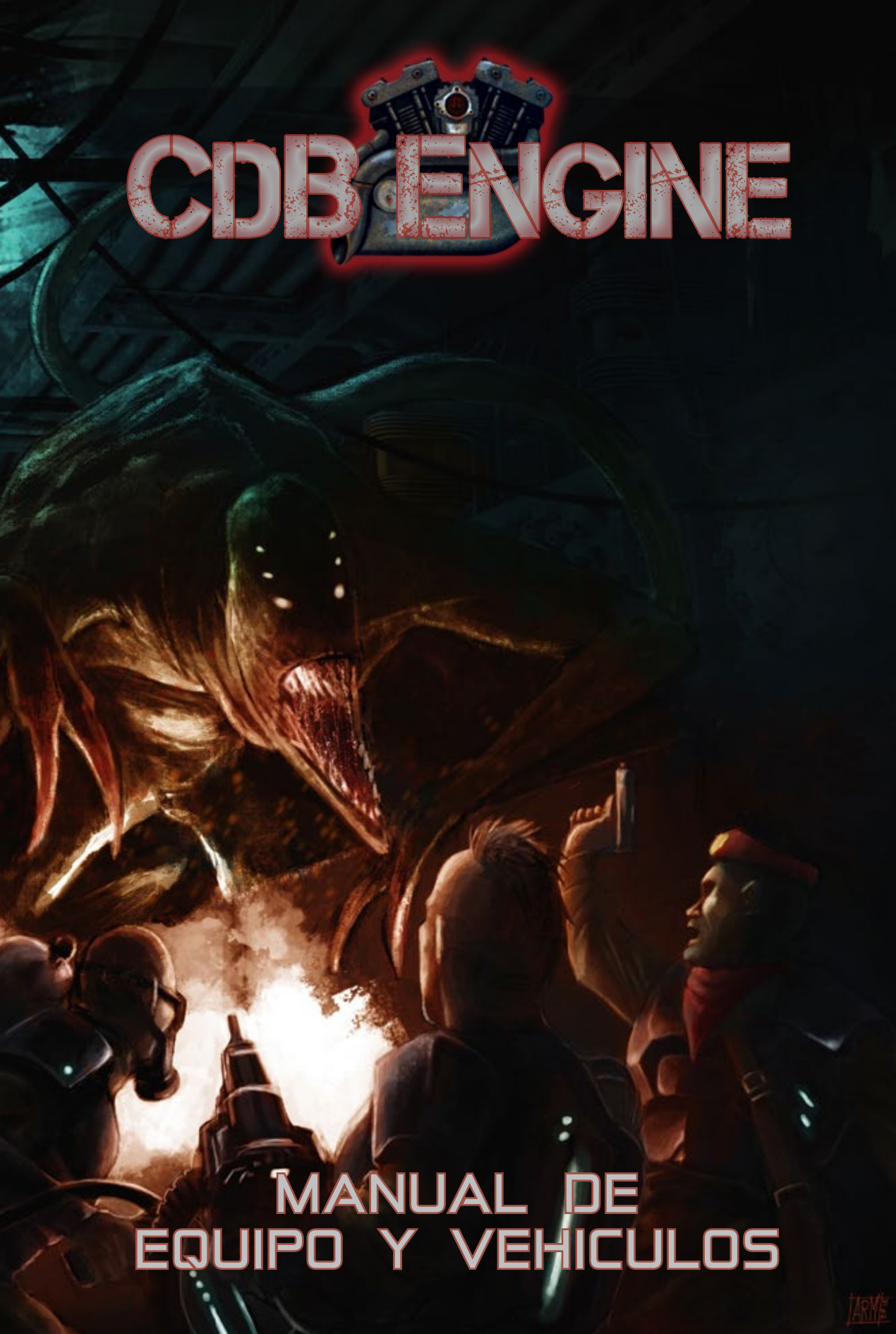




CDB ENGINE

MANUAL DE
EQUIPO Y VEHICULOS

Diseñado y Escrito por: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Maquetado: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol.

Playtesters: Alfonso “Starkmad” Carrillo, Braktor, Carlos “Texas” Muñoz, Enrique “Vandeverde” Gánado, Hilario Vela, Javier “Bolingó” D’Amato Casado, “Fawa”, Gaizka “Akerraren Adarrak” Marquez, Javier Doñate, Juan “Tapón” Ventura Breva, Luis Alfonso “Cifu” Cifuentes Josa, Pablo Díaz, Pablo Claudio “Crom” Ganter Garcia y Silvia Gimenez. Aparte de los distintos grupos de jugadores que han probado el juego dirigido por algún playtester o en jornadas varias.

Diseño gráfico y maquetación: Pablo Jaime “Zonk-PJ” Conill Querol (inspirado en la maquetación de Walküre de Francisco Solier).

Diseño de logo CdB Engine: Manu Sáez.

Diseño del logo del Estudio Creativo La Marca del Este: Monkey Creative Arts (David Lanza).

Dibujo de Portada: Adrian Rio.

Licencia del Texto: Todo el texto que aparece en este manual se encuentra bajo licencia CC-BY-SA 4, excepto las citas de inicio de cada capítulo, que son propiedad de sus autores.

Licencias de las Imágenes:

- **Adrian Rio Moure:** autor de la portada y contraportada (realizada por encargo), y de las imágenes de las páginas 6, 7, 102 y 130, todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- **Ashirox:** autor de la imagen de la página 96, bajo licencia CC-BY-SA.
- **AP:** autor de la imagen de la página 294, bajo licencia CC-BY-SA.
- **Dabiz:** autor de la imagen de la página 238, bajo licencia CC-BY-ND.
- **David “Deevad” Revoy:** autor de las imágenes de las páginas 29, 99, 120, 121, 123, 153, 200, 201, 233, 245, 248, 283, 289 y 333, todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- **Dominio Público (CC0):** las imágenes de las páginas 90, 112, 119, 126, 196, 197, 205, 213, 222 y 242, son imágenes de Dominio Público (CC0) de autor desconocido que además han sido retocadas en su gran mayoría por el autor.
- **Enmanuel “Lema” Martinez:** autor de las imágenes de las páginas 21, 22, 26, 41, 46, 48, 49, 51, 111, 184, 208, 235, 239 y 295 todas ellas bajo licencia CC-BY-ND.
- **Felipe Pesantez:** de RAWA Studios, autor de las imágenes de las páginas 35, 101, 105, 106, 125, 157, 158, 160, 161, 172, 181, 203, 223, 268 y 277, todas ellas bajo licencia CC-BY-ND.
- **Gaspard:** autor de la imagen de la página 241, bajo licencia CC-BY-SA.
- **Harman Smith y Laura Generosa para la NASA:** autores de la imagen de la página 109, de Dominio Público (CC0).
- **Hong Ool:** autor de las imágenes de las páginas 58, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 79, 81 y 85, todas ellas publicadas en la web del colectivo PimpmyGun bajo licencia CC-BY.
- **Iskander:** autor de las imágenes de las páginas 270 y 292, ambas bajo licencia CC-BY.
- **Jon “Bandido” Perojo:** autor de las imágenes de las páginas 264 y 284 ambas bajo licencia CC-BY-SA.
- **Justin Nichol:** autor de las imágenes de las páginas 15, 17, 23, 54, 55, 63, 113, 155, 259 y 329, todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- **Manu Sáez:** autor de las imágenes de las páginas 94, 133, 139, 140, 167, 187, 189, 249 y 251, todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- **Marc Reines Ferra:** autor de las imágenes de las páginas 8, 32, 39, 169, 231, 266, 319 y 325 todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- **Nicolas Mina:** autor de la imagen de la página 221, de Dominio Público (CC0).
- **Pablo “Cirtheru” Fernandez:** autor de las imágenes de las páginas 261, 317 y 332 todas ellas bajo licencia CC-BY-SA.
- **Ramón “The Shock” Miranda:** autor de la imagen de la página 237, bajo licencia CC-BY.
- **Santiago Iborra:** autor de las imágenes de las páginas 19 y 306, creadas para el juego WTactics y publicadas bajo licencia GPL.
- **Tazio Bettin:** autor de las imágenes de las páginas 163 y 173, ambas bajo licencia CC-BY.
- **Tatermand:** autor de la imagen de la página 170, de Dominio Público (CC0).
- **UK Government:** propietario de las imágenes de las páginas 129, 214 y 215 todas ellas bajo licencia CC-BY.
- **Unrealismoker:** autor de la imagen de la página 15, bajo licencia CC-BY-SA.

Depósito Legal: CS 471-2015.



ÍNDICE

CAPÍTULO 1:		CAPÍTULO 3:	
EQUIPO	8	ARMAMENTO	38
TÉRMINOS GENERALES DE EQUIPO	10	TÉRMINOS DEL ARMAMENTO	40
Coste	10	Acciones de Combate (AC)	40
Energía	10	AC Recargar	40
Niveles Tecnológicos (NT)	12	Alcance	40
DINERO	17	Área	40
Cobrar por el trabajo	17	Cadencia de Fuego (CdF)	40
CAPÍTULO 2:		Cargador	41
PROTECCIONES	18	Daño	41
TÉRMINOS DE LAS PROTECCIONES	20	Estorbo	41
Acciones de Combate (AC)	20	Vigor Mínimo	41
Resistencia al Daño (RD)	20	ARCOS	41
ARMADURAS	20	NT 1	41
NT 1	20	NT 2	42
NT 2	20	NT 6 y 7	42
NT 3	21	NT 9	42
NT 4	22	ARMAS ARROJADIZAS	42
NT 5	22	NT 1	43
NT 6	23	NT 2	43
NT 7	23	NT 3	43
NT 8	24	NT 5	43
NT 9	26	NT 6	43
NT 10	26	NT 7	46
OTRAS PROTECCIONES	26	NT 8	46
NT 1	26	NT 9	47
NT 2	26	NT 10	47
NT 3	26	ARMAS A 1 MANO	47
NT 4	27	NT 1	47
NT 5	27	NT 2	48
NT 6	27	NT 3	49
NT 7	27	NT 4	49
NT 8	27	NT 5	51
NT 9	27	ARMAS A 2 MANOS	51
NT 10	29	NT 1	51
TRAJES DE SUPERVIVENCIA Y		NT 2	51
AMBIENTALES	30	NT 3	52
NT 6	30	NT 4	53
NT 7	30	ARMAS CORTAS	53
NT 8	31	NT 6	53
NT 9	31	NT 7	55
NT 10	32	NT 8	58
EXOESQUELETOS	36	NT 9	59
NT 7 y 8	36	NT 10	59
Mechs	36	ARMAS CUERPO A CUERPO	60
		NT 6	60
		NT 7	60

NT 8	60	Sistema de Vuelo	104
NT 9	60	Visión Biónica	105
NT 10	61	BIOMODS	106
ARMAS DE PÓLVORA	62	Bioalas	106
NT 4	62	Biofiltros	106
NT 5	62	Biomod de Ataque	106
ARMAS LARGAS	64	Biomod Hibernador	107
NT 6	64	Biomod Subacuático	107
NT 7	68	Bioregenerador	107
NT 8	70	Piel sintética	107
NT 9	71	CAPÍTULO 5:	
NT 10	72	COMUNICACIONES	108
ARMAS PESADAS	77	MÉTODOS Y EQUIPO DE COMUNI-	
NT 2	77	CACIONES	110
NT 3	78	NT 1	110
NT 4	78	NT 2	111
NT 5	78	NT 3 y 4	111
NT 6	80	NT 5	112
NT 7	81	NT 6	113
NT 8	84	NT 7	114
BALLESTAS	84	NT 8	115
NT 2	84	NT 9	115
NT 3	85	NT 10	116
NT 4	86	CÁMARAS Y OTROS MEDIOS DE	
MUNICIONES	89	GRABACIÓN	118
Municiones de Armas Pesadas	92	NT 5	118
EXPLOSIVOS	92	NT 6	118
NT 3	92	NT 7	119
NT 5	93	NT 8	120
NT 6	93	NT 9	121
NT 8	93	NT 10	121
NT 10	93	CAPÍTULO 6:	
MINAS	94	INFORMÁTICA Y ROBÓTICA	124
NT 6	94	DISPOSITIVOS DE AL-	
NT 7	95	MACENAMIENTO	
NT 8	95	126	
NT 9		LISTA DE EQUIPO INFORMÁTICO	128
NT 10		NT 6	128
CAPÍTULO 4:		NT 7	129
IMPLANTES Y BIOMODS	96	NT 8	129
IMPLANTES	99	NT 9	129
Blindaje Hipodérmico	100	NT 10	130
Implantes Cerebrales	100	REGLAS AVANZADAS	
Implantes Respiratorios	100	DE HARDWARE	130
Inyectores Subcutáneos Sintéticos	101	Elementos del Hardware	130
Modulador de Voz	102	Interfaces	132
Oídos Biónicos	102	Conectando ordenadores en Red	
Prótesis Biónicas	103	133	
Sistema de Soporte Espacial	104		

LISTA DE ORDENADORES PARA LAS REGLAS AVANZADAS	133	CAPÍTULO 8:	
Ordenadores de NT 6	133	MEDICINA	176
Ordenadores de NT 7	134	CURACIÓN	182
Ordenadores de NT 8	136	Habilidades de curación	182
Ordenadores de NT 9	137	EQUIPO MÉDICO VARIADO	184
Ordenadores de NT 10	138	NT 1	184
REGLAS AVANZADAS		NT 2-4	185
DE SOFTWARE	138	NT 5	186
Elementos del Software	138	NT 6	186
Manejar Software y Netrunning	139	NT 7	188
PROGRAMAS PARA LAS REGLAS AVANZADAS	142	NT 8	190
Programas de 0 Procesos	142	NT 9	191
Programas de Defensa	143	NT 10	196
Programas de Intrusión	147	DROGAS, MEDICAMENTOS Y VENENOS	197
Programas de Sigilo	149	CAPÍTULO 9:	
Programas de Utilidades	151	SEGURIDAD Y DELITO	202
Programas de Vigilancia	153	NT 1	204
ROBÓTICA	155	NT 2	205
Creando Robots Inteligentes	156	NT 3 y 4	206
Humanidad y Robots	157	NT 5	207
PLANTILLAS DE ROBOTS	158	NT 6	209
Plantilla Base de Robot (NT 7)	158	NT 7	212
Plantilla Base de Robot (NT 8)	159	NT 8	216
Plantilla Base de Robot (NT 9)	159	NT 9	219
Robomecánico (NT 7-9)	160	NT 10	222
Robot Médico (NT 7-9)	160	CAPÍTULO 10:	
Robot Policía (NT 7-9)	161	VIAJE Y SUPERVIVENCIA	232
Robot Soldado (NT 7-9)	161	NT 1	234
CAPÍTULO 7: SENSORES Y HERRAMIENTAS	162	NT 2	236
SENSORES	164	NT 3	238
NT 4	164	NT 4	239
NT 5	164	NT 5	240
NT 6	166	NT 6	242
NT 7	168	NT 7	246
NT 8	170	NT 8	248
NT 9	172	NT 9	250
NT 10	173	NT 10	251
HERRAMIENTAS TÉCNICAS Y DE OFICIOS	177		
NT 1 a 4	177		
NT 5	178		
NT 6	178		
NT 7 a 8	179		
NT 9 a 10	179		

CAPÍTULO 11: VEHÍCULOS, NAVES Y BASES	260	Maniobras de Movimiento	290
		Disparando desde Vehículos	293
		Maniobras de Combate	293
RASGOS DE LOS VEHÍCULOS	262	ARMAMENTO DE LOS VEHÍCULOS	296
NT	262	Armas Pesadas como Armas Montadas	296
Escala de Vehículo (EV)	262	Armas Montadas	296
Tipos de Vehículos	264	Munición de Armas Montadas	300
Habilidades de los Vehículos	271	VEHÍCULOS DE EJEMPLO	
Características de los Vehículos	273	DE NT 1 A 4	302
DONES Y LIMITACIONES	277	NT 1 - Vehículos Acuáticos	302
Dones de Origen Vehículo	278	NT 1 - Vehículos Ligeros	303
Dones de Origen Tecnológico usados como		NT 1 - Vehículo Pesado	303
Dones de Origen Vehículo	283	NT 2 - Vehículos Acuáticos	303
Limitaciones	284	NT 2 - Vehículos Ligeros	303
CREACIÓN DE VEHÍCULOS	285	NT 3 - Vehículos Acuáticos	303
Astronaves y motores lumínicos	285	NT 3 - Vehículos Ligeros	306
Esquema de la Creación de Vehículos	288	NT 3 - Vehículos Pesados	306
JUGANDO CON VEHÍCULOS	290	NT 4 - Vehículos Acuáticos	306
Iniciativa	290	NT 4 - Vehículos Ligeros	306
Acciones de Combate	290		



VEHÍCULOS DE EJEMPLO

DE NT 5

- Vehículos Aéreos
- Vehículos Acuáticos
- Vehículos Ligeros
- Vehículos Pesados

VEHÍCULOS DE EJEMPLO

DE NT 6

- Vehículos Aéreos
- Vehículos Acuáticos
- Vehículos Espaciales
- Vehículos Ligeros
- Vehículos Pesados
- Vehículos Subacuáticos

VEHÍCULOS DE EJEMPLO

DE NT 7

- Vehículos Aéreos
- Vehículos Espaciales
- Vehículos Ligeros
- Vehículos Pesados

VEHÍCULOS DE EJEMPLO

DE NT 8

- 307 Mechs 324
- 307 Vehículos Aéreos 324
- 307 Vehículos Espaciales 324
- 308 Vehículos Pesados 325

VEHÍCULOS DE EJEMPLO

DE NT 9

- 309 Mechs 328
- 311 Vehículos Aéreos 328
- 311 Vehículos Espaciales 328
- 311 Vehículos Pesados 329

VEHÍCULOS DE EJEMPLO

DE NT 10

- 318 Vehículos Espaciales 332
- 318 Vehículos Pesados 332





Capítulo 1:

Equipo

MUY BIEN NENES, ¿QUÉ ESTÁIS ESPERANDO, EL DESA-
YUNO EN LA CAMA? ¡OTRO GLORIOSO DÍA, UN DÍA EN
EL CUERPO DE MARINES ES COMO UN DÍA EN EL CAM-
PO! CADA COMIDA ES UN BANQUETE, CADA PAGA UNA
FORTUNA, CADA FORMACIÓN UN DESFILE, ¡ME ENCANTA
EL CUERPO!

