

R8.4 TIRADOR [12]

14 SALUD, 4" MOV

- Combate 2d8, Defensa 2d6, Astucia 2d4
- Láser (9): d6 **Energía**, +1 ND si no se movió
- Pistola (2): d4 **Proyectil**, -1 ND a más de 6"
- Grapadora (1): 2 **Proyectil**, alcance máx. 6"
- Sin penalización por moverse al disparar

R8.5 EXPLORADOR [12]

12 SALUD, 6" MOV

- Combate 2d6, Defensa 2d4, Astucia 2d8
- Pistola de Arco (5): d4 **Estático**, sin pifias
- Chaleco Ligero (7): 1 reducción, +1" **Mov**
- *Destrabarse gratis, 3" Mov tras desplegar (ver Campaña)*

R8.6 ZELOTE [12]

12 SALUD, 5" MOV

- Combate 2d8, Defensa 2d4, Astucia 2d6
- Inyector (9): d6 **Tóxico**, repite 1s
- Cuchillo (3): d4 **Cortante**
- +2" *Mov* si acaba **Trabado**, +1 ND **Combate** vs. 2+ enemigos, solo CC

R3.3 ARMAS DE DISPARO

D20	ARMA	TIPO	DAÑO	ESPECIAL	COSTE
1	Grapadora	Proyectil	2	Alcance máx. 6"	1
2	Pistola	Proyectil	d4	36". -1 ND más allá de 6"	2
3	Aguja	Tóxico	d4	36". +1 daño vs. herido	4
4	Pistola de Arco	Estático	d4	36". Sin pifias	5
5	Dardos	Tóxico	d6	36". Objetivo -1 ND en su siguiente activación	9
6	Pistola Frag	Explosivo	d6	36". AP 1	9
7	Láser	Energía	d6	36". +1 ND si no se movió	9
8	Aullador	Emisión	d6	36". Ignora cobertura	11
9	Carabina	Proyectil	d8	36". Repite 1s	13
10	Lanzallamas	Energía	d8	36". Ignora cobertura	15
11	Sónica	Emisión	d8	36". +1 ND vs. herido	15
12	Tesla	Estático	d8	36". Impacta a la miniatura más cercana a 2" del objetivo	15
13	Criofusor	Tóxico	d10	36". Ignora cobertura	19
14	Lanzagranadas	Explosivo	d10	36". Repite 1s, AP 1	19
15	Escopeta	Proyectil	d10	36". Repite 1s, Empuje 1"	19
16	Cañón de Arco	Estático	d10	36". Repite 1s, también impacta a las 2 miniaturas más cercanas a 2" del objetivo	21
17	Proyector de Plasma	Energía	d12	36". Ignora cobertura, AP 1	25
18	Rifle	Energía	d12	36". Repite 1s y 2s, Sobrecarga: -1 ND por daño máx.	25
19	Cañón de Lamento	Emisión	d12	36". Repite 1s, Empuje 2"	25
20	Lanzamisiles	Explosivo	d12	36". Repite 1s y 2s, AP 2	27

R3.4 GRANADAS

Las granadas son consumibles. Cualquier tipo de contrato puede llevarlas y lanzarlas.

D6	GRANADA	EFFECTO	COSTE
1	Humo	1 daño, deja columna de humo bloqueando LdV hasta la siguiente ronda	8
2	Flash	1 daño, -1 ND siguiente activación	10
3	Gas	d6 daño Tóxico	10
4	PEM	d6 daño Estático , -1 ND siguiente activación	12
5	Frag	d8 daño Explosivo	14
6	Incendiaria	d6 daño Energía , ignora cobertura	14

R3.5 ARMADURA

Una pieza por miniatura; queda **blindado**.

