



WARTIME

ANEXO: CREACIÓN DE PERSONAJES

23 de agosto de 2021

RESUMEN CREACIÓN DE PERSONAJES Y ARQUETIPOS

CREACIÓN DE PESONAJES

PASO 1: ARQUETIPOS. Elige 1 arquetipo de raza de forma obligatoria; varios arquetipos de armas, protecciones y objetos; y hasta un arquetipo de transporte.

PASO 2: NIVEL. CON+AGI+INT+REA+VOL.

PASO 3: ENERGÍA. REA+(CON o AGI). Máx 10.

PASO 4: DEFENSA. Σ RES equipadas.

PASO 5: PEN. CON-DEF (sólo si es negativo).

PASO 6: FORTUNA. Elige un valor, de 1 a 10.

PASO 7: CaC. CON-4.

PASO 8: CdV. REAx5.

PASO 9: BONUS. Compra buenos y malos.

PASO 10: PUNTOS. Calcula el coste en puntos:

Σ de arquetipos + FOR x 3.

CREACIÓN DE RAZAS

PASO 1: ATRIBUTOS PRINCIPALES. Elige un valor, de 1 a 10 para **CON, AGI, INT, REA y VOL.**

Valor: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pts: -3 -1 0 2 5 9 15 25 40 60

PASO 2: BONUS. Compra buenos y malos.

PASO 3: PUNTOS. Calcula el coste en puntos:

CON + AGI + INT+ REA + VOL + Bonus - Malus

CREACIÓN DE ARMAS

PASO 1: ENERGÍA. Elige un valor > 0.

PASO 2: DAÑO. Un valor de 1 a 10 (máx ENEx3).

PASO 3: ALCANCE. Elige un valor, máx. DAÑx5.

PASO 4: ÁREA. Elige un tamaño de área.

PASO 5: CALIDAD. Elige un valor, de 1 a 10.

PASO 6: BONUS. Compra buenos y malos.

PASO 7: PUNTOS. Calcula el coste en puntos:

DAÑ x 3 + ALC/10 + ARE + CAL + Bonus - Malus - ENE

CREACIÓN DE PROTECCIONES

PASO 1: ENERGÍA. Elige un valor > 0.

PASO 2: RESISTENCIA. Elige un valor, 1 a 10.

PASO 3: CALIDAD. Elige un valor, de 1 a 10.

PASO 4: BONUS. Compra buenos y malos.

PASO 5: PUNTOS. Calcula el coste en puntos:

RES x 2 + CAL + Bonus - Malus - ENE

CREACIÓN DE OBJETOS

PASO 1: ENERGÍA. Elige un valor > 0.

PASO 2: ÁREA. Elige un tamaño de área.

PASO 3: CALIDAD. Elige un valor, de 1 a 10.

PASO 4: BONUS. Compra buenos y malos.

PASO 5: PUNTOS. Calcula el coste en puntos:

ARE + CAL + Bonus - Malus - ENE.

CREACIÓN DE TRANSPORTES

PASO 1: ENERGÍA. Elige un valor > 0.

PASO 2: CONSTITUCIÓN. Elige un valor > 0.

PASO 3: DEFENSA. Elige un valor, de 1 a 10.

PASO 4: MOVIMIENTO. Elige un valor > 0.

PASO 5: TRIPULACIÓN. Elige un valor > 0.

PASO 6: CAPACIDAD. Elige un valor => 0.

PASO 7: EQUIPO. Compra arquetipos de armas y objetos.

PASO 8: BONUS. Compra buenos y malos.

PASO 9: PUNTOS. Calcula el coste en puntos:

DEF x 2 + CON + MOV + TRI + CAP + Equipo + Bonus - Malus - ENE.

CREACIÓN DE LISTAS DE JUEGO

PASO 1: PUNTOS MÁXIMOS. Se establece el número máximo de puntos para la lista de juego.

PASO 2: AVENTURA. Elige una aventura.

PASO 3: ARQUETIPOS. Crear lista de arquetipos.

PASO 4: PERSONAJES. Crear los personajes.

PASO 5: FORMACIONES. Agrupar los personajes en escuadras de combate o formaciones. Este paso es optativo y dependen de la aventura elegida.

PASO 6: PUNTOS. Suma de las formaciones.

RELACIÓN DE ÁREAS Y SUS COSTES

FORMA	TAMAÑO (K)	ÁREA (K ²)	PUNTOS	
Redonda	R1	d = 1	0'79	1
Se presentan calculadas las áreas con forma redonda y su coste en puntos según su diámetro. La fórmula será $\pi*(d/2)^2$.	R1,5	d = 1,5	1'77	2
	R2	d = 2	3'14	3
	R2,5	d = 2,5	4'91	5
	R3	d = 3	7'07	7
<i>-Por ejemplo, para un Área redonda con un diámetro igual a 2K, el Área sería de 3'14K², y su coste de 3 puntos.</i>	R3,5	d = 3,5	9'62	10
	R4	d = 4	12'57	13
	R5	d = 5	19'63	20
	R6	d = 6	28'27	28
Triangular	T1/1	b = 1, h = 1	0'5	1
Se presentan calculadas las áreas con forma triangular y su coste en puntos según su base (b) y su altura (h). La fórmula será $b*h/2$.	T2/1	b = 2, h = 1	1	2
	T2/2	b = 2, h = 2	2	2
	T3/1	b = 3, h = 1	1'5	2
	T3/2	b = 3, h = 2	3	3
<i>-Por ejemplo, para un Área triangular con una base igual a 3K y una altura de 1K, el Área sería de 1'5K², y su coste de 2 puntos.</i>	T3/3	b = 3, h = 3	4'5	5
	T4/1	b = 4, h = 1	2	2
	T4/2	b = 4, h = 2	4	4
	T4/3	b = 4, h = 3	6	6
Rectangular	R1/1	b = 1, h = 1	1	1
Se presentan calculadas las áreas con forma cuadrangular y su coste en puntos según su base (b) y su altura (h). La fórmula será $b*h$.	R2/1	b = 2, h = 1	2	2
	R2/2	b = 2, h = 2	4	4
	R3/1	b = 3, h = 1	3	3
	R3/2	b = 3, h = 2	6	6
	R3/3	b = 3, h = 3	9	9
<i>-Por ejemplo, para un Área rectangular con una base igual a 3K y una altura de 1K, el Área sería de 3K², y su coste de 3 puntos.</i>	R4/1	b = 4, h = 1	4	4
	R4/2	b = 4, h = 2	8	8
	R4/3	b = 4, h = 3	12	12
	R4/4	b = 4, h = 4	16	16
Gota	G1/1	h = 1, b = 1	0'89	1
Un área tipo lanzallamas, con forma de gota, se compone de un triángulo isósceles y medio círculo, donde el diámetro del círculo es igual a la base del triángulo isósceles.	G2/1	h = 2, b = 1	1'39	1
Se presentan calculadas las áreas con forma de gota y su coste en puntos según el largo de la primera parte de la gota, equivalente al alto del triángulo (h), más la cabeza de la gota, equivalente al diámetro del medio círculo y la base del triángulo (b). La fórmula será $b*h/2 + \pi*(b/2)^2/2$.	G2/2	h = 2, b = 2	3'57	4
	G3/1	h = 3, b = 1	1'89	2
	G3/2	h = 3, b = 2	4'57	5
	G3/3	h = 3, b = 3	8'03	8
	G4/1	h = 4, b = 1	2'39	2
	G4/2	h = 4, b = 2	5'57	6
	G4/3	h = 4, b = 3	9'53	10
	G4/4	h = 4, b = 4	14'28	14
	G5/1	h = 5, b = 1	2'89	3
	G5/2	h = 5, b = 2	6'57	7
	G5/3	h = 5, b = 3	11'03	11
<i>-Por ejemplo, para un Área con forma de gota con un triángulo de altura 5K y base 2K, y un semicírculo con un diámetro de 2K, el Área sería de 6'57K², y su coste de 7 puntos.</i>	G5/4	h = 5, b = 4	16'28	16
	G5/5	h = 5, b = 5	22'32	22
Rayo	RAY	Alcance	Alcance	Alcance
Las áreas con forma de rayo tienen tanto área como alcance.				