SARGENTO APONE, ALIENS



En los juegos de rol el equipo tiene un lugar preponderante. Todos los juegos tienen equipo extraño y maravilloso. En los juegos de fantasía suele tratarse de equipo mágico, que ayuda a definir el mundo de juego e incluso es parte importante de la trama. En los de ciencia-ficción son los aparatos tecnológicos los que configuran la ambientación.

En un juego con tantas posibilidades como CdB Engine el equipo debe estar dividido en **Niveles Tecnológicos (NT)** que es un valor numérico abstracto que indica la tecnología y los conocimientos científicos a los que tiene acceso una sociedad, y por lo tanto marca el tipo de equipo que puede construir y utilizar. De todas formas el NT no es un valor absoluto. Por ejemplo en la Tierra ahora tenemos NT 6, pero en una buena parte del planeta el nivel tecnológico del que disfrutaban es 0 o -1. Y al mismo tiempo en ciertas zonas del mundo poseen un NT superior en ciencias concretas.

Pero pese a estas divergencias el NT sigue siendo un elemento muy útil a la hora de definir la tecnología a la que tienen acceso los jugadores. El NT tiene un apartado en este capítulo en el que se explica su funcionamiento, pero antes vamos a considerar los términos generales con los que nos referiremos al equipo.

TÉRMINOS GENERALES DE EQUIPO

A continuación veremos ciertos términos generales que encontraremos en todo el equipo. En cada sección veremos términos específicos del equipo en cada sección.

COSTE

Los objetos tienen un coste económico. Por simplicidad todas las ambientaciones de CdB utilizan la misma moneda, los **Créditos (Cr.)** que tienen un valor “similar el del Euro o del Dólar”. El DJ es libre de cambiar este nombre por otro que le parezca más apropiado. También puede realizar cambios

en los costes de los objetos para reflejar el estilo de la ambientación que utiliza. Por ejemplo puede añadir un 0 a todos los precios para representar una sociedad que lleva varias crisis económicas seguidas y que tiene por esto la moneda muy devaluada.

ENERGÍA

El equipo que incluya este término en su descripción necesita de una fuente de energía para funcionar. Para no complicar el uso de equipo hemos decidido utilizar un sistema poco realista, pero sencillo y útil. Por un lado están lo que llamamos **Baterías**, que están divididas en **Tipos** afectados por el NT, pero no entramos a describir que tipo de baterías son, sino que simplemente proporcionamos para ellas un Estorbo y un Coste. Por otro lado están las **Fuentes Externas**.

BATERÍAS

Las baterías, también conocidas como células de energía, como ya hemos dicho, se dividen en **Tipos**, que realmente son medidas abstractas que tienen en cuenta la clase de objetos a los que dan energía, así como el tamaño de las baterías. Todo el equipo que lleva baterías en el manual indica el tipo de batería y la duración que tiene en ese aparato (porque cada aparato tiene unos requerimientos energéticos concretos).

Los 6 Tipos de Baterías **dependen también del NT del equipo en cuestión**; por ejemplo **una batería Tipo 3 (NT 6) es menos potente que una batería Tipo 3 (NT 9)**. Y no pueden mezclarse, esto es, no se puede utilizar la batería de NT 9 en un objeto de NT 6. Aunque el DJ puede pedir tiradas de *Ciencia (Ingeniería)* y *Electrónicas* para poder usar baterías de un NT en aparatos de otro NT.

Por otro lado es posible que ambas baterías sean utilizadas para el mismo tipo de objetos en distintos NTs; por ejemplo, las baterías arriba nombradas se podrían utilizar para ordenadores portátiles de sus respectivos NTs, ya que aunque la batería de NT 9 es más potente, las exigencias (y capacidades) de un ordenador de NT 9 son mayores.

El DJ puede ignorar la clasificación por NT y decidir que las baterías son iguales para todos los Niveles Tecnológicos.

Los distintos tipos de baterías son:

- **Tipo 1:** Este tipo de batería aparece al final del NT 7 u se trata de baterías realmente pequeñas, que en NT 8 es necesario usar micro-manipuladores para colocarlas o retirarlas.
- **Tipo 2:** Esta batería sirve para proporcionar energía a los aparatos de menor exigencia de un NT concreto. Por ejemplo, en la actualidad sería la utilizada en linternas, radios portátiles, mp3, etc. Actualmente representan las pilas comunes.
- **Tipo 3:** Esta batería es útil para proporcionar energía a aparatos de uso común como ordenadores portátiles, cámaras digitales, consolas portátiles, teléfonos móviles, PDAs, etc. Actualmente representan las baterías de Ion-Litio.
- **Tipo 4:** Estas baterías son similares a las que llevamos actualmente en los coches. Pueden utilizarse para proporcionar la energía necesaria para poner en marcha otros sistemas de energía, para dar electricidad temporalmente a una vivienda, etc.
- **Tipo 5:** Estas baterías pueden usarse para propulsar vehículos militares, para dar electricidad durante bastante tiempo a una vivienda, etc.
- **Tipo 6:** Estas baterías pueden usarse para proporcionar energía a grupos de edificios, etc.

FUENTE EXTERNA

El equipo que incluya el término **Fuente Externa** en su apartado de Energía aparte de listar una batería puede ser utilizado tanto con baterías como con fuentes de alimentación externas (como enchufes de un edificio). El que solo incluya **Fuentes Externas** y no incluya ninguna batería solo puede ser utilizado si se encuentra conectado a una fuente de alimentación externa.

A medida que avanza el NT aparecen nuevas Fuentes Externas:

- **NT 5:** Combustión Interna, Eólica, Generadores Mecánicos (básicamente convierte energía mecánica humana o animal en electricidad), Hidroeléctrica y Vapor.
- **NT 6:** Energía solar (aunque no empiezan a ser viables económicamente hasta NT 7), Fisión y Pilas de Combustible.
- **NT 7:** Fusión (NT 7),
- **NT 8:** Pintura Solar (NT 8, es pintura con las mismas capacidades que tienen los paneles solares).
- **NT 9:** Anti-materia.

Evidentemente en muchas ambientaciones habrá fuentes de energía distintas a estas, desde piedras mágicas hasta el mítico oricalco. Es el DJ quien tiene que decidir, si es relevante, cuáles son las Fuentes Externas de su ambientación si estas son distintas de las correspondientes al NT.

TABLA 1.1: ESTORBO Y COSTE DE TIPOS DE BATERÍAS SEGÚN NT

Baterías	NT 5	NT 6	NT 7	NT 8-10	Coste (Cr.)
Tipo 1	-	-	0	0	10
Tipo 2	-	0,02	0,01	0,005	1
Tipo 3	-	0,2	0,1	0,05	10
Tipo 4	3	2	1	0,5	100
Tipo 5	30	20	10	5	1.000
Tipo 6	-	200	100	50	100.000 x NT

ESTORBO

El Estorbo se utiliza para medir lo molesto que es cargar con algo, y se podría considerar como un valor abstracto que se usa para representar la mezcla del tamaño y peso de una pieza de equipo, y sobre todo como afecta este en combate.

Teniendo en cuenta que *las protecciones que se lleven puestas y las armas que se lleven en la mano proporcionan la mitad del estorbo indicado*, una persona puede llevar, sin tener negativos, *hasta el doble de su Vigor en Estorbo*. A partir de esa cantidad de Estorbo se obtienen negativos a todas las acciones **en las que la capacidad de movimiento sea definitiva**.

Un personaje con Vigor 0 usará los valores de alguien de Vigor 1 partidos por la mitad, esto es: No sufrirá negativos hasta Estorbo 1, sufrirá un -1 de Estorbo 1 a 2, sufrirá un -2 de Estorbo 2 a 3, sufrirá un -3 de Estorbo 3 a 4.

NIVELES TECNOLÓGICOS (NT)

El NT es un valor numérico que indica la tecnología y los conocimientos científicos necesarios para construir un objeto en cuestión. Es una escala que tiene 10 valores que oscilan entre el 1 y el 10.

En la escala de Niveles Tecnológicos los niveles por debajo de 6 son aquellos que preceden a al NT actual. Cada NT se puede asociar a una época concreta, sobre todo en el caso de los niveles por debajo de 1. La **Tabla 1.3: Niveles Tecnológicos** hace exactamente eso, mientras que la **Tabla 1.4: Niveles Tecnológicos por Grupos** da ejemplos de NTs para distintos campos tecnológicos.

Pero de todas formas esta descripción es muy simplista, pues en un mismo planeta se pueden dar diversos niveles tecnológicos, como de hecho se puede decir que sucede en la Tierra. Además, una misma sociedad puede tener distintos NT en distintas áreas de la ciencia.

TABLA 1.2: NEGATIVOS SEGÚN ESTORBO

Si el Estorbo es igual o menor a Vigor x2	Sin modificadores
Superior a Vigor x2 pero igual o menor a Vigor x4	-1 a las Acciones a las que el Estorbo pueda afectar
Superior a Vigor x4 pero igual o menor a Vigor x6	-2 a las Acciones a las que el Estorbo pueda afectar
Superior a Vigor x6 pero igual o menor a Vigor x8	-3 a las Acciones a las que el Estorbo pueda afectar

TABLA 1.3: NIVELES TECNOLÓGICOS

NT	Descripción (Aparición en la Tierra)
1	Edad de Bronce (3500 a.C. en adelante)
2	Edad de Hierro (1200 a.C. en adelante)
3	Edad Media (siglo V en adelante)
4	Edad Moderna (siglo XV en adelante)
5	Revolución Industrial o Edad Contemporánea (siglo XVIII en adelante)
6	Época actual. Edad Nuclear y Digital (1940 hasta la actualidad)
7	Principio de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica empieza a ser común.
8	Desarrollo de la nanotecnología, la genética y los viajes espaciales. La robótica en su esplendor.
9	Principio de la teleportación, recombinación molecular a gran escala, Warp, etc.
10	Edad del Dominio sobre la Materia

TABLA 1.4: NIVELES TECNOLÓGICOS POR GRUPOS

NT	Protecciones	Armamento	Comunicaciones	Informática y Robótica
1	Protecciones de bronce, cuero y madera	Armas de madera y piedra, bronce o cobre	Cuernos, papiro, señales de humo, tambores de señales	
2	Protecciones de cuero endurecido, cota de mallas y placas segmentadas	Armas de hierro y principio de las armas de acero, primeras armas de asedio	Flautas, trompetas	Ábacos. Mecanismo de antiquitera.
3	Protecciones de malla combinada con metal, madera o piel	Armas de acero. Aparición de la pólvora.	Banderas de señales, campanas de iglesia, libros, linterna volante	
4	Armaduras de placas completa	Mosquetes, pistolas de chispa y pólvora, primeros cañones	Imprenta	Regla de cálculo.
5	Chalecos a prueba de balas y sedas reforzadas	Granadas primitivas, fusiles y primeros rifles	Cámara fotográfica, radio, telégrafo, teléfono	Primeras calculadoras mecánicas (agujeros perforados).
6	Kevlar, polietilenos y todo tipo de telas modernas combinadas con metales y fibras avanzadas, trajes NBQ y trajes espaciales	Arcos compuestos, escopeta, misiles, morteros, pistolas, rifles, subfusiles, táser	Cámaras de fotografía y vídeo analógicas y digitales, comunicador microondas (SHF), internet, radio subacuática, teléfono móvil, videoconferencias	Cadenas de montaje informatizadas, computadores modernos, ordenador personal, soportes magnéticos, soportes ópticos, soportes sólidos
7	Armaduras ablativas y reflectantes (contra armas láser), reflex y stahöl, trajes ambientales, exoesqueletos	Armas de agujas, municiones sin casillo, primeras armas láser, monofilos	Comunicador interplanetario avanzado, holografador, micro-cámara, proyector holográfico	Holocomputadores primitivos, biocomputadores primitivo, holocristales, primeras I.A., implantes cibernéticos
8	Armaduras de bioplástico y nanofibras, escudos de plasma, exoesqueletos avanzados	Armas gauss, armas de plasma, armas de pulso, armas láser, armas neuronales, vibroarmas	Cámara y proyector de holografía sólida, comunicador lumínico, persolink	Holocomputadores, biocomputadores, robots inteligentes, transferencias mentales
9	Armaduras de biocuero, campos y escudos de fuerza, biotrajés	Armas bláster, armas de partículas	Comunicador de neutrinos, enlace de comunicaciones, grabador de sentimientos	Ordenadores de biocristales, cristales de datos, robots autoreplicantes
10	Armaduras de telas inteligentes	Desintegradores	Comunicador intergaláctico, multigrabador, multiproyector	Ordenadores cuánticos, soportes cuánticos, I.A.s psiónicas

NT	Medicina y Genética	Seguridad	Sensores	Transporte
1	Agujas para carne, for- ceps, vendajes, medicina mística y herbal	Baúl / cofre, cerradu- ra de tambor de pin, ganzúas, grilletes, tinta invisible		Balsa, barcaza, birreme, canoas, carreta, carroza, kayak, sampán, trineo
2	Cánula, cauterizador, diagnosis de enfer- medades, escalpelo, instrumentos de cirugía, trepanador	Caja fuerte, cerradura de tambor de pines, palanca		Barco de vela, carroma- to, vagonetas
3	Sangrías.	Cerradura de tambor de guardas		Rueda avanzada, barcos de varios mástiles, fae- ring, carros, vagones
4	Principios de la anatomía básica y de geminología			Balandra, bergantín, diligencia
5	Antibióticos, catéter, instrumentos de diag- nosis, maquinaria de imagen médica, vacunas, anestésicos (1840), rayos X (1895)	Camisa de fuerza, cerraduras de bombillo, cerraduras de combina- ción, esposas, polígrafo, soplete	Barómetro, bolómetro, contador geiger, detec- tores químicos en papel, sónar, termómetro	Automóviles, aviones, barcos de vapor, diri- gibles, globos aeroes- táticos, planeadores, tanques ligeros
6	Cámara hiperbárica portátil, desfibrila- dor, monitor de signos vitales, respirador, sistema de soporte vital, resonancias magnéticas, retrovirus, trasplantes, órganos artificiales	Aparato de escuchas tele- fónicas, bridas, detector de aparatos espía, escáner dactilar o retinal, inhi- bidores de frecuencias, máquina de encriptado, micrófonos varios, rastreador, sensor térmico	Detector de gases o metales, radar, sensor de movimiento estable, sensor térmico, visor nocturno, visor térmico	Aviones supersóni- cos, bicicletas, cazas, caza-bombarderos, coches de muchos estilos y modelos, cohetes espaciales, helicópteros, hidroala, lancha motora, trasatlánticos, tanques, ultraligeros, yates
7	Bioescáner estático, biomonitor, hipospray, nano-médico familiar, nano-vacuna anti-toxi- mas, plastivendaje, ven- das de espray, primeros neo-humanos, clonación, biomods	Cerraduras electrónicas, escáner biométrico, es- cáner de portal, esposas electrónicas, ganzúas electrónicas, identifica- dor biométrico portátil, tejido camaleónico , verificador	Detector de radiaciones, radar 3D para estructu- ras, radar atraviesapare- des, sensor de movi- miento, visor nocturno, visor térmico	Naves espaciales sublu- mínicas, principio de gravedad artificial apli- cada a vehículos, trenes magnéticos
8	Bioescáner, cámaras de hibernación, cámara de regeneración celular, in- hibidor neural, bioroides, trasplantes cerebrales, para-humanos, rege- neración, creación de especies	Campo de privaci- dad, collar explosivo, enjambres de nanobot, espray de retención, espray disolvente, lector mental, nano-rastreador, sistema de vigilancia hiperespectral	Gafas hiperespectrales, multidetectores	Naves lumínicas hipe- respaciales, vehículos gravitatorios varios, mechs
9	Cámara de regenera- ción celular avanzada, nano-inmunidad	Esposas neurales, inhi- bidos de teletransporte, lector neural, nanoc- erraduras, nanoesposas, nanoganzúas, neutraliza- dor psiónico, potenciado- res de patrones, zona de privacidad	Gafas prismáticas auto- enfocables, multisenso- res, multivisor	Naves lumínicas warp, teleportación planetaria, mechs gigantescos
10	Regenerador y cámaras de resurrección	Esposas de estasis, desmaterializador	Multisensores avanzados	Teleportación interplanetaria

Por ejemplo actualmente se puede considerar que la tierra tiene NT 6, aunque en algunas zonas del planeta tengan NT 5 o menor (pese a tener acceso a algunos objetos de mayor NT) y al mismo tiempo ciertos aspectos de la biología, la medicina y la genética están empezando a alcanzar NT 7.