R3.6 ARMADURA LIGERA

Base: 1 de reducción del daño

D8	ARMADURA	ESPECIAL	COSTE
1	Malla Simple	-1" Mov	2
2	Blindaje Ligero	-	4
3	Forro Protector	-1 a las tiradas de Crítico contra ti	6
4	Chaleco Ligero	+1" Mov	7
5	Chaleco Acolchado	Reduce Empuje en 1"	7
6	Malla Defensiva	Repite 1s en Defensa	8
7	Arnés de Corredor	+2" Mov	10
8	Traje de Explorador	Repite 1s en Defensa , +1" Mov	11

R3.7 ARMADURA MEDIA

Base: 2 de reducción del daño

D6	ARMADURA	ESPECIAL	COSTE
1	Coraza Estándar	-	8
2	Peto Táctico	+1" Mov	11
3	Arnés de Patrulla	Repite 1s en Defensa	12
4	Equipo de Asalto	+2" Mov	14
5	Blindaje Reforzado	Repite 1s y 2s en Defensa	14
6	Traje de Operaciones	Repite 1s en Defensa , +1" Mov	15

R3.8 ARMADURA PESADA

Base: 3 de reducción del daño, -1" Mov

D6	ARMADURA	ESPECIAL	COSTE
1	Coraza Pesada	-	12
2	Traje Bunker	-1" Mov adicional, Repite 1s y 2s en Defensa	16
3	Armazón Industrial	Reduce Empuje en 1"	15
4	Blindaje de Combate	Repite 1s en Defensa	16
5	Exoesqueleto de Asalto	Repite 1s y 2s en Defensa	18
6	Blindaje Fortaleza	Repite 1s, 2s y 3s en Defensa	20

CH-04 04 EJEMPLOS

R8.1 JEFE [12]

16 SALUD, 4" MOV

- Combate 2d8, Defensa 2d6, Astucia 2d6
- Aguja (4): d4 **Tóxico**, +1 vs. herido
- Punzón (4): d4 **Tóxico**, +1 vs. herido
- Blindaje Ligero (4): 1 reducción

R8.2 BRUTO [12]

14 SALUD, 3" MOV

- Combate 2d8, Defensa 2d6, Astucia 2d4
- Espada (10): d6+1 **Cortante**, repite 1s, +1 ND en Contraataque
- Malla Simple (2): 1 reducción
- *Puede llevar armadura **Pesada***

R8.3 VETERANO [12]

13 SALUD, 4" MOV

- Combate 2d6, Defensa 2d6, Astucia 2d6
- Pistola (2): d4 **Proyectil**, -1 ND a más de 6"
- Punzón (4): d4 **Tóxico**, +1 vs. herido
- Forro Protector (6): 1 reducción, -1 Críticos contra ti
- *+1 ND Defensa bajo mitad de Salud*

03 | TABLAS DE PIFIAS

Cuando el defensor te supera por el triple o más, tira en la tabla de pifias apropiada. CC para cuerpo a cuerpo, Disparo para disparo, Emisión para canalización. Cuádruple añade +1, quíntuple +2.

Todo en el Complejo está parcheado, improvisado, unido por fe y flujo. El equipo falla. Las armas se encasquillan. El cuerpo traiciona. Los Giratornoques dicen que el fallo es solo mantenimiento que aún no has hecho. Los muertos no dicen nada.

R7.1 PIFIA CC

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Tropezón	Pierde la siguiente activación
2	Desequilibrio	-1 ND próx. defensa
3	Autolesión	Recibe daño del arma
4	Golpe Errante	Golpea aliado a 1" (si no, recibe daño del arma)
5	Arma Soltada	Suelta arma, recibe daño del arma
6+	Destrozada	Arma destruida, daño máximo del arma

"Este parche lo aplicamos con fe. Que aguante hasta la reparación adecuada."

Rito de Emergencia

R7.2 PIFIA DISPARO

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Encasquillada	Pierde la siguiente activación
2	Desalineada	-1 ND próx. ataque
3	Retroceso	Recibe daño del arma
4	Fuego Amigo	Golpea aliado a 6" (si no, recibe daño del arma)
5	Arma Soltada	Suelta arma, recibe daño del arma
6+	Explosión	Arma destruida, daño máximo del arma

"A la máquina no le importan tus sentimientos. Manténla de todos modos."