LISTADO DE BONUS Y MALUS

RACIALES

BONUS

Afortunado (10)
 Ambidestro (5)
 Araña (2)
 Artillero (4)
 Asesino sigiloso (6)
 Aura blindada (17)
 Aura de acero (15)
 Aura de obstinación (15)
 Aura de presciencia (15)
 Aura de sabiduría (15)
 Aura de talento (15)
 Aura radical (20)
 Ave Fénix (10)
 Berserker (5)
 Contracarga (3)
 Control del CHI (5)
 Cuerpo de luz (5)
 Desafiante (2)
 Desfile (2)
 Despertando del letargo (5)
 Devora almas (8)
 Difícil de matar (8)
 Dios de la roca (30)
 Dios del acero (30)
 Dios del agua (30)
 Dios del fuego (30)
 Dios del viento (30)
 Dios eterno (30)
 Duro (8)
 Élite Blindado (12)
 Élite Capitán (10)
 Élite Combate (10)
 Élite Erudito (10)
 Élite Infiltración (10)
 Élite Tanque (10)
 Élite Ultra (15)
 Energía vital (5)
 Evasión (5)
 Explorador (2)
 Formación abierta (2)
 Frenesí (3)
 Garras y dientes (10)
 Genio estrategia (2xN5)
 Gran demonio (5)
 Grito berserker (10)
 Grito de combate (10)

Grito de guerra (10)
 Grito de hielo (10)
 Grito de maestría (10)
 Grito de muerte (10)
 Grito de odio (10)
 Grito de oscuridad (10)
 Grito de sangre (10)
 Grito de venganza (10)
 Grito de veterano (10)
 Guardaespaldas (2)
 Hábito de debilidad (8)
 Hábito de entumecimiento (8)
 Hábito de fatiga (8)
 Hábito de imbecilidad (8)
 Hábito de miedo (8)
 Hábito de podredumbre (8)
 Héroe (2)
 Horror (2xN3)
 Invulnerable (8)
 Ira (10)
 La mano de la muerte (5)
 Líder (3)
 Lucha con dos armas (5)
 Luchador consumado (3)
 Maestría (2)
 Maestría en combate (5)
 Maestro carnicero (5)
 Maestro chamán (2)
 Maestro de esgrima (8)
 Maestro ingeniero (2)
 Maestro rúnico (5)
 Mago (1)
 Manipulador (2)
 Matarife (4)
 Médium (2xN3)
 Mente centrada (2)
 Meta visión (5)
 Miembro extra (1)
 Mulo (5xN5)
 Músico (4)
 Necrófago (8)
 Ninja (5)
 No toques a mis amigos (5)
 No vivo (1)
 Odio (5)
 Órdenes (2xN5)
 Orgulloso (5)
 Pequeño (2)
 Pez (2)
 Piloto evasivo (3)
 Poderoso (10)
 Portaestandarte (4)

Presencia de alerta (15)
 Presencia de claridad (15)
 Presencia de destreza (15)
 Presencia de fuerza (15)
 Presencia de honor (15)
 Presencia de protección (17)
 Profesión acróbata (5)
 Profesión amo (5)
 Profesión arquero (5)
 Profesión bárbaro (5)
 Profesión caballero (5)
 Profesión gladiador (5)
 Profesión ladrona (5)
 Profesión mago (5)
 Proyección (3)
 Psicópata (5)
 Rabia (5)
 Radiante (5)
 Rambo (5)
 Rápido (5)
 Regeneración (8)
 Resistencia mental (3xN3)
 Resurrección (3)
 Retirada ordenada (3)
 Rey Dragón (20)
 Rey Hechicero (20)
 Rey Inmortal (20)
 Rey Mono (20)
 Rey Titán (20)
 Rey Ubicuo (20)
 Saltador (3xN3)
 Sanguinario (5)
 Sed de sangre (5)
 Sed de energía (5)
 Sentido arácnido (5)
 Señor de la confusión (8)
 Señor de la corrosión (8)
 Señor de la laceración (8)
 Señor de la oscuridad (8)
 Señor de Medusa (8)
 Señor del hambre (8)
 Señor del sometimiento (8)
 Serpiente (2)
 Silencioso (3)
 Sombra (3)
 Súper fuerza (5)
 Súper salto (5)
 Súper sentidos (3)
 Súper vista (2xN3)
 Terror (5)
 Tirador mortal (5)
 Trilero (8)

Tropas avanzadas (3)
 Tropas de incursión (5)
 Tropas tras las lín. enem. (10)
 Un clavo ardiendo (3)
 Un ejército de 1 (1)
 Velocista (5)
 Veloz (10)
 Venganza (5)
 Veterano (5)

MALUS

Alérgico (-5)
 Ansia de sangre (-2)
 Blandito (-10)
 Borracho (-5)
 Cobarde (-5)
 Cojitranco (-5)
 Condenado (-10)
 Corto de vista (-5)
 Enfermo terminal (-10)
 Escuchimizado (-5)
 Fobia (-2)
 Gallina (-3)
 Grupal (-3)
 Incapacidad (-3)
 Incapacidad de combate (-5)
 Lento (-5)
 Loco (-3xN5)
 Locura asesina (-2xN5)
 Manco (-5)
 Miedo en las manos (-2)
 Muy lento (-10)
 Odiado (-5)
 Perdido (-5)
 Piernas muy cortas (-5)
 Sin cura (-10)
 Sin dientes (-10)
 Sin estudios (-5)
 Sin sangre (-5)
 Sin suerte (-10)
 Sobrepeso (-1)
 Suspenso en gimnasia (-5)
 Tembleque (-10)
 Yonki (-5)