Es posible incluso que una sociedad alcance un NT elevado sin desarrollar algunas ciencias concretas que se encuentran en un NT inferior. De hecho esto es muy común en la ciencia ficción. Por esto, los Niveles Tecnológicos son una herramienta que debe servir para facilitar el juego, y el DJ no debe dejar que dominen el juego ni se vuelvan demasiado importantes, aunque en ciertos momentos, y por razones narrativas, puede querer hacer hincapié en ellos.

La manera en que los Niveles Tecnológicos afectan principalmente a los personajes, aparte de limitando el equipo al que se tiene acceso, es limitando el equipo que se puede utilizar con ciertas habilidades, así como el conocimiento que se tiene de las mismas.

No sabe lo mismo una persona con Computadora/NT 6 +3 que una persona con Computadora/NT 9 +3 aunque su nivel de habilidad sea el mismo. Las habilidades que tras su nombre pone /NT se ven modificadas teniendo en cuenta el NT del personaje y el NT del aquello que quieres utilizar o descubrir.

Si el DJ piensa que la diferencia de NT es relevante, por cada NT que haya de diferencia se aplica un -1 a esas habilidades. Esto sucede en ambos sentidos.



Es igual de difícil para una persona del siglo XX utilizar tecnología del siglo XV, como es difícil para alguien del siglo XV utilizar tecnología del siglo XX.

De todas formas, esta regla genérica depende mucho del tipo de equipo, pues hay elementos, como por ejemplo muchas armaduras o armas, que no proporcionan negativos por ser de diferente NT.

En las distintas entradas de equipo se indicarán si hay alguna regla específica que se recomienda seguir. De todas formas, el sentido común **y lo que sea pertinente para la ambientación** en la que se esté jugando serán los dos factores más importantes a tener en cuenta por el DJ para decidir si la diferencia de NT afecta en la ambientación o en la partida que están jugando.



DINERO

Todos los personajes comienzan con una cantidad de que dependerá de su Nivel Tecnológico, así como de si tienen el Talento Rico y Poderoso, o por el contrario la Limitación Pobre. En la **Tabla 1.5: Dinero Inicial según NT** se puede encontrar las cantidades correspondientes, así como una opción aleatoria.

COBRAR POR EL TRABAJO

En algún momento un Director de Juego se encontrará con que un jugador quiere saber cuánto gana desempeñando su trabajo, o quizás es el propio DJ quien lo necesita saber. Estas fórmulas indican cuantos Créditos (o la moneda pertinente) gana una persona tras un mes de trabajo dependiendo de su nivel de Habilidad y del NT en que desarrolle su actividad. Estas reglas, eso sí, son muy básicas, y no pretenden ser realistas, sino funcionales.

- **NT 1 a 4:** Se cobra una cantidad igual al NT x Nivel de Habilidad x 50
- **NT 5 a 8:** Se cobra una cantidad igual al NT x Nivel de Habilidad x 100
- **NT 9 a 10:** Se cobra una cantidad igual al NT x Nivel de Habilidad x 200

Como puedes ver, planteamos unos sueldos que plantean una devaluación continua de la moneda desde NT 1 a NT 10. Esto, como cualquier persona que haya estudiado economía sabrá, es inviable y además poco realista, pero de todas las opciones que hemos barajado es la que permite hacer un sistema sencillo pero con suficiente coherencia interna como para que podamos crear reglas como esta.

De todas formas, el DJ debería considerar que los precios que damos a lo largo de todo el manual son una guía, y es completamente libre de adaptarlos a su ambientación o partida si cree que una pieza de equipo debería ser más barata o más cara.



TABLA 1.5: DINERO INICIAL SEGÚN NT

Nivel Tecnológico	Dinero Inicial Pobre	Dinero Inicial	Dinero Inicial Rico y Poderoso	Dinero Inicial Aleatorio (Opcional)
1	50	500	5000	(1d3 x 100) + 100
2	75	750	7500	(1d6 x 100) + 100
3	100	1000	10000	(1d6 x 100) + 500
4	200	2000	20000	(2d6 x 100) + 1000
5	400	4000	40000	(3d6 x 100) + 2000
6	800	8000	80000	(4d6 x 100) + 4000
7	1000	10000	100000	(5d6 x 100) + 6000
8	1500	15000	150000	(6d6 x 100) + 10000
9	2000	20000	200000	(7d6 x 100) + 15000
10	2500	25000	250000	(8d6 x 100) + 20000



Capítulo 2:

Protecciones

LAS ÚLTIMAS PALABRAS DE MUCHOS SEÑORES ANTIGUOS HAN SIDO: "NO PUEDES MATARME PORQUE LLEVO UNA ARMADURA MÁAAAARGH"

RINCEWIND, TIEMPOS INTERESANTES



A lo largo de la historia de la humanidad las protecciones y las armas han estado siempre compitiendo entre sí. Una mejor protección ha provocado el desarrollo de mejores armas, lo que ha provocado el desarrollo de mejores protecciones. Pero no todas las amenazas provienen de las armas, y también existen armaduras que ayudan en combate. Este apartado cubre tanto armaduras como protecciones de ambientes hostiles, Exoesqueletos y Armaduras propiamente dichas, entre otras formas de protección.

TÉRMINOS DE LAS PROTECCIONES

Aparte de los términos generales de equipo en las Armaduras podemos encontrar:

ACCIONES DE COMBATE (AC)

En el caso de Armaduras el valor de la columna AC representa las Acciones de Combate que dicha armadura restan debido a su reducción de la movilidad y la complicación que supone moverse con ellas puestas.

RESISTENCIA AL DAÑO (RD)

Representa lo resistente al daño que es la armadura o equipo protector que llevas. Se resta al Daño de los ataques que se reciban.

ARMADURAS

El importante desarrollo que ha experimentado la industria armamentística ha traído aparejado una necesidad de proteger a las unidades de infantería contra las nuevas y potentes armas, por lo que se sigue recurriendo a una forma de protección tan antigua como la humanidad, pero a la vez de probada eficacia. Dividimos las Armaduras por NT, pero **no se tiene un penalizador para usarlas dependiendo del NT**, sino que este sirve más que nada para marcar cuando se hace disponible una armadura concreta. Procede indicar que muchos tipos de armaduras se seguirán usan-

do después del NT en que fueron creadas, aunque esto dependerá de la ambientación.

NT 1

ARMADURA DE CUERO

El cuero se lleva usando desde la Prehistoria para construir armaduras. Esta representa una armadura de cuero que lleva grebas y brazales de cuero para cubrir brazos y piernas.

ARMADURA DE PLACAS DE BRONCE

Esta armadura es de las primeras armaduras metálicas que se crean (ya que las armaduras de cobre que se crearon anteriores a esta no eran realmente efectivas), y las técnicas que se usan en esta clase de armaduras seguirán en uso durante siglos (aunque también evolucionarán hacia la Armadura de Placas Segmentada). Se trata de trozos de metal cosidos a una tela (o cuero). Este modelo representa una armadura que lleva grebas y brazales de Bronce para cubrir brazos y piernas, y muchas veces se combinará con un Casco de Bronce (ver **Otras Protecciones**).

ARMADURA DE PLACAS DE MADERA

Esta es una versión de la armadura de Placas de Bronce hecha con madera. El problema es que para conseguir la misma resistencia con madera la armadura es considerablemente más pesada, aunque también más barata. En algunas culturas esta clase de armaduras tiene un uso más ceremonial que práctico.

CHALECO DE CUERO

Este Chaleco está fabricado con las mismas técnicas que la Armadura de Cuero, pero solo cubre el torso.

CHALECO DE PLACAS DE BRONCE

Este Chaleco está fabricado con las mismas técnicas que la Armadura de Placas de Bronce, esto es, placas de metal cosidas en tela o cuero. Pero a diferencia de aquella solo cubre el torso ya que no incluye ni brazales ni grebas.

TELAS REFORZADAS

Esto no es propiamente una armadura, sino que se trata de tela que están reforzadas (muchas veces sin que sea visible) en lugares estratégicos, con la intención, principalmente, de dar una ligera protección. Que además se pueda aumentar así la resistencia general de la prenda es un bono.

NT 2

ARMADURA DE CUERO ENDURECIDO

Históricamente la técnica de endurecer el cuero no se desarrolla hasta finales del siglo XII (NT 3), pero muchos juegos de rol ignoran este hecho, por lo que los Directores de Juego, salvo que pretendan ser muy fieles a la historia, pueden permitir esta armadura en NT 2.

ARMADURA DE PLACAS SEGMENTADAS

La técnica de las Placas Segmentadas es una evolución de la usada en anteriores armaduras de placas por la que se hacen láminas más alargadas y se superponen unas sobre otras, proporcionando así mayor movilidad. La famosa *lorica segmentata* del ejército romano es una armadura de este tipo.

CHALECO DE CUERO ENDURECIDO

Versión en chaleco de la misma técnica que la armadura equivalente.

CHALECO DE PLACAS SEGMENTADAS

Versión en chaleco de la misma técnica que la armadura equivalente.

COTA DE MALLAS

Desarrollada alrededor del siglo IV, esta armadura realizada con anillas de metal entrelazadas es una de las armaduras que más se ha utilizado a lo largo de la historia. En concreto esta es las primeras versiones que vemos, que cubren todo el cuerpo salvo la cabeza.

TELAS REFORZADAS

Al haber mejorado las técnicas de trabajo del cuero, entre otras, los refuerzos que se ponen a ropajes y túnicas ofrecen más protección que en NT 1.

NT 3

CHALECO DE MALLAS Y COTA DE MALLAS

Las técnicas de mallas avanzan, dando lugar a estas versiones más ligeras de la Cota de Mallas y su versión equivalente en Chaleco.

DO-MARU

Armadura oriental ligera que combina pieles y algunas piezas de metal en las zonas vitales. Solo la llevaban los samuráis. Mucho más ligera que la O-yoroi, pero mucho más barata.



MALLA COMBINADA

Esta armadura consta de una cota de mallas que tiene láminas de metal verticales incorporadas sobre la cota, cubriendo también la cabeza en un todo. Aparece a mediados del Siglo XIV en la India, Rusia y en el Medio Este.

O-YOROI

Armadura oriental que combina maderas, pieles y metales. Solo la llevaban los samuráis más ricos debido a su elevado coste. La armadura comenzó a usarse en el siglo 10 y dejó de usarse alrededor del siglo XV, y está diseñada para ser usada a caballo (aparte de a pie).

TELAS REFORZADAS

Las Telas Reforzadas de NT 3 no representan una evolución sobre las de NT 2, salvo en lo que a reducción del coste se refiere.



NT 4

BRIGANTINA

Esta es la clásica armadura que usarán los soldados de este NT en adelante, y no solo ellos, pues como consiste de láminas de metal y cuero inteligentemente colocadas dentro de telas se considerará una armadura “con clase”, y verá uso entre muchos caballeros hasta después del Renacimiento. Se podría considerar que es una evolución de las Telas Reforzadas, pero llevando dichas técnicas mucho más allá.

CORAZA

Es la clásica coraza medieval de cuerpo completo (llamada también armadura de placas). Dificulta considerablemente el movimiento, pero es la mejor protección que se puede encontrar en su época. Aunque los primeros modelos aparecen en la última década del siglo XIV no se popularizan hasta bien entrado el siglo XV.

NT 5

ARMADURA Y CHALECO DE CUERO ENDURECIDO

Los últimos modelos de estos tipos de armaduras (y chalecos) los veremos en este NT, siendo una versión mejorada de lo que hemos visto antes, ya que aprovecha, no solo las técnicas de endurecimiento de cuero, que han mejorado, sino las técnicas de costura que han avanzado mucho.

CHALECO A PRUEBA DE BALAS

Este chaleco está hecho de placas de acero remachadas entre capas de ropa para que parezca un chaleco normal. Su uso se extendió en 1920 hasta que fue sustituido primero por prendas de “Doron” (Fibra de vidrio y plástico) en la batalla de Okinawa (IIWW 1944), y después por Chalecos Antibalas.

PETO DE ACERO

Estos eran las armaduras que llevaba la caballería pesada hasta la 1ª Guerra Mundial. Se trata de un peto de acero que cubre el torso y que tiene un acolchado de cuero.

TRAJE DE SEDA REFORZADO ARMADURA REFLECTANTE

Estos trajes parecen lujosos ropajes, pero se aprovechan de las más avanzadas técnicas que el dinero puede comprar en este NT para hacer que dichas ropas sean capaces de proteger igual que muchas armaduras de la época. Eso sí, son extremadamente caras.

NT 6

CAZADORA DE CUERO / DE MOTORISTA

La clásica cazadora de cuero, aunque ligeramente reforzada (para soportar situaciones de combate, caídas en moto, etc.).

CHALECO ANTIBALAS

Es el chaleco antibalas que ha utilizado durante años la policía. Comenzó a hacerse común tras la comercialización de los primeros diseños de Kevlar por la Alemana Du Pont en 1971. Se puede ocultar con facilidad bajo una cazadora, o incluso ropa de calle a partir de 1985.

CHALECO DE ASALTO

Estos chalecos representan los chalecos de los Swat que combina placas metálicas dentro del chaleco, unido con materiales como el Kevlar (y otros a medida que avanza el NT).

TRAJE ANTIBALAS

Es la versión militar del Chaleco Antibalas. No se puede ocultar.

TRAJE DE ASALTO

Es la versión militar del Chaleco de Asalto. No se puede ocultar.

NT 7

ARMADURA ABLATIVA

Esta armadura está especialmente diseñada para proteger contra ataques de armas láser, pero es poco útil contra otro tipo de armas. Por esto la RD de las Armadura Ablativa protege contra disparos de armas láser, aunque a diferencia de las armaduras Reflectantes lleva algo de protección adicional, lo que le protege algo contra otros tipos de ataques.

Esta armadura está compuesta de fibras metálicas pulidas diseñadas para reflejar las armas láser. Es completamente inútil contra otro tipo de armas. Es muy pesada y rígida, por lo que proporciona -2 AC a su portador y un estorbo considerable. Pero como beneficio adicional vuelve a su portador invisible ante sistemas de detección por radar.

ARMADURA REFLEX

Esta armadura de kevlar y polietileno tiene una estructura similar a la seda de una araña, por lo que su estructura resulta altamente resistente y ligera. Se puede ocultar bajo una cazadora o ropas pesadas sin ningún problema.

ARMADURA REFLEX TÁCTICA

Versión militar de la Armadura Reflex. Aquel que lleve una puesta es fácilmente identificable. Es la armadura que llevan la mayoría de soldados de unidades militares hasta la aparición de las Nanofibras, que las sustituirán.

ARMADURA STAHOL

Las conocidas como Armaduras Stahöl o de Aceite de Acero son armaduras realizadas con un ferrofluido magnetorreológico (un líquido de nanopartículas magnéticas) que se polariza en presencia de un campo magnético tornándose en sólido. De manera que combinado con materiales de poliamida se puede obtener un material ligero, flexible y altamente resistente a impactos.



