.
- **Ocultar objetos grandes** [*Entrenado*]: Como acción de asalto completo, puedes intentar ocultar o esconder un objeto grande en el interior de una habitación, detrás de un mueble, en el interior de un compartimento oculto o en una taquilla u otro lugar. Un objeto grande es aquel que tiene la misma categoría de tamaño que tú o mayor. Otros personajes pueden darse cuenta de un objeto oculto o, si el objeto tiene ocultación total, descubrir una señal reveladora de que algo no concuerda (como arañazos inusuales, fibras u olores) teniendo éxito en una tirada de percepción (opuesta a tu resultado de sigilo). Un personaje gana un +10 de bonificador de circunstancia a su tirada de percepción si esta

en la misma casilla que el objeto o en una



personajes pueden darse cuenta del objeto oculto con una tirada con éxito de percepción (opuesta a tu resultado de sigilo), pero solo si no tienes ocultación total. Un personaje gana un +10 de bonificador de circunstancia a su tirada de percepción si toca físicamente para buscar objetos ocultos; esto requiere una acción de asalto completo que solo puede

adyacente. Las habitaciones o contenedores específicamente contruidos para ocultar objetos pueden proporcionar un bonificador de equipo de +5 a +20 (con características como compartimentos de contrabandista de primera clase) a tu tirada de sigilo. No puedes elegir 20 en esta tirada, pero puedes elegir 10.

- **Vehículos [Entrenado]:** Si eres el piloto de un vehículo, puedes usar sigilo para pasar a escondidas un vehículo como lo harías normalmente. Suma el modificador de tamaño (como se describe en la habilidad sigilo) y de maniobrabilidad de tu vehículo a tu tirada de sigilo, recibes un -5 de penalización si no estás entrenado en la habilidad pilotar. El resultado de la tirada de sigilo es la CD de la tirada de percepción para localizarte con los sentidos normales (o de informática/ electrónica si el objetivo usa los sensores de un vehículo para darse cuenta de ti. Normalmente, puedes hacer una tirada de sigilo en un vehículo solo si tienes cobertura u ocultamiento (por ejemplo, de obstáculos, otros vehículos o incluso nubes en la atmósfera superior). Incluso puedes intentar esconderte contra el casco de un vehículo enemigo que sea al menos dos tamaños más grande que tu vehículo.

Supervivencia (SAB)

Esta habilidad es utilizada por un personaje para defenderse y sobrevivir en una zona salvaje: cazar, buscar comida, guiar un grupo satisfactoriamente a través de paramos áridos, identificar signos de qué animales viven cerca o evitar arenas movedizas y otros peligros naturales.

Especial: Puedes elegir 10. Puedes elegir 20 si no hay peligro o penalización por fallar, pero cuesta veinte veces más de tiempo de lo normal.

- **Orientación [No entrenado]:** Como acción de asalto completo, puedes averiguar en qué dirección está el norte con una tirada de supervivencia con éxito CD 10 (asumiendo que te encuentres en un lugar en el que las direcciones cardinales importen).
- **Supervivencia básica [No entrenado]:** Una vez al día, tu personaje puede hacer una tirada de supervivencia CD 15 para evitar peligros naturales y mantenerse a salvo y alimentado en entornos salvajes durante las próximas 24 horas. Una persona con entrenamiento en la habilidad puede proporcionar comida y agua para una persona adicional por cada 2 puntos que el resultado exceda 10. La CD puede verse modificada por el DJ dependiendo de la naturaleza del ambiente y de los recursos disponibles.
- **Aguate en temperaturas extremas [Iniciado]:** (requiere kit de campo) Una vez al día, puedes hacer una tirada de supervivencia CD 20 para ignorar los efectos del frío o calor extremo durante las próximas 24 horas. Puedes reducir los penalizadores y daños a la mitad.
- **Crear posición defensiva [Iniciado]:** Un personaje entrenado en la habilidad supervivencia puede hacer un campamento en una posición defendible, cavando trincheras o preparando de otra manera el campamento para defenderse contra un ataque. Cuando te detienes a descansar (incluso en entornos urbanos o civilizados de otra manera), puedes tomarte 10 minutos para preparar el lugar donde tú y tus aliados vais a descansar como una posición defensiva. Al final de los 10 minutos, si tienes éxito en una tirada de supervivencia CD 20, preparas un área no mayor que 30 metros cuadrados como posición defensiva. Mientras tú y tus aliados durmáis en este área, no recibes penalizaciones a

las tiradas de percepción para advertir objetivos. Además, todas las criaturas reciben un -5 de penalización a las tiradas de sigilo hechas en el área preparada. Por último, tú y tus aliados ganáis un +2 de bonificador a la Iniciativa en el primer turno de un combate mientras estéis en el área. Si tú y tus aliados abandonáis la posición defensiva, los efectos terminan.

Especial: Los personajes durmiendo o inconscientes reciben un -10 de penalización a las tiradas de percepción.