ARMAS

BONUS

A 2 manos (2)
 Acobardamiento (2)
 Afilada (3)
 Anulador de campo (5)
 Arco concentrado (5)
 Área de activación (2xN5)
 Arma arrojadiza (5)
 Arma ATA (1)
 Arma corta (1)
 Arma de carga (5)
 Arma de enjambre (3)
 Arma de francotirador (10)
 Arma de precisión (5)
 Arma muy larga (5)
 Arma pesada (5)
 Cañón largo (5)
 Cazademonios (15)
 Corrector de puntería (5)
 Daño agravado (5)
 Daño extra (3)
 Detector de movimiento (5)
 Fuego a ráfagas (3)
 Fuego automático (3)
 Fuego pesado (5)
 Fuego sostenido (5)
 Hacker (1)
 Humo (3xN3)
 Más daño (10xN5)
 Más munición (2xN3)
 Matamortos (10)
 Munición alien. de dragón (5)
 Munición autopropulsada (5)
 Munición de parada (5)
 Munición de pulso (5)
 Munición de racimo (5)
 Munición desestabilizad. (5)
 Munición electromagnét. (5)
 Munición estabilizadora (5)
 Munición expansiva (10)
 Munición experimental (10)
 Munición explosiva (10)
 Munición gaseosa (5)
 Munición ignea (5)
 Munición incendiaria (5)
 Munición paralizante (5)
 Munición perforante (5)
 Munición psíquica (8)
 Munición radiactiva (8)
 Munición reforzada (5)
 Munición regenerativa (2)
 Munición silenciosa (5)
 Munición teledirigida (5)

Munición trazadora (5)
 Radio de acción (5)
 Rematador (2)
 Revientamuros (5)
 Silenciador (1)
 Susto o muerte (2)
 Teleobjetivo (1xN10)
 Teleobjetivo noct. (3xN10)
 Teleobjetivo especial (8xN10)
 Tiro parabólico (1)
 Veneno (5)
 Veneno mortal (10)

MALUS

Artillero requerido (-2xN10)
 Campo ciego (-2xN5)
 Cargadores (-5)
 De Padrón (-10)
 Defectuoso (-3xN5)
 Dispersión (-5)
 Duelo de habilidad (-5)
 Duelo de velocidad (-5)
 Duelo de voluntad (-5)
 Duelo físico (-5)
 Duelo psíquico (-5)
 Enorme (-5)
 Equipo pesado (-5)
 Explota (-2xN5)
 Filo romo (-5)
 Mal agujero (-5)
 Mira torcida (-5)
 Munición atascada (-2xN5)
 Munición B (-5)
 Prueba de constitución (-5)
 Prueba de agilidad (-5)
 Prueba de inteligencia (-5)
 Prueba de reacción (-5)
 Prueba de voluntad (-5)
 Recargar (-5)
 Sin munición (-4xN5)

PROTECCIONES

BONUS

7 vidas (15)
 Absorción de impacto (5)
 Camuflaje (5)
 Escudo coriáceo (2xN10)
 Holopantalla (10xN5)
 Intercomunicador (1)
 Mimético (5)
 Otra oportunidad (15)

Pinchos (5)
 Servosistema (10)
 Ultraligero (10)
 Ultrarresistente (10)

MALUS

Fosforito (-5)
 Mala hechura (-5)

OBJETOS

BONUS

Anulador físico (10xN5)
 Anulador de destreza (10xN5)
 Anulador de intelig. (10xN5)
 Anulador de velocid. (10xN5)
 Anulador de volun. (10xN5)
 Cerrajero (6)
 Cóctel de vitaminas (3)
 Control remoto (3)
 Drogas de combate (5)
 Herramientas (5)
 Incorporéoo (5)
 Invisible (2)
 Maná (6xN5)
 Mascota mágica (5)
 Médicum (10)
 Pócima curativa (2xN5)
 Ponzofia (5)
 Runas de combate (3)
 Runas de rechazo (5)
 Runas de vacío (5)
 Teleport (5)
 Temporizador (5)
 Zona de vacío (10)

MALUS

Adicción (-5xN5)
 Cargas (-1)
 Hackeable (-3)
 Prueba mágica (-1)
 Reliquia (-20)
 Requisitos (-5)
 Retardante (-3xN3)
 Tempus: actuación (-2)
 Tempus: aventura (-5)
 Tempus: inicio actuación (-5)
 Tempus: metamorfo (-10)
 Tempus: turno (-5)
 Un uso por actuación (-5)

Un uso por aventura (-20)

TRANSPORTES

BONUS

Anfibio (1)
 Área de detección (5)
 Ariete (5xN5)
 Asistente de combate (5)
 Caza de combate (5)
 Contramedidas (5)
 Desacoplar motores (5)
 Escudo de energía (3xN10)
 Escudo de ene. avdo. (5xN10)
 Generador de disrupt. (2xN5)
 Helicóptero (5)
 Levitador (1)
 Marcador de objetivos (3xN3)
 Mecha / exoesqueleto (1)
 Miembros prescindibles (5)
 Nitros (5)
 Pivotante (5)
 Planeador (5)
 Seco (1)
 Sub (1)
 Terrestre (0)
 Thrusters de maniobra (5)
 Todo terreno (5)
 Vuelo (1)
 Vuelo a gran altitud (1)
 Vuelo espacial (1)
 Vuelo estático (5)

MALUS

Dirección resistida (-5)
 Explota (-3xN10)
 Lastrado (-5)
 Pista de aterrizaje (-5)
 Sobrecalentamiento (-5)
 Tripulación mínima (-2xN10)

RESUMEN DE BONUS Y MALUS

RAZA BONUS

Afortunado. 10 Pts Si sufre DAÑ, 1D10: 1 ignorar DAÑ.

Ambidiestro. 5 Pts CH IMP +1 en combate CaC.

Araña. 2 Pts Mueve por paredes y techos con DIF 1.

Artillero. 4 Pts Sin negativos disparando desde y/o hacia un transporte en movimiento.

Asesino sigiloso. 6 Pts No hace ruido moviendo. Mover sin hacer ruido cuesta tanto como mover. Ataque por la espalda ENE 0.

Aura blindada. 17 Pts Aliados a 5K repiten CH DEF.

Aura de acero. 15 Pts Aliados a 5K repiten CH CON.

Aura de obsti. 15 Pts Aliados a 5K repiten CH VOL.

Aura de precien. 15 Pts Aliados a 5K repiten CH REA.

Aura de sabiduría. 15 Pts Aliados a 5K repiten CH INT.

Aura de talento. 15 Pts Aliados a 5K repiten CH AGI.

Aura radical. 20 Pts Aliados a 5K superan CH VOL.

Ave Fénix. 10 Pts Si muere, 1D10: Crítico, levanta sin heridas. 2 a 5, levanta con tantas heridas como CON. 6 a 9, espera. Pifia, baja.

Berserker 5 Pts Distancia de carga x2 si así llega a CaC.

Contracarga. 3 Pts Sin bonus cuando le cargan.

Control del CHL. 5 Pts Repite un chequeo por actuación.

Cuerpo de luz. 5 Pts Este personaje es invulnerable al DAÑ de los hechizos que él mismo lanza.

Desafiante. 2 Pts Puede "desafiar", ENE 3 y CH VOL ENF, con VOL +1, para desafiar a un personaje a tantos K como VOL. El personaje desafiado, de no superar el chequeo, en su siguiente actuación deberá atacar a este personaje hasta que consiga matarlo.

Desfile. 2 Pts Mutar formación cuesta ENE 1.

Despertando del letargo. 5 Pts REA = turno en juego. REA y ENE sin límite máx. Se calcula cada turno.

Devora almas. 8 Pts -1 herida si mata en CaC.

Difícil de matar. 8 Pts Enemigo CH IMP -1.

Dios de la roca. 30 Pts Supera CH CON con un crítico.