Además de como protección personal, este material ha demostrado su utilidad en la industria aeroespacial, al reducir la captación de los radares en los vehículos recubiertos con este fluido. Sin embargo, su producción es muy costosa y requiere de un proceso complejo. Realmente todas las Armaduras de Nanofibras se realizan también con este elemento, pero esta es la armadura alemana original de la que dicha tecnología provendrá.

NT 8

ARMADURA DE BIOPLÁSTICO

Armadura hecha de bioplástico que se adapta a los movimientos, facilitando especialmente su uso, e incluso proporciona 1 AC al portador debido a su estructura similar a musculatura humana que potencia el movimiento. Aunque es muy resistente contra armas no protege nada contra ácido, fuego, plasma, láser y ataques similares. Aparece en los últimos estadios del NT 8. El portador no puede ocultar que lleva una Armadura.

ARMADURA DE NANOFIBRAS

Sucesora natural de los Chalecos Antibalas, de los Chalecos de Fragmentación y las Armaduras Reflex. Suele estar fabricada con varias capas de fibras laminadas mezcladas con capas de materiales magnetorreológico entre otros nanomateriales avanzados que protegen de manera efectiva contra impactos de proyectiles. Por su bajo coste y ligereza, suele ser la más empleada en infantería. Se puede llevar oculta, e incluso diseñar para que parezca un traje normal y corriente, pero en tal caso su coste se duplica.

ARMADURA DE NANOFIBRAS TÁCTICA

Esta armadura sigue el mismo proceso de fabricación que la Armadura de Nanofibras, pero es más pesada (aunque sigue sin dificultar el movimiento) y no se puede disimular de ninguna manera. Aquel que lleve una puesta es fácilmente identificable. Es el equivalente de un traje de policía anti-disturbios a NT 8, y también es usado por muchas unidades militares.

TABLA 2.1: ARMADURAS

Tipo de Armadura	RD	AC	Estorbo (1/2 puesta)	Coste (Cr.)	Notas
NT 1					
Armadura de Cuero	1	-2	3	500	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Armadura de Placas de Bronce	2	-2	4	500	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Armadura de Placas de Madera	2	-3	5	100	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Chaleco de Cuero	1	-1	2	200	Solo cubre el torso.
Chaleco de Placas de Bronce	2	-2	4	350	Solo cubre el torso.
Telas Reforzadas	1	-1	3	100	Cubre las partes de telas normales que se quiera reforzar. El Coste es por reforzar ropas que protejan todo el cuerpo.
NT 2					
Armadura de Cuero Endurecido	2	-2	4	450	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Armadura de Placas Segmentadas	3	-2	6	1.500	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Chaleco de Cuero Endurecido	2	-1	3	350	Solo cubre el torso.
Chaleco de Placas Segmentadas	3	-2	5	1.000	Solo cubre el torso.
Cota de Mallas	2	-1	4	850	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Telas Reforzadas	1	0	1	150	Cubre las partes de telas normales que se quiera reforzar. El Coste es por reforzar ropas que protejan todo el cuerpo.

Tipo de Armadura	RD	AC	Estorbo (1/2 puesta)	Coste (Cr.)	Notas
NT 3					
Chaleco de Mallas	2	-1	3	850	Solo cubre el torso.
Cota de Mallas	2	-1	3	1.000	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Do-maru	2	-1	4	1.500	Solo cubre el torso.
Malla Combinada	3	-2	6	1.500	Cubre todo el cuerpo.
O-yoroi	3	-1	5	2.500	Solo cubre el torso.
Telas Reforzadas	1	0	1	100	Cubre las partes de telas normales que se quiera reforzar. El Coste es por reforzar ropas que protejan todo el cuerpo.
NT 4					
Brigantina	2	0	2	800	Solo cubre el torso.
Coraza	4	-3	7	2.500	Cubre todo el cuerpo.
NT 5					
Armadura Cuero Endurecido	2	-1	3	300	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Chaleco a Prueba de Balas	1	-1	2	750	Solo cubre el torso. Atención dificultad 9 o Delito dificultad 7 para saber que se lleva una armadura.
Chaleco de Cuero Endurecido	2	0	1	150	Solo cubre el torso.
Peto de Acero	3	-2	5	300	Solo cubre el torso.
Traje de Seda Reforzado	2	-1	3	2.500	Cubre todo el cuerpo. Parecen ropas lujosas. Atención dificultad 11 o Delito dificultad 9 para ver que es una armadura.
NT 6					
Cazadora de Cuero / Motorista	1	0	1	800	Solo cubre el torso y los brazos.
Chaleco Antibalas	2	0	2	500	Solo cubre el torso.
Chaleco de Asalto	3	-1	4	900	Solo cubre el torso.
Traje Antibalas	3	-1	4	1.000	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Traje de Asalto	4	-1	5	4.000	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
NT 7					
Armadura Ablativa	1/3 Láser	-1	4	850	RD 3 contra armas láser, y RD 1 contra armas que no sean láser. Solo cubre el torso.
Armadura Reflectante	4	-2	6	700	Solo protege contra armas láser, y además el portador es indetectable a radares.
Armadura Reflex	3	-1	4	600	Solo cubre el torso y los brazos.
Armadura Reflex Táctica	5	-2	7	1.200	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza.
Armadura Stahöl	4	0	4	1.000	Solo cubre el torso.
NT 8					
Armadura de Bioplástico	6	1	3	1.250	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza. Tiene RD 3 contra ácidos, fuego, armas de plasma, armas láser o armas de pulsos.
Armadura de Nanofibras	4	0	2	2.500	Solo cubre el torso. Protege también contra armas láser.
Armadura de Nanofibras Táctica	6	0	3	3.500	Cubre todo el cuerpo menos la cabeza. Protege también contra armas láser.
NT 9					
Armadura de Biocuero	9	0	2	1.800	Solo cubre el torso y brazos.
NT 10					
Armadura de Telas Inteligentes	10 (5)	0	2	4.000	Tiene 2 formas: armadura (FD 10) y traje (FD 5). Cubre todo el cuerpo.

NT 9

ARMADURA DE BIOCUERO

Armadura (que puede tener forma de cazadora o similar) de biocuero que mientras se lleve puesta no necesita mantenimiento gracias a su capacidad regenerativa. El Biocuero es realmente una criatura semiviva, cuya piel no solo es extremadamente resistente, sino que además tiene una cierta capacidad regenerativa. Se “alimenta” del campo eléctrico del portador, pero a un nivel tan lento que no tiene efectos de juego.

NT 10

ARMADURA DE TELAS INTELIGENTES

Esta armadura es la mejor existente en todos los Niveles Tecnológicos. No solo se adapta al tipo de ataque que sufre, sino que puede cambiar de forma, teniendo la apariencia de una armadura que cubre todo el cuerpo o la de un traje (de ejecutivo, de sport, etc. tiene solo una forma adicional que se elige al comprar la Armadura). Se necesita 1 Acción Mental (3AC) para cambiar de forma y en la apariencia de “traje” protege solo la mitad.

OTRAS PROTECCIONES

En esta sección podrás encontrar los distintos tipos de protecciones para la cabeza, así como los Escudos energéticos de los NTs más elevados. Los Escudos normales se consideran Armas de 1 Mano, y están cubiertos en dicha sección. Aunque **no se tiene un penalizador por usar los distintos tipos de cascos según el NT, si se tiene por usar los Escudos de Plasma y Fuerza si no se es del NT apropiado.**

NT 1

A este NT se pueden encontrar sombreros de pieles, pero no tienen efectos mecánicos debido a lo primitivo de sus materiales y técnicas.

CASCO DE BRONCE

Este Casco, usado habitualmente junto con la Armadura de Placas de Bronce (o el Chaleco equivalente), es el primer tipo de protección *efectivo* que se crea.

NT 2

CASCO DE HIERRO

Este casco protege el cráneo y las cervicales. Si se adquiere de tal forma que proteja la cara proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído sea relevante cuando la parte que cubre la cara está bajada.

CASCO DE PIEL

A este NT se desarrollan los primeros cascos de Piel que son lo suficientemente efectivos como para tener efectos mecánicos en el juego.

NT 3

BACINETE

Casco de hierro (hemisférico o puntiagudo) que protege el cráneo, el cuello y la cara, pero proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído sea relevante.

TOCA DE MALLA

La Toca de Malla es una armadura de tipo Cota de Malla diseñada para proteger cabeza y cuello, y que por lo general se combina con la propia Cota de Malla.



NT 4

CASCO DE HIERRO

Un casco barato de hierro que se proporciona a soldados. Si se lleva puesto proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído sea relevante.

CASCO DE ACERO

Casco propio de un Caballero, un Noble, o un incluso de algún Soldado que haya ahorrado para comprarlo. Está hecho con el mejor acero. Proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído y la vista sean relevantes.

NT 5

CASCO

Un casco barato de hierro que se proporciona a soldados en el campo de batalla. Por desgracia su construcción no es lo suficientemente buena, por lo que proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído sea relevante.

CASCO DE CABALLERO

Casco de Acero de elaborado diseño, que habitualmente se lleva en conjunción con el Peto de Acero. Proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído y la vista sean relevantes.

NT 6

CASCO

Este representa el clásico casco de obra o similar, especialmente diseñado para evitar accidentes y golpes leves.

CASCO DE COMBATE

Consiste en una funda protectora para la cabeza, construida generalmente con materiales altamente resistentes como el kevlar (una poliamida ligera y duradera), a la que se le suelen mezclar otros compuestos, como fibras de vidrio, carbono o policarbonatos. Algunos cascos avanzados están fabricados con materiales aún más avanzados, como el grafeno o el carbino.

NT 7

CASCO ABLATIVO Y CASCO ABLATIVO DE COMBATE

Con una concepción similar al Casco de Combate, los cascos ablativos, además de proteger eficientemente a su portador contra impactos, también son capaces de soportar altas temperaturas gracias a los materiales que recubren su superficie. Su composición se basa en un material fungible que recubre el casco y se compone de resinas sintéticas y fibras refractarias, como sílice o amianto (especialmente tratado para no ser nocivo), que impiden que exista una conductividad térmica. Es muy normal que estos cascos tengan algún Don de *Origen Tecnológico* integrado, pudiendo proporcionar Dones como Filtros, Telecomunicación, etc.

NT 8

CASCO DE BIOPLÁSTICO

Casco hecho de bioplástico muy resistente contra armas pero que no protege nada contra ácido, fuego y plasma. Aparece en los últimos estadios del NT 8.

CASCO DE NANOFIBRAS

Cascos fabricados con varias capas de fibras laminadas mezcladas con capas de materiales magnetorreológicos y otros nanomateriales.

ESCUDO DE PLASMA PERSONAL O VEHICULAR

Estos dispositivos generan una nube de plasma que, interponiéndose en la trayectoria de un proyectil, destruyen el mismo antes de impactar contra su objetivo. Puede instalarse en vehículos y armaduras personales.

NT 9

ESCUDO DE FUERZA PERSONAL O VEHICULAR

Versiones más avanzadas de los Escudos que generan un auténtico campo de fuerza en el más puro estilo serie de televisión que impide que pasen ataques energéticos o

TABLA 2.2: OTRAS PROTECCIONES

Tipo de Armadura	RD	AC	Estorbo (1/2 puesta)	Energía (Autonomía)	Coste (Cr.)	Notas
NT 1						
Casco de Bronce	1	-	0,6	-	35	Solo cubre la Cabeza.
Sombrero de Piel	0	-	0,2	-	10	Solo cubre la Cabeza.
NT 2						
Casco de Hierro	2	-1	0,6	-	80	Solo cubre la Cabeza. Si cubre la cara proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído sea relevante.
Casco de Piel	1	-	0,3	-	20	Solo cubre la Cabeza
NT 3						
Bacinete	2	-1	0,5	-	375	Solo cubre la Cabeza. Proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído sea relevante.
Toca de Malla	1	-	0,4	-	200	Cubre la Cabeza y el Cuello
NT 4						
Casco de Hierro	2	-	0,4	-	85	Solo cubre la Cabeza. Proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído sea relevante.
Casco de Acero	3	-1	0,6	-	150	Solo cubre la Cabeza. Proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído y la vista sean relevantes.
NT 5						
Casco	2	-	0,3	-	30	Solo cubre la Cabeza. Proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído sea relevante.
Casco de Caballero	3	-	0,5	-	200	Solo cubre la Cabeza. Proporciona un -1 a todas las tiradas de Atención en las que el oído y la vista sean relevantes.
NT 6						
Casco	2	-	0,2	-	50	Solo cubre la Cabeza.
Casco Militar	4	-	0,4	-	150	Solo cubre la Cabeza. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico.
NT 7						
Casco Ablativo	1 / 3 Laser	-	0,2	-	100	Solo cubre la Cabeza. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico.
Casco Ablativo de Combate	1 / 4 Laser	-	0,4	-	200	Solo cubre la Cabeza. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico.
NT 8						
Casco de Bioplástico	4	-	0,3	-	300	Solo cubre la Cabeza. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico.
Casco de Nanofibras	3	-	0,1	-	500	Solo cubre la Cabeza. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico.

Tipo de Armadura	RD	AC	Estorbo (1/2 puesta)	Energía (Autonomía)	Coste (Cr.)	Notas
Escudo de Plasma Personal	8	-1	4	Tipo 3 (10 horas)	25.000	Usa las Reglas de Escudos, que puedes encontrar en el Capítulo 10: Vehículos, Naves y Bases.
Escudo de Plasma Vehicular	12	-	N/A	Tipo 4 (50 horas)	50.000	Usa las Reglas de Escudos, que puedes encontrar en el Capítulo 10: Vehículos, Naves y Bases.
NT 9						
Escudo de Fuerza Personal	10	-	2	Tipo 3 (10 horas)	15.000	Usa las Reglas de Escudos, que puedes encontrar en el Capítulo 10: Vehículos, Naves y Bases.
Escudo de Fuerza Vehicular	14	-	N/A	Tipo 4 (50 horas)	30.000	Usa las Reglas de Escudos, que puedes encontrar en el Capítulo 10: Vehículos, Naves y Bases.
NT 10						
Escudo de Fuerza Personal	12	-	0,2	Tipo 3 (10 horas)	15000	Usa las Reglas de Escudos, que puedes encontrar en el Capítulo 10: Vehículos, Naves y Bases.

físicos (aunque no ataques basados en gases, gérmenes, etc.). El exacto funcionamiento de estos escudos queda a discreción del DJ en su ambientación, y es muy posible que decida que esta clase de protecciones no existe. Todo dependerá de la ambientación.

Los Escudos Vehiculares son mucho menos poderosos que los Escudos que se pueden adquirir por medio del Don de Origen Vehículo Escudos. Estas Protecciones siguen las Reglas de Escudos, que puedes encontrar en el **Capítulo 11: Vehículos, Naves y Bases**.

NT 10

ESCUDO DE FUERZA PERSONAL

Versión más avanzada de los Escudos de Fuerza de NT 9, miniaturizados hasta el extremo, y que pueden ser llevados por cualquiera sin que nadie se dé cuenta hasta que el portador sea atacado.



TRAJES DE SUPERVIVENCIA Y AMBIENTALES

La autonomía es una necesidad en combate. Por eso se desarrollan uniformes y trajes que permitan a su portador ser autosuficientes en caso de verse expuestos a situaciones extremas; trajes especiales que permiten a su portador sobrevivir en condiciones adversas durante un cierto tiempo, pero que no suelen ser tan efectivos en combate como armaduras propiamente dichas.

Los distintos trajes de esta sección proporcionan un penalizador si no se pertenece o se conoce el uso del NT apropiado al colocarlos, pero no al usarlos. Aunque si no se colocan bien no se pueden usar adecuadamente.

NT 6

TRAJE DE VACÍO

Consiste en un traje cerrado herméticamente que suministra oxígeno a su portador y lo protege contra cambios bruscos de presión atmosférica, calor, frío y diferentes tipos de radiación. Además permite a su ocupante moverse con cierta libertad y autonomía. Se utiliza básicamente en misiones tripuladas al espacio y también en vuelos donde se alcanzan altas velocidades. Este traje suele estar compuesto por capas de diferentes tejidos, como el kevlar, aunque resulta aparatoso. Incluye un sistema de soporte vital y un sistema de control remoto de las constantes vitales del portador. El traje permite sobrevivir en el vacío espacial durante 72 horas a NT 6, momento en que se acaban el oxígeno y las baterías del traje.

TRAJE NBQ

Se trata de un traje completamente aislado del exterior que se lleva como protección de materiales peligrosos (radiación, tóxicos, etc.). Incluye un sistema de soporte vi-

tal que dura 1 hora. Aunque se pueden usar conectados a Fuentes Externas. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje. Los sistemas del traje dificultan considerablemente el movimiento.