- **Rastrear [Entrenado]:** Encontrar rastros o seguirlos requiere una acción de asalto completo y una tirada de supervivencia con éxito. La CD de la tirada depende de la superficie y las circunstancias predominantes. Debes hacer otra tirada de supervivencia cada vez que el rastro sea difícil de seguir, como cuando otros rastros lo atraviesan o cuando el terreno o las circunstancias predominantes cambian. Mueves la mitad de tu velocidad normal mientras rastreas. Puedes elegir moverte a tu velocidad normal, pero entonces recibes un -5 de penalización a la tirada.

Superficie	CD	Descripción
Suelo blando	10	Cualquier superficie (nieve reciente, ceniza densa, barro húmedo) que mantenga claras huellas de pisadas.
Suelo firme	20	Cualquier superficie al aire libre (césped, campos, bosques) o superficie interiores excepcionalmente blandas o sucias (suelos polvorientos, alfombras gruesas) que puedan captar pisadas del paso de una criatura.
Suelo duro	30	Cualquier superficie que no mantenga las pisadas (roca desnuda, hormigón, cubierta de placas de metal).

Circunstancia	Modificador a la CD
Cada tres criaturas en el grupo que es rastreado	-1
Cada día desde que el rastro fue hecho	+1
Cada hora de lluvia desde que el rastro fue hecho	+1
Cobertura de nieve reciente desde que el rastro fue hecho	+5
Mala visibilidad	+5
Rastrear un objetivo ocultando la huellas (y moviéndose a mitad de velocidad)	+5
Criatura de tamaño enorme o mayor	-10
Criatura de tamaño grande	-5
Criatura de tamaño mediano	+0
Criatura de tamaño pequeño	+5
Criatura de tamaño menudo o menor	+10

- **Supervivencia ampliada** [Entrenado]: Estas entrenado en métodos de supervivencia a largo plazo en la naturaleza. Si es necesario que sobrevivas en un área sin civilizar durante más de 48 horas, puedes hacer una tirada CD 20 para encontrar un lugar apropiado para un refugio básico o campamento. Un éxito reduce la CD para tu tirada básica de supervivencia en 5 durante aquellos días que gastes usando el campamento.

Trato con Animales (CAR)

*Penalizador a la tirada por armadura (ver texto)

Un personaje usa esta habilidad para tratar con animales, montar cualquier clase de montura, domesticar animales, darles órdenes, calmarlos o simplemente entender si van a atacarte o están temerosos.

Especial: Puedes elegir 10, pero no 20.

Tiempo: Montar es una acción de movimiento, excepto cuando se indique lo contrario para las tareas especiales indicadas anteriormente. La penalización de armadura solo se aplica a los intentos de montar.

- **Controlar animal** [No entrenado]: Como una acción de movimiento, puedes intentar controlar a un animal domesticado para que haga lo que quieras o una tarea aprendida si tienes éxito en una tirada de Trato con animales a una CD 15. No es posible utilizar este uso si el animal no ha sido domesticado o es salvaje.
- **Empatía animal** [Iniciado]: Como una acción de asalto completo, tu personaje puede observar a un animal salvaje y realizar una tirada de Trato con animales a CD 15. Si tiene éxito en la tirada conoce perfectamente el estado de reacción del animal. Si el personaje está entrenado, puede intentar calmar al animal y mejorar su predisposición al realizar otro chequeo a CD 20 como si fuese diplomacia para cambiar un paso el estado de reacción del animal.
- **Domesticar animal** [Entrenado]: Un personaje puede intentar domesticar un animal. Primero debe utilizar la

habilidad de empatía animal para mejorar la Actitud del animal hasta el nivel de Amable. Cada tirada es a CD 20 y gasta un día de entrenamiento. Una vez conseguido el estado Amable, un personaje puede instruir en trucos, tareas o movimientos como ataca, rastrea, sígueme, vigila, trae, tira, etc. Enseñar un truco precisa de una tirada con éxito de trato con animales a CD 25 y 1d6 días. Un animal no puede aprender más tareas o trucos que su inteligencia. Hay animales que no pueden ser domesticados o cuya dificultad eleva todas las CD en 5 o 10 puntos, a criterio del DJ.

- **Montar montura** [Entrenado]: Las acciones de monta normales no requieren tirada. Se puede ensillar, montar, galopar y desmontar sin problemas. Montar o desmontar un animal es una acción de movimiento. Algunas tareas, como las realizadas en combate u otras circunstancias extremas, requieren tiradas. Además, también hace falta una tirada cuando se intentan trucos mientras se monta o se pide al animal que lleve a cabo una técnica inusual.

Tarea de monta	CD
Guiar con las rodillas	10
Permanecer sobre la silla	10
Cubrirse	15
Caída controlada	15
Saltar	15
Controlar a la montura en combate	20
Montar o desmontar deprisa	20*

*Se aplica la penalización por blindaje.

Puedes hacer que tu montura salte obstáculos como parte de su movimiento. Usa tu modificador de habilidad de montar o el modificador de habilidad saltar de la montura, el que sea menor, para ver lo lejos que la montura puede saltar. Se requiere una tirada de montar CD 15 para que el personaje permanezca montado mientras se salta.