Dios del acero. 30 Pts Supera CH VOL con un crítico.

Dios del agua. 30 Pts Supera CH INT con un crítico.

Dios del fuego. 30 Pts Supera CH REA con un crítico.

Dios del viento. 30 Pts Supera CH AGI con un crítico.

Dios eterno. 30 Pts Supera CH DEF con un crítico.

Duro. 8 Pts DEF +1. No se contará en DEF vs CON.

Élite. Blindado. 12 Pts Puede repetir CH DEF.

Élite. Capitán. 10 Pts Puede repetir CH VOL.

Élite. Combate. 10 Pts Puede repetir CH AGI.

Élite. Erudito. 10 Pts Puede repetir CH INT.

Élite. Infiltración. 10 Pts Puede repetir CH REA.

Élite. Tanque. 10 Pts Puede repetir CH CON.

Élite. Ultra. 15 Pts Puede repetir CH ATR.

Energía vital. 5 Pts En CaC, antes de CH DEF, puede

DAÑ+X. X=heridas ganadas.

Evasión. 5 Pts Siempre supera CH VOL para destrabarse.

Explorador. 2 Pts +1 a la tirada de iniciativa.

Formación abierta. 2 Pts Estructura de escuadra x2.

Frenesí. 3 Pts Puede elegir DAÑ +3 y DEF 0 en CaC.

Garras y dientes. 10 Pts DAÑ CaC sin armas = CON -2.

Genio estrateja. 2 Pts/N5 Aliados que empiezan la actuación a 2 K/N, ENE+1.

Gran demonio. 5 Pts Enemigos a MOVx5, CH VOL. Si falla: mueve huyendo hasta salir del bonus, CH LOC, y solo acciones de movimiento esta actuación.

Grito bers. 10 Pts Distancia carga x2 si así llegan a CaC.

Grito de combate. 10 Pts Aliados a 5K, DAÑ+1 en primer ataque cargando.

Grito de guerra. 10 Pts Aliados a 5K, repiten CH IMP.

Grito de hielo. 10 Pts Enemigos a 5K DAÑ-1 en CaC.

Grito de maestría. 10 Pts Aliados a 5K ENE-1, mín. 1.

Grito muerte. 10 Pts Aliados 5K sin cargar DAÑ+1 CaC.

Grito de odio. 10 Pts Aliados a 5K CH IMP+1 en CaC.

Grito de oscuridad. 10 Pts Enemigos a 5K CH IMP-1.

Grito de sangre. 10 Pts Aliados a 5K, si mata en CaC, movimiento x3 para trabarse en CaC.

Grito de venganza. 10 Pts Aliados a 5K, si muere CaC, 1 ataque gratis contra su asesino, con cualquier arma ENE 0.

Grito de veterano. 10 Pts Aliados a 5K con crítico en CH IMP ganan ataque extra (ENE 0).

Guardaespaldas. 2 Pts Puede asignarse el DAÑ de un ataque a un aliado a 3K.

Hálito de debilidad. 8 Pts Enemigos a 5K CH CON -1.

Hálito de entumecimi. 8 Pts Enemigos a 5K CH AGI -1.

Hálito de fatiga. 8 Pts Enemigos a 5K CH REA -1.

Hálito de imbecilidad. 8 Pts Enemigos a 5K CH INT -1.

Hálito de miedo. 8 Pts Enemigos a 5K CH VOL -1.

Hálito de podredum. 8 Pts Enemigos a 5K CH DEF -1.

Héroe. 2 Pts Heridas = CONx2 para caer inconsciente.

Horror. 2 Pts/N3 Personajes a tantos K como VOL, CH LOC-1 por nivel.

Invulnerable. 8 Pts Inmune a una sustancia o elemento.

Ira. 10 Pts Si es herido en CaC pero no muere, durante su siguiente actuación tendrá CH IMP +1 y DAÑ +2.

La mano de la muerte. 5 Pts El personaje puede realizar una acción, ENE 3 y CH VOL, para asignar 1 de sus heridas a un personaje en CaC sin combate. El donante debe ser voluntario.

Si el personaje tiene VOL 6 podrá, a tantos K como INT, elegir donante y receptor con CH VOL ENF.

Líder. 3 Pts Comparte su nivel de VOL a 5K.

Lucha con 2 armas. 5 Pts CH IMP +1 en CaC si combate con dos armas CaC.

Luchador consumado. 3 Pts Enemigos en CaC múltiple no ganan bonus por sup. numérica.

Maestría. 2 Pts CH ATR +1 en una acción genérica o de movimiento a elegir.

Maestría en combate. 5 Pts CH ATR +1 en una acción de combate a elegir.

Maestro carnicero. 5 Pts ENE -1 en armas con AGI.

Maestro chamán. 2 Pts CH ATR +1 en acciones con seres, vivos o muertos. No en combate.

Maestro de esgrima. 8 Pts CH IMP, DAÑ o CH DEF +1 en CaC. Elige antes del CH IMP.

Maestro ingeniero. 2 Pts CH ATR +1 en acciones con mecanismos. No en combate.

Maestro rúnico. 5 Pts ENE -1 en armas con INT.

Mago. 1 Pts Puede hacer magia.

Manipulador. 2 Pts Si es el objetivo de un ataque a distancia, CH VOL ENF. Si pasa, CH IMP -2. Requiere el bonus mago.

Matarife. 4 Pts Con crítico en el CH IMP en CaC, DAÑ+2 en lugar de +1.

Médium. 2 Pts/N3 CH ATR +1 con seres del mundo de los muertos. No en combate.

Mente centrada. 2 Pts La acción concentrarse otorga +2 en lugar de +1.

Meta visión. 5 Pts Puede ver y seleccionar objetivos a través de muros u obstáculos a tantos K como REA.

Miembro extra. 1 Pts Tiene un apéndice más.

Mulo. 5 Pts/N5 Se usa CON+N para equiparse con protecciones, calcular heridas y comparar DEF Vs CON.

Músico. 4 Pts CH VOL +1 a aliados a 10 K.

Necrófago. 8 Pts Sanará heridas si se alimenta de un cadáver, ENE 7. Heridas máx. a recuperar = CON del cadáver. Después el cadáver desaparece.

Ninja. 5 Pts CH AGI y CH IMP +1 en CaC.

No toques a mis amigos. 5 Pts Siempre acierta a un enemigo trabado en CaC.

No vivo. 1 Pts No está vivo, ni sufre venenos.

Odio. 5 Pts CH IMP y DAN +1 en CaC.

Órdenes. 2 Pts/N5 Puede dar 1 ENE por nivel de su propia ENE a un aliado a tantos K como VOL, para hacer inmediatamente una única acción.

Orgullosa. 5 Pts Si gana heridas en CaC y no muere, podrá hacer una acción de combate extra contra el personaje que le ha herido por ENE 0.

Pequeño. 2 Pts CH IMP -1 en CaC. Enemigos CH IMP -1.

Pez. 2 Pts Respira bajo el agua. Nadar es como mover.

Piloto evasivo. 3 Pts CH AGI +1 en acciones de movimiento complejas con transportes.