NT 7

TRAJE AMBIENTAL DESÉRTICO

Este traje está diseñado para aislar al portador de las extremas temperaturas de un desierto. Asimismo recicla los fluidos corporales y los transforma en agua potable, que luego puede ser bebida por el portador. Proporciona también algo de protección. Los sistemas del traje dificultan ligeramente el movimiento.

TRAJE AMBIENTAL GÉLIDO

Este traje está diseñado para aislar al portador de las temperaturas más bajas. Proporciona también algo de protección. Los sistemas del traje dificultan ligeramente el movimiento.

TRAJE AMBIENTAL TÉRMICO

Este traje está diseñado para aislar al portador de las temperaturas más altas. Proporciona también algo de protección. Los sistemas del traje dificultan ligeramente el movimiento.

TRAJE DE VACÍO

Consiste en un traje cerrado herméticamente que suministra oxígeno a su portador y lo protege contra cambios bruscos de presión atmosférica, calor, frío y diferentes tipos de radiación. Además permite a su ocupante moverse con cierta libertad y autonomía. Se utiliza básicamente en misiones tripuladas al espacio y también en vuelos donde se alcanzan altas velocidades.

Este traje suele estar compuesto por capas de diferentes tejidos, y resulta menos aparatoso que el de NT 6. Incluye un sistema de soporte vital y un sistema de control remoto de las constantes vitales del portador. El traje permite sobrevivir en el vacío espacial durante 100 horas, momento en que se acaban el oxígeno y las baterías del traje.

TRAJE DE VACÍO MILITAR

Esta es la versión militar del traje de vacío. Incluye un sistema de soporte vital y un sistema de control remoto de las constantes vitales del portador. El traje permite sobrevivir en el vacío espacial durante 150 horas, momento en que se acaban el oxígeno y las baterías del traje.

TRAJE NBQ

Se trata de un traje completamente aislado del exterior que se lleva como protección de materiales peligrosos (radiación, tóxicos, etc.). Incluye un sistema de soporte vital que dura 10 horas. Aunque se pueden usar conectados a Fuentes Externas. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje. Los sistemas del traje dificultan el movimiento.

NT 8

NANOTRAJE ESPACIAL

Este traje está hecho con ferrofluidos magnetorológicos y nanofibras. Se autorrepara inmediatamente (en 3 segundos) al recibir daño a un ritmo de 1 punto de daño por segundo (10 puntos de daño por turno). El aire es reciclado por un Biomod (técnicamente un ser vivo que se alimenta de dióxido de carbono y lo transforma en oxígeno, entre otras cosas). Proporciona el Don *Sobrevives en el Vacío* indefinidamente, pero el resto de funciones se apagan tras las 300 horas que duran las baterías del traje.

TRAJE NBQ

Se trata de un traje completamente aislado del exterior que se lleva como protección de materiales peligrosos (radiación, tóxicos, etc.). Incluye un sistema de soporte vital que dura 100 horas. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura, sino de un traje.

TRAJE MULTIAMBIENTAL

Este traje hecho de nanofibras protege del frío y del calor más extremo. Proporciona también algo de protección, pero no se trata de una armadura.

TRAJE SUBACUÁTICO

Este traje de nanofibras está diseñado para proteger del frío de los océanos y proporcionar movilidad bajo el agua. Asimismo lleva un sistema que permite extraer oxígeno del agua. Proporciona también algo de protección.

NT 9

BIOTRAJE ESPACIAL

Versión avanzada del Nanotraje Espacial que combina esos materiales con el biocuero. El Biocuero es realmente una criatura semiviva, cuya piel no solo es extremadamente resistente, sino que además tiene una cierta capacidad regenerativa. Se “alimenta” del campo eléctrico del portador, pero a un nivel tan lento que no tiene efectos de juego. Además, debido a la capa de nanofibras se autorrepara inmediatamente (comienza en 3 segundos) al recibir daño a un ritmo de 1 punto de daño por segundo (10 puntos de daño por turno). El aire es reciclado por un Biomod (técnicamente un ser vivo que se alimenta de dióxido de carbono y lo transforma en oxígeno y que en este caso está unido simbióticamente al Biocuero). Proporciona el Don *Sobrevives en el Vacío* indefinidamente, pero el resto de funciones se apagan tras las 300 horas que duran las baterías del traje.

TRAJE NBQ DE NANOFIBRAS

Se trata de un traje completamente aislado del exterior que se lleva como protección de materiales peligrosos (radiación, tóxicos, etc.). Incluye un sistema de soporte vital que dura 300 horas. Proporciona también considerable protección. Al ser de Nanofibras se autorrepara inmediatamente (en 3 segundos) al recibir daño a un ritmo de 1 punto de daño por segundo (10 puntos de daño por turno).

TRAJE MULTIAMBIENTAL DE BIOCUERO

Este traje hecho de biocuero y bioplástico que protege del frío y del calor más extremo y proporciona también considerable protección. El Biocuero es realmente una criatura semiviva, cuya piel no solo es extremadamente

resistente, sino que además tiene una cierta capacidad regenerativa. Se “alimenta” del campo eléctrico del portador, pero a un nivel tan lento que no tiene efectos de juego.

TRAJE SUBACUÁTICO DE BIOCUERO

Este traje de biocuero está diseñado para proteger del frío de los océanos y proporcionar movilidad bajo el agua. Asimismo lleva un sistema que permite extraer oxígeno del agua y proporciona considerable protección. El Biocuero es realmente una criatura semi-viva, cuya piel no solo es extremadamente resistente, sino que además tiene una cierta capacidad regenerativa. Se “alimenta” del campo eléctrico del portador, pero a un nivel tan lento que no tiene efectos de juego.

NT 10

TRAJE ESPACIAL DE TELAS INTELIGENTES

Versión avanzada del Biotraje Espacial que combina el biocuero con Telas Inteligentes. No solo se autorrepara inmediatamente (comienza en 1 segundo) al recibir daño a un ritmo de 5 puntos de daño por segundo (50 puntos de daño por turno), sino que puede cambiar de forma, teniendo la apariencia del traje espacial o la de una prenda de vestir (de ejecutivo, de sport, etc. tiene solo una forma adicional que se elige al comprar el Traje). Se necesita 1 Acción Mental (3AC) para cambiar de forma y en la apariencia de “traje” protege solo la mitad.



TABLA 2.3: TRAJES DE SUPERVIVENCIA Y AMBIENTALES

Tipo de Armadura	RD	AC	Estorbo (1/2 puesta)	Energía (Autonomía)	Coste (Cr.)	Notas
NT 6						
Traje de Vacío	3	-2	5	Tipo 3 (72 horas)	2.000.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío, y Telecomunicación (Tecnológica), ambos con Origen Tecnológico, aunque solo por un período limitado de tiempo.
Traje NBQ	1	-2	3	-	12.500	Cubre todo el cuerpo. Proporciona 3 niveles del Don de Origen Tecnológico Resistencia a (por lo general a las Enfermedades, a la Radiación y al Veneno, aunque existen muchas variantes).
NT 7						
Traje Ambiental Desértico	1	-1	2	-	8.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona Resistencia al Frío y Resistencia al Calor, ambos con Origen Tecnológico.
Traje Ambiental Gélido	1	-1	2	-	4.000	Proporciona Resistencia al Frío. Cubre todo el cuerpo.
Traje Ambiental Térmico	1	-1	2	-	4.000	Proporciona Resistencia al Calor. Cubre todo el cuerpo.
Traje de Vacío	3	-1	4	Tipo 3 (100 horas)	13.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío, y Telecomunicación (Tecnológica), ambos con Origen Tecnológico, aunque solo por un período limitado de tiempo.
Traje de Vacío Militar	4	0	3	Tipo 3 (150 horas)	15.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío, y Telecomunicación (Tecnológica), ambos con Origen Tecnológico, aunque solo por un período limitado de tiempo.
Traje NBQ	2	-1	3	-	12.500	Cubre todo el cuerpo. Proporciona 3 niveles del Don de Origen Tecnológico Resistencia a (por lo general a las Enfermedades, a la Radiación y al Veneno, aunque existen muchas variantes).
NT 8						
Nanotraje Espacial	5	0	4	Tipo 3 (300 Horas)	13.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío (indefinidamente), y Telecomunicación (Tecnológica; durante 300h), ambos con Origen Tecnológico. Pueden añadirse más Dones, aumentando el Coste, y estarán limitados a 300h de uso.
Traje NBQ	3	0	4	Tipo 2 (100 horas)	12.500	Cubre todo el cuerpo. Proporciona 3 niveles del Don de Origen Tecnológico Resistencia a (por lo general a las Enfermedades, a la Radiación y al Veneno, aunque existen muchas variantes), aunque solo por un período limitado de tiempo.
Traje Multiambiental	3	0	4	-	16.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona Resistencia al Frío 2 y Resistencia al Calor 2, ambos con Origen Tecnológico.
Traje Subacuático	2	0	4	Tipo 2 (150 horas)	7.500	Proporciona los Dones Anfíbio, Branquias y Tolerancia (Frío) con Origen Tecnológico, aunque solo por un período limitado de tiempo.

Tipo de Armadura	RD	AC	Estorbo (1/2 puesta)	Energía (Autonomía)	Coste (Cr.)	Notas
NT 9						
Biotraje Espacial	9	0	2	Tipo 3 (300 Horas)	15.000	Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío (indefinidamente), y Telecomunicación (Tecnológica; durante 300h), ambos con Origen Tecnológico. Pueden añadirse más Dones, aumentando el Coste, y estarán limitados a 300h de uso.
Traje NBQ de Nanofibras	5	0	3	Tipo 3 (300 Horas)	15.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona 3 niveles del Don de Origen Tecnológico Resistencia a (por lo general a las Enfermedades, a la Radiación y al Veneno, aunque existen muchas variantes), aunque solo por un período limitado de tiempo.
Traje Multiambiental de Biocuero	5	0	3	-	16.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona Resistencia al Frío 2 y Resistencia al Calor 2, ambos con Origen Tecnológico.
Traje Subacuático de Biocuero	4	0	3	Tipo 3 (300 Horas)	12.500	Proporciona los Dones Anfibio, Branquias y Tolerancia (Frío) con Origen Tecnológico, aunque solo por un período limitado de tiempo.
NT 10						
Traje Espacial de Telas Inteligentes	10 (5)	0	2	Tipo 3 (900 Horas)	20.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío (indefinidamente), y Telecomunicación (Tecnológica; durante 900h), ambos con Origen Tecnológico. Pueden añadirse más Dones, aumentando el Coste, y estarán limitados a 900h de uso.
Traje NBQ de Telas Inteligentes	6	0	2	Tipo 3 (600 Horas)	17.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona 3 niveles del Don de Origen Tecnológico Resistencia a (por lo general a las Enfermedades, a la Radiación y al Veneno, aunque existen muchas variantes), aunque solo por un período limitado de tiempo.
Traje Multiambiental de Telas Inteligentes	6	0	2	-	18.000	Cubre todo el cuerpo. Proporciona Resistencia al Frío 2 y Resistencia al Calor 2, ambos con Origen Tecnológico.
Traje Subacuático de Telas Inteligentes	5	0	2	Tipo 3 (600 Horas)	15.000	Proporciona los Dones Anfibio, Branquias y Tolerancia (Frío) con Origen Tecnológico, aunque solo por un período limitado de tiempo.

El aire del Traje Espacial es reciclado por un Biomod (técnicamente un ser vivo que se alimenta de dióxido de carbono y lo transforma en oxígeno y que en este caso está unido simbióticamente al Biocuero). Proporciona el Don *Sobrevives en el Vacío* indefinidamente, pero el resto de funciones se apagan tras las 900 horas que duran las baterías del traje.

TRAJE NBQ DE TELAS INTELIGENTES

Se trata de un traje completamente aislado del exterior que se lleva como protección de materiales peligrosos (radiación, tóxicos, etc.). Incluye un sistema de soporte vital que

dura 300 horas. Proporciona también considerable protección.

El traje se autorrepara inmediatamente (comienza en 1 segundo) al recibir daño a un ritmo de 5 puntos de daño por segundo (50 puntos de daño por turno), pero además la misma tecnología que le permite autorrepararse le permite también cambiar de forma, teniendo la apariencia del traje NBQ o la de una prenda de vestir (de ejecutivo, de sport, etc. tiene solo una forma adicional que se elige al comprar el Traje). Se necesita 1 Acción Mental (3AC) para cambiar de forma y en la apariencia de “traje” protege solo la mitad.

TRAJE MULTIAMBIENTAL DE TELAS INTELIGENTES

Este traje hecho de biocuero y bioplástico que protege del frío y del calor más extremo y proporciona también considerable protección. No solo se autorrepara inmediatamente (comienza en 1 segundo) al recibir daño a un ritmo de 5 puntos de daño por segundo (50 puntos de daño por turno), sino que puede cambiar de forma, teniendo la apariencia del traje multiambiental o la de una prenda de vestir (de ejecutivo, de sport, etc. tiene solo una forma adicional que se elige al comprar el Traje). Se necesita 1 Acción Mental (3AC) para cambiar de forma y en la apariencia de “traje” protege solo la mitad.

TRAJE SUBACUÁTICO DE TELAS INTELIGENTES

Este traje de biocuero está diseñado para proteger del frío de los océanos y proporcionar movilidad bajo el agua. Asimismo lleva un sistema que permite extraer oxígeno del agua y proporciona mucha protección. Se autorrepara inmediatamente (comienza en 1 segundo) al recibir daño , a un ritmo de 5 puntos de daño por segundo (50 puntos de daño por turno), y puede cambiar de forma, teniendo la apariencia del traje subacuático o la de una prenda de vestir (de ejecutivo, de sport, etc. tiene solo una forma adicional que se elige al comprar el Traje). Se necesita 1 Acción Mental (3AC) para cambiar de forma y la apariencia de “traje” protege solo la mitad.



EXOESQUELETOS

Basado en el esqueleto exterior de los artrópodos (arácnidos, crustáceos e insectos), los exoesqueletos son armazones metálicos que protegen y ayudan a su portador a maniobrar con cargas pesadas. Su funcionamiento consiste en una serie de sensores biométricos que detectan las señales nerviosas que el cerebro envía a los músculos y las dirige hacia el mecanismo, que emula esos movimientos. Su uso en la guerra está muy extendido, ya que convierte a los soldados de asalto en ingenios mecánicos capaces de manejar de manera individual armamento pesado.

Los exoesqueletos de combate no solo tienen fuerza aumentada, sino que poseen muy buen blindaje y una gran cantidad de posibilidades a su disposición. Son mucho más caros que la armadura normal, pero son muy superiores. Los exoesqueletos de combate requieren un turno completo para entrar o salir de ellos, aunque se tarda 1 minuto (6 turnos) en ponerlos en marcha y chequear que todos los sistemas funcionan correctamente.

Para utilizar un exoesqueleto se necesita la Habilidad *Conducir Vehículo (Andadores)*, pero solo para las tiradas referentes a sistemas, si son necesarias, pues no se consideran técnicamente vehículos sino que funcionan como Armaduras. Los Mechs, como puedes leer más abajo, si se consideran Vehículos. Aun así **los exoesqueletos proporcionan un penalizador si no se conoce el NT apropiado.**

NT 7 Y 8

EXOESQUELETOS LIGEROS

Los exoesqueletos ligeros están diseñados para realizar tareas de carga de manera sencilla. En general suelen consistir en unos armazones abiertos y el usuario entra por su parte delantera. Sin embargo, algunos modelos pueden ser cerrados por completo cuando se trata de trabajar con materiales peligrosos o tóxicos. Tiene sistemas hidráulicos que aumentan el Vigor del usuario (pero solo en

aquellas cosas en las que la fuerza bruta o la potencia muscular afecten). Su tamaño es ligeramente superior al de una persona normal (es como un jugador de baloncesto), por lo que no tienen “demasiados” problemas para moverse por entornos urbanos.

EXOESQUELETOS PESADOS

Con los exoesqueletos pesados se pueden realizar tareas más complejas y maniobrar con mayores volúmenes de carga. En general suelen ser constructos cerrados completamente (incluyendo la mayoría de las veces sistemas de soporte vital) y el usuario accede al interior por un pequeña escotilla en la parte frontal.

EXOESQUELETOS DE COMBATE

Los exoesqueletos de combate están blindados por completo para proteger a su portador del impacto de los proyectiles. Además suelen ir equipados con armamento pesado que se maneja mediante consolas desde el interior del propio exoesqueleto. Hecho de bioplásticos y nanofibras no afectan tanto a la movilidad como otros exoesqueletos. Tiene un pequeño sistema de soporte vital que puede proporcionar oxígeno durante 4 horas a NT 7 y 8 horas a NT 8.