Hermandad Giratornoques

R7.3 PIFIA EMISIÓN

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Sobrecarga	Emisor pierde la siguiente activación
2	Interferencia	-1 ND próx. canalización
3	Contraflujo	Emisor sufre d4 de daño
4	Rebote	Aliado a 6" sufre d4 (o el emisor si no hay)
5	Bloqueo	Poder bloqueado este escenario, d4 de daño
6+	Tormenta	Pierde el poder permanentemente

LA HEREJÍA EMPIEZA CON ESTÁTICA: Informa de cables que zumben mal.

R3.9 CONSUMIBLES

Un uso, una acción, uno por acción. Equipo: efecto pasivo mientras esté equipado. Cibernética: repara su penalización de Herida (ver Campaña), Crítico o Pifia (Puntería: -1 ND Combate).

D8	OBJETO	EFEECTO	COSTE
1	Adrenalina	+2" Mov hasta fin de ronda	4
2	Estimulante de Combate	+1 ND Combate hasta fin de escenario	6
3	Estimulante de Reflejos	+1 ND Defensa hasta fin de escenario	6
4	Coagulante	Termina Sangrado o Perforado en miniatura adyacente	6
5	Antídoto	Termina Corrosión en miniatura adyacente	6
6	Botiquín	Restaura d6 Salud a miniatura adyacente	8
7	Estimulante de Furia	+2 ND Combate hasta el final del escenario, recibe d4 de daño durante la Evaluación de Rendimiento (paso 10), tras recuperar la Salud	10
8	Kit Trauma	Reacción (el único objeto que se usa fuera de tu propia activación): en cuanto un Crítico afecte a miniatura adyacente, niega todos sus efectos	14

R3.10 EQUIPO

D8	OBJETO	EFEECTO	COSTE
1	Máscara	+1 ND Defensa vs. Tóxico	6
2	Escáner	+1 ND Astucia para Buscar	8
3	Mira	+1 ND disparo a más de 12"	8
4	Camuflaje	+1 ND Defensa en cobertura	10
5	Sensores Periféricos	+1 ND Defensa si está Trabado con 2+ enemigos	10
6	Botas Magnéticas	Ignora Empuje	10
7	Gancho	Ignora coste escalada, sube hasta 3" vertical	12
8	Inhibidor	Ignora ataques gratis al destrabar	12

R3.11 CIBERNÉTICA

D6	CIBERNÉTICO	EFEECTO	COSTE
1	Regenerador	Ignora "No juega la próxima partida"	5
2	Pierna	+1" Mov	8
3	Puntería	+1 ND Combate	10
4	Reflejos	+1 ND Defensa	10
5	Procesador	+1 ND Astucia	10
6	Órganos	+1 Salud máxima	12

R6.7 CRÍTICO ESTÁTICO

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Quemadura de Señal	+d6 de daño
2	Terror de Frecuencia	Huida hacia el borde del tablero
3	Drenaje de Sistema	-1 ND Combate permanente
4	Colapso Lógico	-1 ND Astucia permanente
5	Secuestrado	Siguiente activación: el jugador que infligió el crítico la controla. Si lo hizo un hostil, la miniatura actúa según la tabla de comportamiento de esa facción hostil durante una activación
6+	Corrupción Total	FdC, -2 a la tirada de Heridas

"La contaminación de señal comienza en el sitio de la herida. No existe procedimiento de descontaminación."
Advertencia de Buscaondas

R6.8 CRÍTICO EMISIÓN

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Ensofdecido	+d4 de daño
2	Bucle de Retorno	-1 ND a todas las tiradas la siguiente activación
3	Tímpanos Rotos	-1 ND Combate permanente
4	Saturación de Señal	-1 ND Astucia permanente
5	Mente Revuelta	Huida hacia el borde del tablero
6+	Cráneo Reventado	FdC, -2 a la tirada de Heridas

"La señal entra por el oído y no se va. Facturamos la intrusión igualmente."
Aviso de Cumplimiento Acústico

R6.5 CRÍTICO EXPLOSIVO

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Metralla	+d6 de daño
2	Aturdido por explosión	Pierde la siguiente activación
3	Desorientado	-1 ND Astucia permanente
4	Empujado	Se aleja d6" en línea recta del atacante
5	Destrozado	-1" Mov permanente
6+	Devastado	FdC, -2 a la tirada de Heridas