Poderoso. 10 Pts +1 a *Poder* si recibe o inflige 1 herida (máx. 10). Puede incrementar el DAÑ de un ataque CaC en tantos puntos como *Poder* acumulado. Una vez haya incrementado el DAÑ, perderá el *Poder* utilizado.

Porta estandarte. 4 Pts CH VOL +2 a aliados a 10 K.

Presencia de alerta. 15 Pts Aliados a 5K CH REA +1.

Presencia de claridad. 15 Pts Aliados a 5K CH INT +1.

Presencia de destreza. 15 Pts Aliados a 5K CH AGI +1.

Presencia de fuerza. 15 Pts Aliados a 5K CH CON +1.

Presencia de honor. 15 Pts Aliados a 5K CH VOL +1.

Presencia de protección. 17 Pts Aliados 5K CH DEF +1.

Profesión acróbata. 5 Pts CH AGI +1.

Profesión amo. 5 Pts CH VOL +1.

Profesión arquero. 5 Pts CH IMP +1 a distancia.

Profesión bárbaro. 5 Pts CH CON +1.

Profesión caballero. 5 Pts CH DEF +1.

Profesión gladiador. 5 Pts CH IMP +1 en CaC.

Profesión ladrona. 5 Pts CH REA +1.

Profesión mago. 5 Pts CH INT +1. Puede hacer magia.

Proyección. 3 Pts Alcance de los hechizos x2.

Psicópata. 5 Pts ENE +1 cada vez que hiera a alguien.

Rabia. 5 Pts CH IMP +1, DAÑ +1 y DEF -1 en CaC.

Radiante. 5 Pts No se puede cargar a este personaje.

Rambo. 5 Pts Cualquier arma tendrá ENE 4 como máx.

Rápido. 5 Pts Movimiento x2.

Regeneración. 8 Pts Puede realizar una acción, ENE 3 y CH CON, para recuperar 1 herida.

Resistencia mental. 3 Pts/N3 CH ATR -N a las acciones contra este personaje con CH VOL ENF.

Resurrección. 3 Pts Cada turno, después de morir, lanza 1D10. Crítico: vive con tantas heridas como CON.

Retirada ordenada. 3 Pts CH ATR +1 en la acción huir.

Rey Dragón. 20 Pts Siempre supera los CH VOL.

Rey Hechicero. 20 Pts Siempre supera los CH INT.

Rey Inmortal. 20 Pts Siempre supera los CH DEF.

Rey Mono. 20 Pts Siempre supera los CH AGI.

Rey Titán. 20 Pts Siempre supera los CH CON.

Rey Ubicuo. 20 Pts Siempre supera los CH REA.

Saltador. 3 Pts/N3 Distancia de saltos +1 K por nivel.

Sanguinario. 5 Pts Durante cada actuación, DAÑ +1 en CaC si hiere en CaC.

Sed de sangre. 5 Pts Tras matar en CaC, movimiento x3 si así puede volver a tabarse.

Sed de energía. 5 Pts Puede realizar una acción, ENE 1 y CH VOL, para robar ENE 3 a otro personaje, en un radio de tantos K como *Inteligencia* tenga. Si el donante no es voluntario, puede intentar resistirse con un CH VOL ENF. Esta acción no puede realizarse si el personaje actuando está trabado en combate CaC.

Sentido arácnido. 5 Pts Puede reaccionar contra personajes ocultos, en silencio o invisible dentro de su área de detección.

Señor de la confusión. 8 Pts Enemigos CH INT -2.

Señor de la corrosión. 8 Pts Enemigos CH DEF -2.

Señor de la laceración. 8 Pts Enemigos DAÑ -2.

Señor de la oscuridad. 8 Pts Enemigos CH REA -2.

Señor de Medusa. 8 Pts Enemigos CH AGI -2.

Señor del hambre. 8 Pts Enemigos CH CON -2.

Señor del sometimiento. 8 Pts Enemigos CH VOL -2.

Serpiente. 2 Pts Mover de lado cuesta igual que mover.

Silencioso. 3 Pts Mover sin hacer ruido cuesta tanta ENE como mover.

Sombra. 3 Pts DEF +1 tras cobertura.

Súper fuerza. 5 Pts Puede lanzar objetos del tamaño y peso de coches con un CH CON, o camiones con CH CON D, o más grandes con CH CON D (-4).

Súper salto. 5 Pts Puede hacer una acción, ENE 5 y CH AGI, para saltos de movimiento x10. Si despegue o aterrizaje es DIF 3 o más, CH AGI. Fallo: ENE -2 y CH CON. Fallo: 1D10 heridas.

Súper sentidos. 3 Pts Puede ignorar elementos delgados o de baja visibilidad en la LdV.

Súper vista. -2 Pts/N3 CdV +5K por nivel.

Terror. 5 Pts Enemigo CH VOL para poder atacar CaC.

Tirador mortal. 5 Pts Crít. a distancia = DAÑ +2 (no +1).

Trilero. 8 Pts Repite 1 CH por turno.

Tropas avanzadas. 3 Pts Despliega fuera de la zona del enemigo, a +10K de un enemigo.

Tropas de incursión. 5 Pts Puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3, que no pertenezca a una zona de despliegue enemiga.

Tropas tras las líneas enemigas. 10 Pts Puede entrar por cualquier borde del tablero a partir del turno 3.

Un clavo ardiendo. 3 Pts Si muere, 1D10. 1 ignora DAÑ.

Un ejército de 1. 1 Pts Es una formación de un único individuo. No puede unirse a formaciones.

Velocista 5 Pts Puede hacer la acción esprintar 2 veces.

Veloz 10 Pts Movimiento x3.

Venganza 5 Pts Si muere en CaC, ataque extra contra su asesino, con ENE 0.

Veterano 5 Pts Si crítico en combate, podrá realizar otra igual por ENE 0.

MALUS

Alérgico. -5 Pts Una sustancia te provoca DAÑ x2.

Ansia de sangre. -2 Pts Siempre carga si puede.

Blandito. -10 Pts Sufre DAÑ x2.

Borracho. -5 Pts Después del tercer turno, al principio de cada turno CH ATR -1 acumulativo.

Cobarde. -5 Pts Debe superar un CH VOL para atacar.

Cojitranco. -5 Pts DIF +1.

Condenado. -10 Pts Gana bonus la mano de la muerte. Pierde 1 nivel de CON, AGI, INT, REA o VOL si empieza un turno con heridas y no asigna alguna.

Corto de vista. -5 Pts Reduce su CdV en un 50 %.

Enfermo terminal. -10 Pts +1 herida tras cada actuación.

Escuchimizado. -5 Pts DEF -1.

Fobia. -2 Pts Padece una fobia.

Gallina. -3 Pts Huye de CaC si su bando es inferior.

Grupal. -3 Pts Sólo ataca CaC si su escuadra es superior en el doble de integrantes.

Incapacidad. -3 Pts CH ATR -1 en una acción genérica o de movimiento a elegir.

Incapacidad de combate. -5 Pts CH ATR -1 en una acción de combate a elegir.

Lento. -5 Pts ENE x2 en acciones de movimiento.

Loco. -3 Pts/N5 CH LOC +1/N.

Locura asesina. -2 Pts/N5 Al inicio de la actuación, si no está en CaC, 10% por nivel de que ataque a la miniatura más cercana.