MECHS

Estos exoesqueletos pesados ampliamente armados miden mucho más que un ser humano, y son considerablemente más densos. Poseen sistemas de soporte vital que pueden mantener a su portador vivo y en perfectas condiciones indefinidamente (aunque el mech se queda sin energía en 1 mes). Tiene incorporados todo tipo de sensores internos para monitorizar hasta el último detalle de la condición física de su portador. Su gran tamaño disminuye su movilidad en entornos urbanos, ¡aunque siempre pueden abrir un nuevo agujero en la pared!. Pero son mucho más que una simple armadura, y por ello se describen en profundidad el **Capítulo 11: Vehículos, Naves y Bases**. Técnicamente los Exoesqueletos también podrían reproducirse con dicho sistema, pero hemos querido dejarlos como Protecciones para que fuesen más sencillos.

TABLA 2.4: EXOESQUELETOS

Tipo de Armadura	RD	AC	Estorbo (1/2 puesta)	Energía (Autonomía)	Coste (Cr.)	Notas
NT 7						
Exoesqueleto Ligero	2	-1	N/A	Tipo 3 (50 horas)	15.000 + 500/PD	Vigor+1. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico como Sobrevives en el Vacío o similares, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Exoesqueleto de Combate	6	-2	N/A	Tipo 3 (100 horas)	50.000 + 500/PD	Escala+1, Vigor+1. Proporciona el Don de Origen Tecnológico Telecomunicación (Tecnológica), aunque solo mientras dure la Autonomía del Exoesqueleto y el Don No Respira, pero solo por 4 horas. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Exoesqueleto Pesado	4	-2	N/A	Tipo 3 (100 horas)	25.000 + 500/PD	Vigor+2. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío, y Telecomunicación (Tecnológica), ambos con Origen Tecnológico, aunque solo mientras dure la autonomía del Exoesqueleto. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
NT 8						
Exoesqueleto Ligero	3	-	N/A	Tipo 3 (100 horas)	15.000 + 500/PD	Vigor+1. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico como Sobrevives en el Vacío o similares, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Exoesqueleto de Combate	7	-1	N/A	Tipo 3 (200 horas)	50.000 + 500/PD	Escala+1, Vigor+1. Proporciona el Don de Origen Tecnológico Telecomunicación (Tecnológica), aunque solo mientras dure la Autonomía del Exoesqueleto y el Don No Respira, pero solo por 8 horas. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico, pero su duración estará limitada por la Autonomía.
Exoesqueleto Pesado	5	-1	N/A	Tipo 3 (200 horas)	25.000 + 500/PD	Vigor+2. Proporciona los Dones Sobrevives en el Vacío, y Telecomunicación (Tecnológica), ambos con Origen Tecnológico, aunque solo mientras dure la autonomía del Exoesqueleto. Puede ser adaptado a distintos ambientes/misiones por medio de Dones con Origen Tecnológico, pero su duración estará limitada por la Autonomía.



Capítulo 3:

Armamento

AQUÍ MI FUSIL,
AQUÍ MI PISTOLA,
UNA DA TIROS,
LA OTRA CONSUELA.

SARGENTO MAYOR HARTMAN (Y CORO),
LA CHAQUETA METÁLICA



Este capítulo está dividido en varias secciones cuyos títulos hacen referencia a la Habilidad necesaria para manejar las armas que se encuentran dicha sección, y cada sección asimismo está dividida en los distintos Niveles Tecnológicos en los que se crean las armas. Al final del capítulo se tratan las municiones.

En cada sección indicaremos si usar ese tipo de armamento proporciona penalizadores si el personaje no tiene conocimientos del NT adecuado en la Habilidad en cuestión.

TÉRMINOS DEL ARMAMENTO

A continuación presentamos los términos más usados en el armamento.

ACCIONES DE COMBATE (AC)

En el caso de Armas el valor de la columna AC representa las Acciones de Combate que dicha Arma resta debido a su tamaño, que dificulta su manejo.

AC RECARGAR

El tiempo requerido para recargar un arma (como Arcos o Ballestas), suponiendo que lleva las flechas o virotes a mano (como en un carcaj, o pinchadas en el suelo frente a él).

ALCANCE

Cada arma tiene un listado de Alcance (en metros). El Alcance de cada arma está compuesto por 3 números separados por barras.

El primer número es el **Alcance Mínimo**. Este representa la cantidad de metros necesaria para poder usar esa arma de manera efectiva. **La dificultad para impactar a un objetivo que se encuentre en el Alcance Mínimo de un arma es 9.** Además, si la Distancia del Objetivo es menor que el Alcance Mínimo la dificultad al ataque variará dependiendo del arma que se use: *-1 para Armas Cortas y Armas de Pólvora (para una dificultad de 8), +1*

para Arrojadizas y Armas Largas (para una dificultad de 10), y +2 para Arcos, Armas Pesadas y Ballestas (para una dificultad de 11).

El segundo número es el **Alcance Efectivo**. Este representa la cantidad de metros en las que el arma es realmente efectiva. Si la Distancia del Objetivo es un número que está entre el Alcance Mínimo y el Alcance Efectivo se considera que dicho objetivo se encuentra en el Alcance Efectivo del arma. **La dificultad para impactar a un objetivo que se encuentre en el Alcance Efectivo de un arma es 9.**

El tercer número es el **Alcance Máximo**. Este representa la cantidad de metros en las que el arma es realmente efectiva. Si la Distancia del Objetivo es un número que está entre el Alcance Efectivo y el Alcance Máximo se considera que dicho objetivo se encuentra en el Alcance Máximo del arma. **La dificultad para impactar a un objetivo que se encuentre en el Alcance Máximo de un arma es 15, y el daño de dicha arma se ve reducido en 2 (mínimo 1).**

Nótese que las Armas Arrojadizas calculan su alcance dependiendo del Vigor del lanzador (y las Armas Montadas, que están en la sección de vehículos, dan el segundo y tercer número del Alcance en Kilómetros en lugar de metros).

ÁREA

En CdB existen armas que afectan también a la zona alrededor del blanco, por ejemplo las granadas. Esto es representado por la característica del arma llamada **Área**. Se trata de un número (en metros) que indica la tasa a la que decrece el daño producido por el arma. Por unidad de esa distancia que el objetivo se aleje del punto de impacto, el daño se reduce a la mitad (**redondeando hacia abajo**).

CADENCIA DE FUEGO (CDF)

Todas las armas de fuego tienen un valor llamado **Cadencia de Fuego**. La CdF indica la cantidad de proyectiles (o equivalente) que un arma puede disparar con una Maniobra.

Una misma arma puede tener distintas CdF, indicando que tiene distintos modos de disparo.

CARGADOR

Cantidad de proyectiles que se llevan en el cargador de un arma. Algunas armas pueden tener distintos cargadores, en cuyo caso se dan varios valores de Estorbo, uno para cada cargador. Cambiar un cargador gastado por uno nuevo (que se lleve relativamente a mano) cuesta 5 AC.

DAÑO

Representa el daño que puedes hacer con un ataque. El Daño de un ataque concreto es igual:

- ◆ Al **Grado Éxito del Ataque**: Cuanto mejor sea el golpe, mayor será el daño.
- ◆ Más el **Bonificador al Daño** del personaje si utiliza *Pelea* o *Armas Cuerpo a Cuerpo*.
- ◆ En el caso de estar utilizando algún arma se le suma el **Daño del Arma**.
- ◆ Algunos **Dones**, algunas **Maniobras** y algunas **Municiones** aumentan el Daño (y en algunos casos lo disminuyen).

ESTORBO

El Estorbo de las armas que tienen cargador o baterías se da con estas incluidas. En las descripciones de cada arma se darán los Estorbos específicos del cargador de cada arma, de la batería que lleve, o indicará otras consideraciones a este respecto.

VIGOR MÍNIMO

Se trata del Vigor Mínimo que es necesario para manejar un arma concreta. Si no se tiene se puede manejar, pero se tiene un negativo a manejar dicha arma igual a la diferencia entre el Vigor Mínimo y el Vigor del personaje. Algunas armas en lugar de Vigor Mínimo tienen una **Agilidad Mínima**, que funciona igual.

ARCOS

Las versiones modernas de armas como el arco proporcionan mayor alcance, requiriendo menos Vigor para poder utilizarlas. **Los arcos suman la mitad del Vigor del lanzador al daño.**

Los arcos de NT 6 y 7 no proporcionan negativos entre sí, y los arqueros de esos NTs podrán usar los de NTs inferiores sin problemas, pero los arqueros de NTs inferiores tendrán problemas usando los de NT 6 y 7 (y solo esos NTs) hasta que pasen un par de días usándolos intensivamente.

NT 1

ARCO CORTO

Inventado al final del Paleolítico (10.000 a.C.). Es mucho más efectivo que una lanza o una jabalina, no solo por su alcance, sino porque además permite llevar mucha más munición. *Se necesitan 3 AC para recargar el arma.* Para usarlo de debe tener Vigor 2. Las flechas tienen Estorbo 0,1 y cuestan 1 Cr.

ARCO LARGO

El arco largo aparece alrededor del 2.000 a.C., aunque con el tiempo aparecerán versiones mejoradas y de mayor alcance. Es más efectivo que el arco corto, pero también es más difícil de utilizar. *Se necesitan 3 AC para recargar el arma.* Para usarlo de debe tener Vigor 3. Las flechas tienen Estorbo 0,1 y cuestan 1 Cr.



TABLA 3.1: ARCOS

Arma	Daño	Alcance	Vigor Mínimo	AC Recargar	Estorbo	Coste (Cr.)
NT 1						
Arco Corto	1	3/50/100	2	3	1	100
Arco Largo	1	5/75/150	3	3	2	200
NT 2						
Arco Largo	1	5/85/175	3	3	2	300
NT 6						
Arco Compuesto	2	5/100/200	2	2	2	400
NT 7						
Arco Compuesto	3	5/125/250	2	2	1,5	500
NT 9						
Arco Láser	5	5/150/300	-	Especial	1	5.000

NT 2

ARCO LARGO

Esta es una versión ligeramente más avanzada que la anterior, y que aumenta ligeramente el alcance del arco. No solo los arcos ingleses, sino que los arcos chinos de bambú entrarían en esta categoría. *Se necesitan 3 AC para recargar el arma.* Para usarlo de debe tener *Vigor 3*. Las flechas tienen Estorbo 0,1 y cuestan 1 Cr.

NT 6 Y 7

ARCO COMPUESTO

Versión moderna del arco, inventada en 1966. Utiliza poleas y cables para aprovechar y transmitir la energía aplicada a él de manera más eficaz. Su uso es principalmente deportivo, pero sigue siendo un arma mortal en unas manos expertas. *Se necesitan 2 AC para recargar el arma.* Para usarlo de debe tener *Vigor 2*. Las flechas tienen Estorbo 0,1 y cuestan 5 Cr.

NT 9

ARCO LÁSER

Este arma no es más que un láser en forma de arco. No necesita recargar cada flecha, sino que en su lugar lleva una batería Tipo 3 que le proporciona 300 disparos (y que se recarga como un cargador de arma).

ARMAS ARROJADIZAS

A continuación detallamos las armas arrojadizas que están disponibles en todos los NTs. Nótese que cualquiera (con la Habilidad *Armas Arrojadizas*) puede usar las armas arrojadizas de NT 1 a 4 sin negativos, independientemente de su NT. Sin embargo, a partir de NT 5 se sufren los negativos correspondientes si se usan armas arrojadizas de un NT que no es el NT al que se tiene la Habilidad *Armas Arrojadizas*. **Las armas arrojadizas suman la mitad del Vigor del lanzador al daño.**

Los Alcances de las Armas Arrojadizas que aparecían en Walküre son muy bajos en comparación con lo que se suele encontrar en los juegos de rol. Esto era así adrede, pues, como todo el que tenga experiencia arrojando objetos sabrá, las distancias que normalmente se encuentran en dichos juegos son exageradas. Así pues decidimos que las distancias que tuviese el juego fuesen más correctas que las distancias a las que los juegos nos tienen acostumbrados. Aun así, los juegos tienen esos alcances hinchados por motivos muchas veces narrativos, y el que ciertas ambientaciones casi exigirán ese nivel de heroicidad, y para ello en la **Tabla 3.2: Armas Arrojadizas** encontraras una columna llamada Alcance Realista y otra llamada Alcance Heroico. Usa la que creas más adecuada para el tipo de partida que tengas en mente.

NT 1

ATLATL

También llamado lanzadardos o estólica, es un arma que consiste en una delgada y estrecha “plataforma” de madera en la que se coloca una pequeña jabalina y se usa para proporcionar más impulso al proyectil.

BOLEADORAS

Consta de dos o tres bolas, piedras muy duras pulidas en forma casi esférica o muy raramente erizadas que se encuentran unidas por tiras de cuero y se usan tanto para hacer daño como para atacar a enemigos. Se pueden usar para intentar capturar al objetivo (si impactan efectivamente se puede, *en lugar de hacer daño*, usar el Daño causado como sustituto de *Pelea* en una Maniobra de *Presa* contra él objetivo) o para hacer daño, aunque hay que declarar que se quiere hacer antes de atacar con ellas.

CERBATANA

Una cerbatana es un tubo (de madera o caña) en el que se introducen dardos, pequeñas flechas u otros elementos punzantes que se disparan soplando con fuerza desde uno de los extremos. Es muy común que dichos dardos estén envenenados. *Cuesta 5 AC recargar la cerbatana.*

CUCHILLO ARROJADIZO

Se trata de un cuchillo (o daga) equilibrado y diseñado para ser lanzado, aunque nada le impide ser usado también en combate cuerpo a cuerpo.

HONDA

Cuerda preparada para lanzar piedras a gran velocidad. Muy peligrosa en manos expertas.

HACHA ARROJADIZA

Tipo 2s hachas equilibradas para ser lanzadas, aunque puede ser usada también cuerpo a cuerpo.

JABALINA

Las jabalinas son pequeñas lanzas que han sido diseñadas para ser arrojadas. Hacen menos daño que las lanzas, pero llegan más lejos.

LANZA

Este tipo de lanza ha sido diseñada para ser arrojadas, al igual que las jabalinas. Hacen más daño que las jabalinas, pero tienen menos alcance.

NT 2

ARPÓN

Los arpones son la evolución de las lanzas que se usaban para cazar peces. En la prehistoria se hacían de hueso, pero estos ya usan hierro, y son igual de peligrosos que las lanzas arrojadizas, teniendo el mismo tamaño que las jabalinas.

NT 3

SHURIKEN

Arma arrojadiza que se oculta con especial facilidad, de origen japonés. Suelen tener forma de estrella, aunque no es algo obligatorio.

NT 5

GRANADA

Ejemplo de uno de los primeros modelos de granadas, en concreto representando la Grenade a Main francesa, usada hasta 1850.

NT 6

GRANADA ATURDIDORA

Granada aturdidora que se desarrolla al poco de entrar en el NT. Esta granada ciega por medio de un flash de luz a aquellos que no estén protegidos.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN TIPO 1

Granada de fragmentación cuyo modelo que ha sido ampliamente copiado a lo largo de la historia.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN TIPO 2

Esta granada es el reemplazo que se inventa a mediados del NT y que sustituye desde su invención a la granada de fragmentación tipo 1.

TABLA 3,2: ARMAS ARROJADIZAS

Arma	Daño	Alcance Realista (múltiplos de Vigor)	Alcance Heroico	Área	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 1							
Atlatl	2	3/x2/x4	2/x4/x7		1	20	Necesita las dos manos para ser usado.
Boleadoras	1	3/x2/x4	2/x4/x7		0,5	30	Si impactan efectivamente se puede usar el Daño causado como sustituto de Pelea en una Presa contra el objetivo.
Cerbatana	2	3/x2/x4	2/x4/x7		1	50	Cuesta 5 AC recargar la cerbatana.
Cuchillo Arrojadizo	1	1/x1/x3	1/x3/x6		0,25	20	
Hacha Arrojadiza	2	1/x1/x2	1/x3/x5		0,5	40	
Honda	1	3/x10/x20	2/x15/ x30		0,1	20	Cuesta 6 AC recargar la honda. El estorbo no incluye las munición (0.1 por piedra).
Jabalina	1	2/x1/x3	2/x3/x6		2	30	
Lanza	2	2/x1/x2	2/x3/x5		4	40	
NT 2							
Arpón	2	1/x1/x2	2/x3/x5		2	60	Se queda atrapado en el cuerpo del objetivo. Suele llevar atado una cuerda para sacar el arpón una vez impacta, aunque se considera otro ataque que si tiene éxito causa daño y saca el arpón.
NT 3							
Shuriken	1	1/x1/x2	0/x3/x5		0,1	5	
NT 5							
Granada	2	2/x1/x2	1/x3/x5	2	1	10	
Stielhandgranate	4	2/x1/x2	1/x3/x5	1	1,3	20	Lanzar esta Granada cuesta 3 AC
NT 6							
Granada Aturdidora	4	2/x1/x3	1/x3/x6	2	0,5	30	Daño de Fatiga. Ignora el RD de las Armaduras si estas no cubren todo el cuerpo. Tirada de Agilidad de dificultad 11 para evitar quedar cegado (-2 a toda acción) durante 2 turnos.
Granada de Fragmentación Tipo 1	5	2/x1/x2	1/x3/x5	1	0,8	20	
Granada de Fragmentación Tipo 2	5	2/x1/x3	1/x3/x6	2	0,6	30	
NT 7							
Granada de Alto Explosivo Tipo 1	5	2/x1/x3	1/x3/x6	2	0,7	45	
Granada de Alto Explosivo Tipo 2	5	2/x1/x3	1/x3/x6	3	0,8	50	
Granada de Fósforo Blanco	6	2/x1/x3	1/x3/x6	2	1	125	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.