R6.6 CRÍTICO TÓXICO

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Quemadura	+d4 de daño
2	Corrosión	Sufre 2 de daño al inicio de cada una de sus activaciones esta partida (no acumula)
3	Debilitado	-1 ND Combate permanente
4	Delirio	-1 ND Astucia permanente. En su siguiente activación debe moverse hacia el enemigo más cercano
5	Sistémico	-1 ND a todos los atributos permanente
6+	Disuelto	Actúa normal, luego FdC al final de la siguiente ronda sin importar SaLud, -2 a la tirada de Heridas



R5.1 PODERES

D8	PODER	TIPO	EFEECTO
1	Bloqueo de Señal	Ofensivo	-1 ND a todas las tiradas hasta la próxima activación
2	Bloqueo de Arma	Ofensivo	El objetivo suelta un arma
3	Trampa Neural	Ofensivo	d6 de daño (ignora armadura) si el objetivo se mueve la próxima activación
4	Empuje de Resonancia	Ofensivo	Empuja al objetivo d6" en cualquier dirección
5	Campo de Fuerza	Apoyo	+2 ND Defensa vs. disparos hasta la próxima activación
6	Enfoque	Apoyo	El objetivo gana una acción extra en su próxima activación
7	Intercambio	Apoyo	Cambia posiciones con el objetivo (el emisor ve ambas, a 12" máximo)
8	Ping	Apoyo	El objetivo ignora cobertura y ve a través de muros hasta la próxima activación

"Cada cable es una correa. Cada peaje, un collar. Los cortaremos todos."

Emisión de Canal Abierto

03 | TABLAS DE CRÍTICOS

Con **Doble** (tu total al menos duplica el del objetivo): infliges daño máximo del arma. Con **Triple+** (al menos lo triplica): infliges daño máximo y tiras en la tabla de críticos apropiada. El tipo de arma determina la tabla. Cuádruple añade +1, quíntuple +2, etc.

R6.1 CRÍTICO CORTANTE

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Tajo	+d4 de daño
2	Sangrado	Sufre 2 de daño al inicio de cada una de sus activaciones esta partida (no acumula)
3	Desjarretado	-1" Mov permanente
4	Desarmado	Suelta arma (en la posición de la miniatura)
5	Mutilado	-1 ND Combate permanente
6+	Cercenado	FdC, -2 a la tirada de Heridas

"Las complicaciones extienden los contratos de tratamiento. Por favor, hiere con limpieza."

Manual del Cirujano-Empalmador

R6.2 CRÍTICO CONTUNDENTE

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Magullado	+d4 de daño
2	Aturdido	Pierde la siguiente activación
3	Trastornado	-1 ND Defensa permanente
4	Conmocionado	-1 ND Astucia permanente
5	Tullido	-1" Mov permanente
6+	Aplastado	FdC, -2 a la tirada de Heridas

"El Complejo fue construido para aguantar castigo. Tú no."

Aviso de Seguridad Industrial

R6.3 CRÍTICO PROYECTIL

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Rozado	+d4 de daño
2	Perforado	Sufre 2 de daño al inicio de cada una de sus activaciones esta partida (no acumula)
3	Tambaleante	-1 ND Defensa permanente
4	Atravesado	Suelta arma (en la posición de la miniatura)
5	Acribillado	-1 ND a todos los atributos permanente
6+	Destripado	FdC, -2 a la tirada de Heridas

"Los casquillos deben devolverse para reembolso de depósito. Los no devueltos incurren en tasas de reposición."

Aviso de Requisiciones

R6.4 CRÍTICO ENERGÍA

D6	RESULTADO	EFEECTO
1	Chamuscado	+d4 de daño
2	Armadura Fundida	Armadura -1 nivel permanente (de Pesada a Media a Ligera a Destruída)
3	Cegado	-1 ND Combate permanente
4	Daño Neural	-1" Mov permanente
5	Quemado	-1 ND a ataques a distancia permanente
6+	Sobrecargado	FdC, -2 a la tirada de Heridas