Manco. -5 Pts A este personaje le falta un miembro útil.

Miedo en las manos. -2 Pts Atacando a distancia debe elegir el enemigo más cercano.

Muy lento. -10 Pts ENE x3 en acciones de movimiento.

Odiado. -5 Pts Enemigo en CaC CH IMP +1 y DAÑ +1.

Perdido. -5 Pts Lo despliega el siguiente jugador enemigo.

Piernas muy cortas. -5 Pts No puede esprintar. CH IMP -1 en combate CaC.

Sin cura. -10Pts No puede recuperar heridas ni ser curado.

Sin dientes. -10 Pts No puede hacer críticos.

Sin estudios. -5 Pts No sabe leer

Sin sangre. -5 Pts Cualquier arma cuesta ENE +1.

Sin suerte. -10 Pts Resultados 9 y 10 son pifia.

Sobrepeso. -1 Pts No puede cruzar obstáculos superiores a su rodilla, ni alcanzar altillos superiores a su pecho.

Suspense en gimnasia. -5 Pts Menos mover, todas las acción de movimiento CH AGI.

Tembleque. -10 Pts CH IMP -3.

Yonki. -5 Pts CH IMP -1. Este personaje puede consumir drogas sin miedo a morir, pero con CH LOC y CH CON. Si falla el CH CON ganará heridas hasta caer inconsciente.

ARMAS BONUS

A 2 manos. 2 Pts Necesita 2 miembros útiles. DAÑ +1 y DEF -1 en CaC.

Acobardamiento. 2 Pts Si hiere hace CH VOL.

Afilada. 3 Pts DAÑ +1 en CaC. Se pierde con pifia.

Anulador de campo. 5 Pts Esta arma no hace DAÑ, pero si impacta quita 1 nivel de escudo, sin CH DEF.

Arco concentrado. 5 Pts Requiere área de gota. Si dispara en modo arco, el área pasa a tipo Rayo y DAÑ+1.

Área de activación. 2 Pts/N5 Se activa cuando una mini entra a tantos K como N.

Arma arrojadiza. 5 Pts Esta arma, atacando a distancia, tiene ALC = 2(CON+MOV).

Arma ATA. 1 Pts Atacar a una mini en una altura diferente. Elige una altura desde la que atacar y otra a la que atacar.

Arma corta. 1 Pts ALC = 0 en CaC en armas con ALC 5.

Arma de carga. 5 Pts DAÑ +2 (no +1) y DEF -2 en carga.

Arma de enjambre. 3 Pts Puede disparar junto con otras armas de enjambre en la misma acción. DAÑ +1 y DEF -1 a las que impacten. DEF +1 por cada pifia en el CH IMP.

Arma de francotir. 10 Pts 1, 2 y 3, críticos en el CH IMP.

Arma de precisión. 5 Pts Repite CH IMP, si no hay pifia.

Arma muy larga. 5 Pts Esta arma, con ALC 0, se puede CaC sin estar trabado. Enemigo debe estar a una distancia máx del movimiento x2. Si este personaje pierde CH IMP, termina el CaC.

Arma pesada. 5 Pts Si el personaje tiene CON > DAÑ, DAÑ = CON. Si no, CH IMP -3.

Cañón largo. 5 Pts ALC +10 K.

Cazademonios. 15Pts DAÑ x2 si objetivo tiene INT >= 7.

Corrector de puntería. 5 Pts Si el arma tiene tiro parabólico, podrá repetir dispersión.

Daño agravado. 5 Pts DAÑ +1 con 5 o menos en 1D10. Esta herida es mortal. Lanza antes del CH DEF.

Daño extra. 3 Pts DAÑ +1 con 5 o menos en 1D10. Lanza antes del CH DEF.

Detector de movimiento. 5 Pts Este arma puede atacar FdT con ENE 0 a un objeto en su CdT. CH IMP = 3.

Fuego a ráfagas. 3 Pts Si realiza 3 acciones ataque a distancia consecutivas contra un mismo objetivo, cada acción costará ENE-1 que la anterior, mín ENE 1. La 4ª acción ENE original.

Fuego automático. 3 Pts CH IMP -1 y ENE -1 cada ataque a distancia consecutivo.

Fuego pesado. 5 Pts ENE x3 y DAÑ +3.

Fuego sostenido. 5 Pts DAÑ+1 por cada impacto consecutivo a un mismo enemigo.

Hacker. 1 Pts Combate en entornos informáticos.

Humo. 3 Pts/N3 Crea esferas de humo de hasta 1 K/N. Ataques hacia o desde el humo CH IMP -1/N. Durará hasta el comienzo de la actuación de la mini.

Más daño. 10 Pts/N5 DAÑ +1 /N y ENE +2 /N para armas con DAÑ 10.

Más munición. 2 Pts/N3 Cada cargador +3 proyectiles /N.

Matamortos. 10 Pts DAÑ x2 a enemigos "no vivos".

Mun. aliento de dragón. 5 Pts ALC /2 y DAÑ +2.

Mun. autopropulsada. 5 Pts ALC +50%.

Munición de parada. 5 Pts El objetivo se desplaza tantos K como DAÑ +2 -CON.

Munición de pulso. 5 Pts Siempre hace DAÑ 1 mín.

Munición de racimo. 5 Pts DAÑ /2. ARE R(DAÑ).

Munición desestabilizadora. 5 Pts Si el objetivo no muere, sus armas se descargarán, y perderá los objetivos marcados y bonus hasta el final del siguiente turno.

Mun. electromagnética. 5 Pts La DEF de escudos de energía del objetivo = DEF/2. Si el objetivo no tiene escudos DAÑ/2

Munición estabilizadora. 5 Pts Dispersa la mitad.

Munición expansiva. 10 Pts Sus heridas son mortales.

Munición experimental. 10 Pts DAÑ x2 a ALC/2

Munición explosiva. 10 Pts Impacta 2 veces (2 CH DEF).

Munición gaseosa. 5 Pts Niega DEF por cobertura.

Munición ignea. 5 Pts Si el arma hiera, el objetivo ganará el malus sobrecalentamiento.

Munición incendiaria. 5 Pts Incendia si impacta. Estos, al principio de actuación, impacto automático DAÑ 1. Podrá apagar fuego con ENE 3 y CH VOL.

Munición paralizante. 5 Pts El objetivo no sufre DAÑ, pero pierde tanta ENE como DAÑ.

Munición perforante. 5 Pts El objetivo, DEF -2. No vale contra escudos de energía.

Munición psíquica. 8 Pts DAÑ +2 contra INT 6.

Munición radiactiva. 8 Pts El objetivo, si supera el CH DEF, sufrirá DAÑ 2. Si hay pifia en el CH IMP, DAÑ 2.

Munición reforzada. 5 Pts DAÑ +1 a distancia.

Munición regenerativa. 2 Pts Gana 1 munición a cambio de -1 CAL, DAÑ, FOR, DEF, herida o escudo de energía si lo tuviera equipado, realizando una acción de ENE 1.

Munición silenciosa. 5 Pts CH DEF -1 atacando por un flanco o por detrás. No hace ruido.

Munición teledirigida. 5 Pts El CH IMP siempre es 8.

Munición trazadora. 5 Pts CH IMP +2 a distancia.