Arma	Daño	Alcance Realista (múltiplos de Vigor)	Alcance Heroico	Área	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Granada Electromag- nética Tipo 1	4	2/x1/x3	1/x3/x6	3	1,3	90	Esta granada solo afecta aparatos eléctricos que estén encendidos. Si estos aparatos son de uso militar podrán aplicar su RD al ataque, si no lo son y están encendidos se verán dañados por la granada.
Granada Electro- magnética Tipo 2	6	2/x1/x3	1/x3/x6	2	1	100	Esta granada solo afecta aparatos eléctricos que estén encendidos. Si estos aparatos son de uso militar podrán aplicar su RD al ataque, si no lo son y están encendidos se verán dañados por la granada.
Granada Química Tipo 1	8	2/x1/x2	1/x3/x5	2	0,6	35	Recibe el daño el que respire en la zona en la que afecta la granada, que quema los pulmones por dentro a todo el que respira el agente químico de la granada, por esto la RD no afectará en la mayoría de casos, pero una máscara de gas o similar protegerán al 100% de esta granada.
Granada Química Tipo 2	8	2/x1/x2	1/x3/x5	2	0,5	40	Recibe el daño el que respire en la zona en la que afecta la granada, que quema los pulmones por dentro a todo el que respira el agente químico de la granada, por esto la RD no afectará en la mayoría de casos, pero una máscara de gas o similar protegerán al 100% de esta granada.
NT 8							
Granada de Plasma	6	2/x2/x3	1/x4/x6	3	0,6	100	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamarse sufrirá la mitad del Daño original.
Granada Pegajosa	10	2/x2/x3	1/x4/x6	1	0,4	250	
Granada Termobárica	8	2/x2/x3	1/x4/x6	3	0,5	350	
Granada Termobárica Pesada	8	2/x1/x2	1/x3/x5	5	1	500	
NT 9							
Granada de Plasma	10	2/x2/x3	1/x4/x6	3	0,6	100	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamarse sufrirá la mitad del Daño original.
Granada Sónica	8	2/x2/x3	1/x4/x6	4	0,3	300	Solo hace Daño de Fatiga
NT 10							
Granada Desintegra- dora de ADN	10	2/x2/x4	1/x4/x7	5	0,2	1.500	Solo afecta al ADN, no a los objetos sólidos
Granada Neuronal	10	2/x2/x4	1/x4/x7	6	0,2	500	Solo hace Daño de Fatiga

NT 7**GRANADA DE ALTO EXPLOSIVO TIPO 1**

Granada de alto explosivo rellena con material explosivo muy potente. Es altamente eficiente contra infantería, ya que afecta a un amplio radio de acción.

GRANADA DE ALTO EXPLOSIVO TIPO 2

Granada de alto explosivo con mayor alcance que el modelo anterior.

GRANADA DE FÓSFORO BLANCO

Consiste en una granada antipersona que, al detonar, libera una nube blanca y densa compuesta por partículas incandescentes de fósforo blanco que causan importantes quemaduras en una pequeña área. El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.

GRANADA ELECTROMAGNÉTICA TIPO 1

Esta granada original copia el aspecto de la “potato masher” y al ser lanzada libera una onda electromagnética que inutiliza el equipo eléctrico dentro de su radio de acción. Solo afecta aparatos eléctricos que estén encendidos. Si estos aparatos son de uso militar (o están diseñados con apantallamiento de nivel militar) podrán aplicar su RD al ataque, si no lo son y están encendidos se verán dañados por la granada (entre otras cosas porque no tienen RD que aplicar).

GRANADA ELECTROMAGNÉTICA TIPO 2

Esta granada libera una importante cantidad de energía electromagnética que inutiliza total o parcialmente el equipo eléctrico dentro de su radio de acción. Solo afecta aparatos eléctricos que estén encendidos.

Si estos aparatos son de uso militar (o están diseñados con apantallamiento de nivel militar) podrán aplicar su RD al ataque, si no lo son y están encendidos se verán dañados por la granada (entre otras cosas porque no tienen RD que aplicar).

GRANADA QUÍMICA TIPO 1

Granada de gas químico que al detonar deja escapar de su interior un gas que causa daño a quien respire en la zona en la que afecta la granada. Quien respire el agente químico de la granada sentirá que le queman los pulmones por dentro, por esto la RD no afectará en la mayoría de casos, pero una máscara de gas o similar protegerán al 100% de esta granada.

GRANADA QUÍMICA TIPO 2

Versión más moderna del a granada de gas químico que pesa algo menos al mejorar los materiales del contenedor (pero la tecnología tras ella no cambia apenas).

NT 8**GRANADA DE PLASMA**

Este tipo de granada es muy avanzada, y consta de una pequeña celda de combustible que al detonarse provoca una descarga toroidal de energía calorífica altamente destructiva. El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.

GRANADA PEGAJOSA

Granada que al explotar lanza al ambiente un material magnético que se pega al objetivo antes de estallar, causando mucho daño, pero con poca área.

GRANADA TERMOBÁRICA

Estas granadas liberan una gran cantidad de gas concentrado que, al mezclarse con el oxígeno generan una amplia zona de ignición que detona tras activarse una segunda carga explosiva adosada al mismo mecanismo del artefacto.

GRANADA TERMOBÁRICA PESADA

Versión pesada de la granada termobárica, que hace el mismo daño, pero en más área.

NT 9

GRANADAS DE PLASMA

Versión de NT 9 de la granada de plasma, que aumenta considerablemente sus efectos.

GRANADAS SÓNICAS

Granadas diseñadas para aturdir a los objetivos, y que sustituyen a las granadas aturridoras de manera efectiva.

NT 10

GRANADA DESINTEGRADORA DE ADN

Esta granada ha sido diseñada para destruir únicamente cadenas de ADN, por lo que solo afecta a las personajes, pero no al equipo que lleven, a sus vehículos o sus armas.

GRANADA NEURONAL

La granada diseñada para aturdir más potente, capaz de acabar con muchos enemigos de golpe, dejándolos inconscientes.

ARMAS A 1 MANO

A continuación presentamos las armas cuerpo a cuerpo disponibles de NT 1 a 5, y que se usan con la Habilidad *Armas A 1 Mano*. Cualquiera con la Habilidad *Armas A 1 Mano* puede usar las armas de NT 1 a 5 sin los negativos que normalmente se tendrían por NT, *siempre que el personaje conozca como mínimo el NT en el que se crea el arma o un NT superior*.

NT 1

CUCHILLO O DAGA

Esta arma sirve para representar todo tipo de cuchillo o daga, tenga uno o dos filos. Representa tanto a las armas de bronce como a las de hierro o acero, ya que el cambio de material no mejora sus capacidades a nivel de reglas.

ESCUDO RODELA

Este tipo de escudo es el más pequeño que existe, y por lo general está hecho de capas de piel reforzadas con bronce (hierro o acero, dependiendo de la época). Realizar una parada con un escudo rodela cuesta 1 AC menos de lo habitual, pero está diseñado únicamente para llevarse en la mano torpe. Se puede usar con Armas a 2 Manos.

ESCUDO PEQUEÑO

Ligeramente más grande que el Escudo Rodela, es mucho más común que aquel, aunque es lo suficientemente pequeño como para no dar un bono a parada, y lo suficientemente grande como para no recudir el coste en AC al parar. Pero su bajo Coste y su poco Estorbo lo hacen un arma muy útil.

ESCUDO MEDIO

Este es, sin duda, el escudo que más se usa en batalla y es lo que nos viene a la mente habitualmente cuando pensamos en un escudo. Proporciona un +1 a las maniobras de Parada que se hagan con él.

ESCUDO GRANDE

Esta clase de escudo representa escudos torre y escudos realmente grandes. Proporcionan un +2 a las maniobras de Parada, pero realizarlas cuesta 4 AC en lugar de 2 debido a lo pesado que es el escudo.



ESPADA CORTA

La clásica espada corta, diseñada más para pinchar que cortar (aunque también corta, claro). Cubre desde el Gladius al Bracamante, entre otros muchos estilos de espadas cortas. En este NT suelen ser armas de bronce.

ESPADA LARGA

Este arma cubre las versiones más largas de la espada, siendo un arma extremadamente común, a la par que en algunas épocas es una arma limitada a ciertas personas de cierta clase social. En este NT suelen ser armas de bronce.

HACHA

Arma con puesta por un filo metálico unido a un mango de madera. Se trata, de hecho, de la evolución de las piedras de sílice de la prehistoria. En este NT suelen ser armas de bronce.

HOZ

La hoz consiste en una cuchilla metálica en forma de media luna con un mango (habitualmente de madera), y que se usa más para cortar cereales que como arma (aunque se puede usar de manera efectiva como tal). La mayoría de hoces están hechas de una aleación de bronce, aunque también las hay de cobre.



KHOPESH

Se trata de una espada curva con forma de hoz. En este NT suelen ser armas de bronce.

LÁTIGO

Arma consistente en una “cuerda” (habitualmente hecha con tiras de cuero trenzado) atada a un mango y que aunque se diseñó para controlar animales no tardó en usarse como arma. Tiene la peculiaridad de ser un arma cuerpo a cuerpo que se puede usar contra enemigos que estén a 3 metros o menos.

MAZA

Originalmente la maza era poco más que una vara o garrote a la que se engarzaba una piedra, aunque no tardó en evolucionar y en convertirse en un arma muy efectiva. En este NT las más avanzadas que se crean son de Bronce, pero el cambio de material no mejora sus capacidades a nivel de reglas, sino que será la aparición de Mazas creadas específicamente para la guerra lo que le hará avanzar.

NT 2

ALFANJE

Los Alfanes son espadas de hoja ancha y curva, que tienen filo completo en el lado exterior y un filo de solo un tercio de longitud en el lado interior. También es conocida como Terciado.

CIMITARRA

Sable musulmán de hoja curva que solo tiene 1 filo y está especialmente bien equilibrada para hacer barridos. Históricamente es una de las armas favoritas de los pueblos árabes, y comúnmente se asocia a ellos, pero la realidad es que fue usada por muchos pueblos aparte de los árabes.

ESPADA ANCHA

Las Espadas anchas son versiones más bastas de las Espadas Cortas a la par que ligeramente más largas.

ESPADA CORTA

Versión de acero de la Espada Corta, superior a su contrapartida de NT 1.

ESPADA LARGA

Versión de acero de la Espada Larga.

HACHA

Una versión avanzada del Hacha, fabricada en acero, aunque a diferencia de otras armas, esto no mejora significativamente sus capacidades.

LANZA CORTA

Versión corta de la Lanza diseñada para usarse a una mano mientras se lleva un Escudo (por lo general Medio) en la otra mano. Tiene un alcance de 2 metros.

MAZA DE GUERRA

Versión de la Maza también conocida como Maza de Armas. No solo está completamente hecha de acero, sino que se le han incluido pinchos (o aristas de algún tipo) especialmente añadidos para perforar armaduras metálicas

NT 3

ESPADA BASTARDA

También conocida como espada de mano y media, entre otros muchos nombres. Se trata de una espada que ha sido diseñada para ser blandida tanto con 1 mano, como con dos manos. Usarla a 2 manos hace 1 más de daño, pero atacar con ella así cuesta 1 AC más.

KATANA

La katana es un sable japonés de filo único y curvado, tradicionalmente usado únicamente por la casta samurái.

NUNCHAKU

El nunchaku es un arma japonesa formada por dos palos unidos por una cadena (la variante china del sansetsukon usa 3 palos). Otros pueblos orientales tienen versiones distintas de esta arma.

SAI

Daga oriental usada principalmente de manera defensiva. Proporciona un +1 a la maniobras de Parada.

TONFA

Originalmente fue un asa para girar una rueda de molino, y es un arma que sobresale especialmente al realizar paradas, proporcionando un +1 a las maniobras de Parada.

NT 4

ESTOQUE

También conocida como espada ropera, el estoque surge en el Renacimiento en España y es una espada larga, de hoja recta y fina, y que se usa en muchas ocasiones como complemento a la ropa (de ahí el nombre ropera). No es un arma tan fina como un florete, pero es un arma de duelo y parar con ella cuesta 1 AC menos que con otras armas.

MAIN-GAUCHE

También conocida como daga de parada, se usa únicamente en la mano torpe y facilita parar con ella, pues proporciona un +1 a la maniobras de Parada.

SABLE

Los sables son espadas de hoja curva, pero esta arma hace referencia en concreto a los sables de de infantería, menos curvos que los de caballería, pues su uso es considerablemente distinto.



TABLA 3.4: ARMAS A 1 MANO

Arma	Daño	Vigor Mínimo	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 1					
Cuchillo o Daga	1	-	0,2	20	Parar con un Escudo Rodela cuesta 1 AC menos.
Escudo Rodela	0	0	0,5	30	
Escudo Pequeño	0	1	1	20	+1 Parada +2 Parada, aunque parar con el cuesta 4 AC
Escudo Medio	1	2	3	40	
Escudo Grande	2	3	5	60	
Espada Corta	1	2	1	70	Fabricada en Bronce.
Espada Larga	2	3	1,2	100	
Hacha	2	3	0,7	50	
Hoz	1	2	0,5	40	Fabricada en Bronce o Cobre.
Kopesh	1	2	0,5	450	Fabricada en Bronce.
Látigo	1	1	1	20	Alcance 3 metros.
Maza	2	3	1,5	50	
NT 2					
Alfanje	2	3	1,5	400	Para con ella cuesta 1 AC más.
Cimitarra	2	2	1,2	350	
Espada Ancha	2	2	1,1	500	
Espada Corta	2	2	1	70	
Espada Larga	3	3	1,2	600	
Hacha	2	3	0,7	50	
Lanza Corta	2	2	3	40	Alcance 2 metros.
Maza de Guerra	3	3	1,7	150	Parar con ella cuesta 1 AC más.
NT 3					
Espada Bastarda	3	3	2	700	
Katana	3	2	1,2	650	
Nunchaku	2	-	1	20	-1 a intentos de Parar un Nunchaku
Sai	1	-	0,5	60	+1 Parada
Tonfa	2	-	0,5	40	+1 Parada. Daño de Fatiga salvo que se sea Artista Marcial.
NT 4					
Estoque	3	-	1	600	Parar con el estoque cuesta 1 AC menos.
Main-Gauche	2	-	0,5	50	+1 Parada. Solo se puede usar en la mano torpe.
Sable	3	2	1	550	
Sable de Caballería	3	2	1,2	500	
NT 5					
Cuchillo de Supervivencia	2	-	0,5	100	
Machete	2	2	0,7	50	
Espada-bastón	2	-	0,8	600	Un bastón de caminar con una espada oculta.

SABLE DE CABALLERÍA

Los sables son espadas de hoja curva, pero esta arma hace referencia en concreto a los sables de caballería (usados también por oficiales de infantería), en uso hasta entrado el siglo XX.

NT 5

CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA

Estos representan los primeros cuchillos de este estilo, que incluyen hoja serrada. Estos cuchillos están diseñados tanto para cortar cuerdas, madera, pieles, y, por supuesto, personas.

MACHETE

Los machetes son cuchillos grandes, pero más cortos que una espada, y de un solo filo. Originalmente diseñados para abrirse paso entre selvas, a la par que sirve como arma blanca.

ESPADA-BASTÓN

Un bastón de pasear que oculta en su interior una espada fina.

ARMAS A 2 MANOS

Aquí presentamos las armas cuerpo a cuerpo que podemos encontrar de NT 1 a 3 (en NT 4 y 5 no se desarrollan nuevas armas a 2 manos), y que se usan con la Habilidad *Armas A 2 Manos*. Cualquiera con la Habilidad *Armas A 2 Manos* puede usar las armas de NT 1 a 5 sin los negativos que normalmente se tendrían por NT, siempre que el personaje conozca como mínimo el NT en el que se crea el arma o un NT superior.