Radio de acción. 5 Pts Si muere explota: DAÑ=DAÑ del ataque /2 y ARE C(DAÑ del ataque).

Rematador. 2 Pts Lo que mata no puede resucitar.

Revientamuros. 5 Pts DAÑ+3 contra puertas o muros.

Silenciador. 1 Pts No hace ruido

Susto o muerte. 2 Pts El objetivo puede elegir no hacer el CH DEF y DAÑ/2, o si hacerlo.

Teleobjetivo. 1 Pts/N10 Ve con claridad de día, a 10 K/N. Anula los mod. negativos al atacar a larga distancia.

Teleobjetivo nocturno. 3 Pts/N10 Ve con claridad de noche, a 10 K/N. Anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia.

Teleobjetivo especial. 8 Pts/N10 Ve con claridad en entornos extremos, a 10 K/N. Anula los modificadores negativos al atacar a larga distancia.

Tiro parabólico. 1 Pts El arma tiene tiro parabólico. Dispersa 1D10K por cada 30K al objetivo. Sin LdV 1D10K por cada 15K.

Veneno. 5 Pts El objetivo sufrirá 1 herida al comenzar cada actuación. Si el portador pifia el CH IMP se contagia.

Veneno mortal. 10 Pts El objetivo sufrirá 1 herida mortal al comenzar cada actuación. Si pifia CH IMP, se contagia.

MALUS

Artillero requerido. -2 Pts/N10 Necesita 1 personaje extra por nivel para poder utilizarse.

Campo ciego. -2 Pts/N5 Esta arma no puede disparar en los 5 primeros K/N.

Cargadores. -5 Pts Esta arma usa cargadores, y viene con 1 un cargador montado.

De Padrón. -10 Pts 50% DAÑ=0.

Defectuoso. -3 Pts/N5 Cuando se use existe un 10%/N de que se estropee. Se debe reparar.

Dispersión. -5 Pts Si en el CM IMP no hay crítico, dispersa: con LdV 1D10 K por cada 20 K, sin LdV 1D10 K por cada 10 K.

Duelo de habilid. -5 Pts CH AGI ENF contra el objetivo.

Duelo de velocid. -5 Pts CH REA ENF contra el objetivo.

Duelo de volunt. -5 Pts CH VOL ENF contra el objetivo.

Duelo físico. -5 Pts CH CON ENF contra el objetivo.

Duelo psíquico. -5 Pts CH INT ENF contra el objetivo.

Enorme. -5 Pts sólo se puede equipar en transportes.

Equipo pesado. -5 Pts Si el personaje tiene CON 4 o menos, movimiento /2. En transporte no hay malus.

Explota. -2 Pts/N5 Con pifia en el CH IMP, 10% /N de estallar. DAÑ y ARE = DAÑ y ARE del arma.

Filo romo. -5 Pts DAÑ-1 en CaC

Mal agüero. -5 Pts CH ATR -1 con bonus héroe.

Mira torcida. -5 Pts CH IMP -1 a distancia.

Munición atascada. -2 Pts/N5 10% /N de que el arma se atasque. Terminará la acción.

Munición B. -5 Pts DAÑ -1 a distancia.

Prueba de constitu. -5 Pts Requiere superar un CH CON.

Prueba de agilidad. -5 Pts Requiere superar un CH AGI.

Prueba de intelligen. -5 Pts Requiere superar un CH INT.

Prueba de reacción. -5 Pts Requiere superar un CH REA.

Prueba de voluntad. -5 Pts Requiere superar un CH VOL.

Recargar. -5 Pts Necesita acción recargar: ENE = DAÑ.

Sin munición. -4 Pts/N5 Antes de realizar el CH IMP, 10%/N de que el arma no tenga munición. Se deberá recargar.

PROTECCIÓN BONUS

7 vidas. 15 Pts Tiene un segundo CH DEF con DEF -2.
Absorción de impacto. 5 Pts Enemigo tiene DAÑ -1.
Camuflaje. 5 Pts Enemigo tiene CH IMP -1 a distancia.
Escudo coriáceo. 2 Pts/N10 Antes de sufrir heridas tiene que perder niveles de este bonus.
Holopantalla. 10 Pts/N5 DEF +1/N a distancia.
Intercomunicador. 1 Pts El portador puede comunicarse con otro con el mismo bonus.
Mimético. 5 Pts Este personaje y el enemigo que le ataque a distancia, tienen CH IMP -3.
Otra oportunidad. 15 Pts Tiene un 2º CH DEF con DEF /2.
Pinchos. 5 Pts DAÑ 2 en crítico de CH DEF en CaC.
Servosistema. 10 Pts CON y AGI +1.
Ultraligero. 10 Pts RES -2 a la hora de comprobar la PEN.
Ultrasensible. 10 Pts DAÑ sufrido = DAÑ/2.

MALUS

Fosforito. -5 Pts CH IMP +1 a distancia.
Mala hechura. -5 Pts CH AGI -1.

OBJETO BONUS

Anulador físico. 10 Pts/N5 Enemigo a N K, CON /2.
Anulador de agilidad. 10 Pts/N5 Enemigo a N K, AGI /2.
Anulador de intelligen. 10 Pts/N5 Enemigo N K, INT /2.
Anulador de reacc. 10 Pts/N5 Enemigo a N K, REA /2.
Anulador de volun. 10 Pts/N5 Enemigo a N K, VOL /2.
Cerrajero. 6 Pts CH ATR +3 en acciones con cerraduras.
Cóctel de vitaminas. 3 Pts +1 nivel de atributo por cóctel durante el resto de la actuación, pero la su siguiente actuación, -1 nivel a todos los atributos.
Control remoto. 3 Pts Se activará quiera su controlador con 1 acción de ENE 1. Puede ser hackeado.
Drogas de combate. 5 Pts +5 ENE. ENE 0 en la siguiente actuación, y no podrá hacer FdT hasta terminarla. Si se usa 2 veces el mismo turno, morirá al final de la actuación.
Herramientas. 5 Pts CH ATR +3 en acciones con aparatos
Incorpóreo. 5 Pts Puede cruzar cualquier tipo de obstáculo, no interactuar con ningún elemento ajeno al personaje, no combatir, y no ser elegido como objetivo.
Invisible. 2 Pts Puedes retirar la miniatura del tablero, ENE1 y CH VOL, si no esté en el CdV de un enemigo. Se marcará la posición en un mapa. Revelará su posición cuando realice una acción de combate o entre en el CdV de un enemigo. Deberá terminar su actuación tras cobertura total para no ser detectado.
Maná. 6 Pts/N5 Otorga cada turno ENE N para hechizas.
Mascota mágica. 5 Pts Es una miniatura que acompaña al personaje. Su perfil es:

ENE DEF FOR PEN CaC CdV
 10 3 0 0 0 15

CON AGI INT REA VOL

3 3 3 X 3

X = REA del propietario de la mascota. Sólo puede realizar acciones de movimiento. Puede equiparse con 3 bonus. Una vez por actuación, el propietario podrá realizar una acción, ENE 1, para utilizar uno de estos bonus si la mascota está a 3K.

Médecum. 6 Pts CH ATR +3 en acciones de medicina.
Pócima curativa. 2 Pts/N5 Sana 1 herida /N y elimina efectos como veneno o veneno mortal. Después se elimina.
Ponzoña. 5 Pts Se puede hechizar con magia de combate y aderezar con bonus y malus. Se puede derramar sobre armas CaC para infectar al objetivo, al que se debe herir. Si se obtiene pifia en CH IMP, se sufre la ponzoña.
Runas de combate. 3 Pts CH INT ENF +1.
Runas de rechazo. 5 Pts Repite una vez el CH INT ENF cuando es el objetivo de una acción a distancia con INT.
Runas de vacío. 5 Pts Puede anular, una vez por turno, los efectos de una acción a distancia sobre su persona si esta requiere un CH INT. Obtén 5 o menos en 1D10. Crítico, el personaje actuando recibe un impacto de DAÑ 1.
Teleport. 5 Pts Puede tele transportarse una vez a un punto fuera de la LdV de enemigos. Después se perderá el bonus.
Temporizador. 5 Pts Se activará pasado un tiempo a determinar. Puede ser hackeado.
Zona de vacío. 10 Pts Anula los bonus o malus a 5K.

MALUS

Adicción. -5 Pts/N5 10% /N de crear una adicción. Si se crea, el adicto deberá utilizar el objeto cada turno al principio de su actuación. Si no, CH ATR -1 durante la actuación y 10% /N de adquirir el malus "yonki".
Cargas. -1 Pts Posee un número determinado de un efecto.
Hackeable. -3 Pts Puede ser hackeado.
Prueba Mágica. -1 Pts Este objeto es mágico y sólo lo puede usar un mago. CH INT.
Reliquia. -20 Pts Este objeto no se puede repetir en una lista de juego. Sólo se podrá incluir un arquetipo con este bonus por cada 1000 Puntos en la lista de juego.
Requisitos. -5 Pts Agrega niveles de CON, AGI, INT, REA o VOL al objeto. Quien lo use necesitará como mínimo tantos niveles de atributo como requisitos.
Retardante. -3 Pts/N3 Este objeto funcionará al inicio del siguiente turno, pero tantos turnos después como N.
Tempus: actuación. -2 Pts Los efectos permanecen durante toda la actuación del personaje objetivo.
Tempus: aventura. -5 Pts Los efectos permanecen hasta el final de la aventura.
Tempus: inicio actuación. -5 Pts Los efectos permanecen hasta el inicio de la actuación del personaje objetivo.
Tempus: metamorfo. -10 Pts Los efectos permanecen de forma indefinida hasta el final de su existencia.
Tempus: turno. -5 Pts Los efectos permanecen hasta el inicio del siguiente turno de juego.
Un uso por actuación. -5 Pts Sólo puede ser utilizado una vez por actuación y turno de juego.
Un uso por aventura. -20 Pts Este objeto sólo puede utilizarse una vez por aventura.

TRANSPORTE BONUS

Anfibio. 1 Pts El transporte puede moverse sobre tierra y agua. Nadar cuesta la misma ENE que mover.

Área de detección. 5 Pts Puede detectar enemigos a tantos K como *Movimiento* tenga.

Ariete. 5 Pts/N5 DAÑ +1 embistiendo.

Asistente de combate. 5 Pts CH IMP +1 para artilleros

Caza de combate. 5 Pts Puede hacer un giro extra de 45° después de mover. CH AGI.

Contramedidas. 5 Pts Cualquier misil, torpedo, obús o proyectil similar que persiga a este transporte, CH IMP -1.

Desacoplar motores. 5 Pts Puede pivotar tanto como quiera en acciones sencillas de movimiento. CH AGI.

Escudo de energía. 3 Pts/N10. Puedes CH DEF 4 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se eliminará 1 N, pero no sufrirá DAÑ. Se puede recargar 1 N, por ENE 4. Un escudo con 0 N no se puede recargar.

Escudo de energía avanzado. 5 Pts/N10. Puedes CH DEF 6 para defenderte de un ataque a distancia. Si falla, se eliminará 1 N, pero no sufrirá DAÑ. Se puede recargar 1 N, por ENE 4. Un escudo con 0 N no se puede recargar.

Generador de disrupción. 2 Pts/N5. A 2 K/N, quien tuviera un marcador de objetivos lo perderá. Si este transporte explota, anulará tantos niveles de escudo, y a tantos K, como N.

Helicóptero. 5 Pts Puede pivotar como acción y realizar cualquier acción consecutiva que no sea de movimiento. Requiere *Movimiento* 3 K máx.

Levitador. 1 Pts Flota en altura 1 a una altura de 1 metro.

Marcador de objetivos. 3 Pts/N3. Permite marcar un objetivo, ENE 1, a 10 K/N. CH IMP +1 contra el objetivo marcado desde este transporte. Sólo 1 objetivo marcado.

Mecha / exoesqueleto. 1 Pts Un transporte se puede trabar en CaC. Se usan los atributos raciales del piloto y el DAÑ de las armas del transporte. Se siguen las mismas reglas de movimiento y de combate que un personaje a pie.

Miembros prescindibles. 5 Pts El transporte pierde miembros cuando recibe DAÑ. Se debe dividir su cuerpo en varias zonas prescindibles y 1 zona crítica, y repartir su CONx2 entre todas estas zonas. Cada ataques deberá redirigirse a una zona prescindible y cuando las pierda todas empezará a acumular heridas en la zona crítica. Cuando la zona crítica acumule tantas heridas como CON, el mech caerá abatido. Un crítico, podrá elegir zona. Cuando pierda una zona, CH ATR -1 acumulable.

Nitros. 5 Pts Puede MOVx2, pero DEF -1 permanente.

Pivotante. 5 Pts Puede pivotar, ENE 1.

Planeador. 5 Pts Puede despegar, actuar en altura 2, y aterrizar de nuevo. Debe guardar ENE para aterrizar.

Seco. 1 Pts Puede resistir días sin repostar, comer o beber.

Sub. 1 Pts Puede mover en altura -3.

Terrestre. 0 Pts Puede mover 1 K en altura 1.

Thrusters de maniobra. 5 Pts CH AGI +1 en maniobrar.

Todo terreno. 5 Pts DIF -1.

Vuelo. 1 Pts Puede mover en altura 2.

Vuelo a gran altitud. 1 Pts Puede mover en altura 3.

Vuelo espacial. 1 Pts Puede mover en altura 4.

Vuelo estático. 5 Pts Puede hacer 2 veces por actuación la acción "retros activados". Requiere vuelo a gran altitud.

MALUS

Dirección resistida. -5 Pts El transporte no puede girar más de 45° por acción.

Explota. -3 Pts/N10 10% /N de explotar al morir. Si explota, DAÑ igual al del ataque a tantos K como *Movimiento* tenga el transporte.

Lastrado. -5 Pts No puede correr ni esprintar.

Pista de aterrizaje. -5 Pts Necesita una superficie libre de obstáculos DIF 1 de 10 K de larga en línea recta para poder aterrizar o despegar en altura 1.

Sobrecalentamiento. -5 Pts Si el transporte acumula 5 heridas, y realiza acciones de movimiento complejas, CH DEF. Si falla, 1D10 heridas.

Tripulación mínima. -2 Pts/N10 Requiere un personaje extra por N para poder utilizarse.