NT 1

BASTÓN

Un palo largo, perfecto para caminar, pero también para defenderse de ataques. Parar con ellos cuesta 1 AC menos.

HACHA DE BATALLA

Estas armas representan las muchas y muy variadas hachas creadas para ser utilizadas a dos manos. Fabricadas en bronce, pesan tanto que parar con ellas cuesta 1 AC más.

LANZA

Pueden ser completamente de madera, con una punta de hueso, o con una punta de metal (sea bronce, hierro o acero).

NT 2

HACHA DE BATALLA

Versión en acero de las Hachas de Batalla de NT 1. Aun así sigue pesando tanto que parar con ellas cuesta 1 AC más.

LANZA CORTA

Versión más corta de la lanza, y habitualmente ya con una punta de acero.

TETSUBO

Esta arma japonesa es un palo pesado recubierto de metal y lleno de pinchos. Debido a su enorme peso pocos soldados podían usarlo efectivamente, pero es el arma con la que se representa siempre a los onis, para mostrar así su enorme fuerza.



NT 3

ARMA DE ASTA

La Lanza evoluciona en muchos tipos de armas, conocidas como Armas de Asta, y que tienen usos y estilos muy distintos, pero las representamos con esta arma. El DJ debería sentirse libre de modificarla si cree que las armas de asta deberían tener una representación más variada en su campaña.

ESPADA BASTARDA

También conocida como espada de mano y media, entre otros muchos nombres. Se trata de una espada que ha sido diseñada para ser blandida tanto con 1 mano, como con dos manos. Usarla a 1 manos hace 1 menos de daño, pero atacar con ella así cuesta 1 AC menos.

ESPADÓN

Esta arma representa todas las grandes espadas de finales del medioevo.

MARTILLO DE GUERRA

También conocido como Martillo de Armas, se trata de un arma contundente que tiene siempre una parte plana y otra con un pincho o pico, siendo efectivamente un martillo diseñado para combatir con él.

PICO

Esta es una variante del Martillo de Guerra que da mucha más prioridad a la parte punzando, reduciendo la parte plana a un simple contrapeso, o eliminándolo completamente. Es menos efectiva que el Martillo, pero tiende a pesar menos.

TABLA 3.5: ARMAS A 2 MANOS

Arma	Daño	Vigor Mínimo	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 1					
Bastón	2	2	3	20	Para con ella cuesta 1 AC menos.
Hacha de Batalla	3	3	2,5	80	Para con ella cuesta 1 AC más. Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 1.
Lanza	2	2	3	40	Alcance 3 metros.
NT 2					
Hacha de Batalla	3	3	2	110	Para con ella cuesta 1 AC más. Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 1.
Lanza Corta	2	2	3	40	Alcance 2 metros.
Tetsubo	4	4	2,2	100	Para con ella cuesta 1 AC más. Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 4 o superior el daño aumenta en 2.
NT 3					
Arma de Asta	3	3	3,5	120	Alcance 3 metros. Para con ella cuesta 2 AC más.
Espada Bastarda	4	3	2	700	
Espadón	4	3	2,5	1.000	Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 2 o superior el daño aumenta en 1.
Martillo de Guerra	4	3	1,7	500	Para con ella cuesta 1 AC más. Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 4 o superior el daño aumenta en 1.
Pico	3	2	1,5	100	Para con ella cuesta 1 AC más. Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 3 o superior el daño aumenta en 1.
NT 4					
Bayoneta	2	2	+0,2	25	Debe ir acoplada a un mosquete, fusil o rifle. -1 a Maniobras de Disparo con dicha arma. Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 2 o superior el daño aumenta en 1.

NT 4

BAYONETA

Se trata de una especie de arma de filo creada para ser acoplada junto a mosquetes, rifles y similares, aumentando la dificultad de disparar, pero siendo la única arma que muchos soldados de infantería llevaban.

ARMAS CORTAS

A continuación podrás encontrar las distintas Armas Cortas separadas según el Nivel Tecnológico. Nótese que **todas** las armas cortas proporcionan los negativos correspondientes si se usan armas de un NT que no es el Nivel Tecnológico al que se tiene la Habilidad *Armas Cortas*.

NT 6

PISTOLA .45 ACP

Pistola que usa municiones del calibre .45 ACP, también conocido como 11.43 x 23 mm. Cada cargador de 7 proyectiles tiene Estorbo 0,2. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,8.

PISTOLA 5,7X28MM

Pistola que usa la munición de calibre 5,7 x 28 mm, munición que fue especialmente diseñada para ser usada en situaciones de rehenes, ya que tras atravesar un objetivo se desestabiliza y gira perdiendo toda capacidad perforante. Los cargadores de 10 proyectiles tienen Estorbo 0,2, y los de 20 proyectiles tienen Estorbo 0,3. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,8.

PISTOLA 5.8 X 21 MM DAP-92

Pistola que usa la munición de calibre 5,8 x 21 mm DAP-92, munición que fue especialmente diseñada para ser el reemplazo de la munición 7,62 x 25 mm Tokarev. Los cargadores de 15 proyectiles tienen Estorbo 0,2. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,8.

PISTOLA 7.65 X 17 MM

Pistola que usa la munición de calibre 7,65 x 17 mm, también conocido como .32 ACP.

Munición diseñada para ser ligera. Los cargadores de 7 proyectiles tienen Estorbo 0,1. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,6.

PISTOLA 7,62 X 25 MM TOKAREV

Esta pistola puede usar, aparte de munición del calibre 7,62 x 17 mm Tokarev su equivalente en el mismo calibre de diseño Mauser. Los cargadores de 15 proyectiles tienen Estorbo 0,2. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,8.

PISTOLA 9MM

Clásica pistola que lleva munición de 9 x 19 mm Parabellum, o equivalente. Los cargadores de 15 proyectiles tienen Estorbo 0,2. La Pistola sin cargador tiene Estorbo 0,8.

REVÓLVER .357

Los revólveres llevan su munición en un cilindro giratorio. El cilindro es abatible, por lo que se pueden recargar con rapidez (5AC) si se lleva uno preparado; pero también se puede recargar las balas una a una (3AC cada bala). Este revólver lleva proyectiles de calibre .357 S&W Magnum, también conocidos como 9 x 33 mmR que mejora el diseño de la munición del .38 Special. Un cilindro con 6 proyectiles tiene Estorbo 0,3, y el revólver sin cilindro un Estorbo de 1. Los 6 proyectiles sin cilindro tienen Estorbo 0,1 y el revólver con el cilindro pero sin proyectiles un Estorbo de 1,2.

SILENCIADOR

Los Silenciadores son piezas de equipo que se acoplan a Armas Cortas y Armas Largas para intentar que hagan menos ruido. Hay 2 vertientes distintas, que cuestan y pesan lo mismo.

- +1 Sigilo en la tirada necesaria para la Acción Opuesta de quien pueda escuchar el disparo.
- +2 Sigilo, pero el daño del arma se reduce en 1.

Estorbo: 0,1.

Coste: 100 Cr.

REVÓLVER .40

Revólver con proyectiles .40 S&W, también conocidos como 10 x 21 mm. Un cilindro con 6 proyectiles tiene Estorbo 0,3, y el revólver sin cilindro un Estorbo de 0,9. Los 6 proyectiles sin cilindro tienen Estorbo 0,1 y el revólver con el cilindro pero sin proyectiles un Estorbo de 1,1. El cilindro se puede recargar con rapidez si se lleva uno preparado (5AC); pero también se puede recargar las balas una a una (3AC cada bala).

REVÓLVER .44M

Revólver con proyectiles .44 Magnum, también conocidos como 10,9 x 33 mmR. Un cilindro con 6 proyectiles tiene Estorbo 0,3, y el revólver sin cilindro un Estorbo de 1. Los 6 proyectiles sin cilindro tienen Estorbo 0,1 y el revólver con el cilindro pero sin proyectiles un Estorbo de 1,2. El cilindro se puede recargar con rapidez si se lleva uno preparado (5AC); pero también se puede recargar las balas una a una (3AC cada bala).



REVÓLVER .45

Revólver con proyectiles .45 ACP, también conocido como 11,43 x 23 mm. Un cilindro con 6 proyectiles tiene Estorbo 0,3, y el revólver sin cilindro un Estorbo de 1,1. Los 6 proyectiles sin cilindro tienen Estorbo 0,1 y el revólver con el cilindro pero sin proyectiles un Estorbo de 1,3. El cilindro se puede recargar con rapidez si se lleva uno preparado (5AC); pero también se puede recargar las balas una a una (3AC cada bala).

SUBFUSIL .45 ACP

Los Subfusiles son armas automáticas compactas y de corto alcance capaces de disparar con una gran Cadencia de Fuego. Este modelo en concreto usa municiones del calibre .45 ACP, también conocido como 11,43 x 23 mm. Cada cargador de 13 proyectiles tiene Estorbo 0,3 y el cargador de 38 proyectiles tiene Estorbo 0,6. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 1,7.

SUBFUSIL 4,6 X 30 MM

Subfusil que usa municiones del calibre 4,6 x 30 mm, diseñado específicamente para ser usado contra chalecos antibalas en entornos cerrados, por lo que tiene un alcance muy reducido. Cada cargador de 20 proyectiles tiene Estorbo 0,2 y el cargador de 40 proyectiles tiene Estorbo 0,4. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 1,2.

SUBFUSIL 5,7X28MM

Subfusil que usa la munición de calibre 5,7 x 28mm, munición que fue especialmente diseñada para ser usada en situaciones de rehenes, ya que tras atravesar un objetivo se desestabiliza y gira perdiendo toda capacidad perforante. Los cargadores de 50 proyectiles tienen Estorbo 0,5. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 1.

SUBFUSIL 5.8 X 42 MM

Subfusil que usa la munición de calibre 5,8 x 42 mm, munición que fue especialmente diseñada para ser usada en armas automáticas. Los cargadores de 50 proyectiles tienen Estorbo 0,7. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 1,5.

SUBFUSIL 6 X 35 MM PDW PISTOLA 6MMBK

Subfusil que usa la munición de calibre 6 x 35 mm PDW, munición que fue especialmente diseñada para ser usada en armas automáticas de cañón corto. Los cargadores de 30 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 1,7.

SUBFUSIL 7,62 X 17 MM

Subfusil que usa la munición de calibre 7,62 x 17 mm, versión china del 7,65 x 17 mm Munición diseñada para ser ligera. Los cargadores de 30 proyectiles tienen Estorbo 0,4. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 1,7.

SUBFUSIL 9MM

Subfusil que lleva munición de 9 x 19 mm Parabellum, o equivalente. Los cargadores de 64 proyectiles tienen Estorbo 0,5. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 1,5.

TÁSER

Versión original del Táser, que aparece a mediados del NT como arma de defensa personal. Lanza dos cables que al impactar al objetivo dan descargas eléctricas que ignoran la protección proveniente de Armaduras. La batería Tipo 3 que usa es de Estorbo 0,2 y cada batería cuesta 10 Cr.

NT 1

DISRUPTOR SÓNICO

Esta pistola emite sonidos de alta frecuencia concentrados diseñados para aturdir o incluso dejar inconsciente a una persona, aunque una protección como un casco pueden proteger de este tipo de armamento. La batería Tipo 3 que usa es de Estorbo 0,1 y cada batería cuesta 10 Cr.

PISTOLA 6MM CASELESS

Pistola que usa municiones sin casquillo CaseLess, que tienen mayor alcance que su contrapartida 6mmBK, pero es más cara. Los cargadores de 30 proyectiles tienen Estorbo 0,2. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,7.

Pistola que usa municiones sin casquillo 6mmBK, que tienen menor alcance que su contrapartida CaseLess, pero son más baratos y las armas que los usan más ligeras. Los cargadores de 30 proyectiles tienen Estorbo 0,2. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,6.

PISTOLA DE AGUJAS N3MM

Esta arma utiliza CO₂ guardado en forma líquida para propulsar pequeñas agujas de 3mm. Es muy silencioso (hace el ruido de un ligero soplo), lo que lo hace ideal para misiones en que el silencio es primordial. El cargador de 100 agujas tiene Estorbo 0,1. La pistola sin el cargador tiene Estorbo 0,5.

PISTOLA DM11

Pistola que usa municiones sin casquillo DM11, que tienen mucho menos alcance que los CaseLess y los 6mmBK, pero tienen mayor poder de penetración. Los cargadores de 30 proyectiles tienen Estorbo 0,3. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,7.

REVÓLVER 15MM CASELESS

Este revólver está diseñado para llevar munición sin casquillo 15mm CaseLess, que es igual de potente que la munición usada por la pistola DM11, pero tiene mayor alcance. Un cilindro con 10 proyectiles tiene Estorbo 0,2, y el revólver sin cilindro un Estorbo de 0,7. Los 6 proyectiles sin cilindro tienen Estorbo 0,1 y el revólver con el cilindro pero sin proyectiles un Estorbo de 0,8. El cilindro se puede recargar con rapidez si se lleva uno preparado (5AC); pero también se puede recargar las balas una a una (3AC cada bala).



TABLA 3.6: ARMAS CORTAS

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 6								
Pistola .45 ACP	3	1/150/450	3S, DT	7	-	1	950	
Pistola 5,7x28mm	3	2 /50 / 200	3S, DT	10 o 20	-	1 o 1,1	750	
Pistola 5.8 x 21 mm DAP-92	3	1 /175 / 500	3S, DT	15	-	1	650	
Pistola 7.65 x 17 mm	3	1/150/600	3S, DT	7	-	0,7	350	
Pistola 7.62 x 25 mm Tokarev	3	2/160/800	3S, DT	15	-	1	450	
Pistola 9mm	3	1/200/800	3S, DT	15	-	1	650	
Revólver .357	4	2/170/500	3S	12	-	1,3	650	
Revólver .40	4	2 /100 / 200	2S, DT	9	-	1,2	500	
Revólver .44M	4	2 /180 / 700	2S, DT	9	-	1,3	900	
Revólver .45	4	1 /50 / 150	2S, DT	15	-	1,4	350	
Subfusil .45 ACP	3	1/100/300	13A, 3R, 3S	13 o 38	-	2 o 2,3	850	Este arma no tiene el -1 acumulativo al segundo disparo si dispara en modo semiautomático, solo al tercer disparo que haga ese turno.
Subfusil 4,6 x 30 mm	3	3 /100 /200	20A, 3R	20 o 40	-	1,4 o 1,6	570	
Subfusil 5,7x28mm	3	3 /200 /1.000	10A, 3R	50	-	1,5	1.600	
Subfusil 5.8mm x 42	3	3/200/1.000	17A, 3R	50	-	2,2	850	
Subfusil 6 x 35mm PDW	3	3 /250 /500	20A, 3R	30	-	2	1.020	
Subfusil 7.62 x 17 mm	3	3/200/800	15A, 3R	30	-	2,1	550	
Subfusil 9mm	3	3/200/1.000	15A, 3R	64	-	2	650	
Táser	3	1/3/6	1	-	Tipo 3 / 5 disparos	0,8	1.500	Solo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga), hay que recoger los cables tras usarlo (4 AC).
NT 7								
Disruptor Sónico	3	1 /30 /90	1S	-	Tipo 3 / 20 disparos	1	1.800	Solo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga), aunque un casco o unos tapones protegen del daño.
Pistola 6mm CaseLess	3	1 /200 / 800	3R, 3S, DT	30	-	0,9	600	Utiliza munición sin casquillo.
Pistola 6mmBK	3	1 /175 / 700	4S, DT	30	-	0,8	400	Utiliza munición sin casquillo.
Pistola de Agujas N3mm	2	1 /45 /140	3S, 3R	100	-	0,6	500	Utiliza munición de agujas de 3 mm.
Pistola DM11	4	1/100 / 400	3S, DT	30	-	1	1.000	Utiliza munición sin casquillo.
Revólver 15mm CaseLess	4	1 /150 / 600	3S, DT	10	-	0,9	850	Utiliza munición sin casquillo.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Subfusil 6mm CaseLess	3	3 /250 /700	20A, 3R	60	-	1,2	1.200	Utiliza munición sin casquillo. Se le pueden acoplar un sistema de apuntado láser (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Subfusil 6mmBK	3	3 /200 /600	20A, 3R	60	-	1	1.000	Utiliza munición sin casquillo.
Subfusil DM11	4	1 /100 /300	18A, 3R	54	-	1,3	2.100	Utiliza munición sin casquillo.
Táser	4	1/4/8	2S	-	Tipo 3 / 20 disparos	0,8	950	Solo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga)
NT 8								
Pistola Gauss 4mm	4	2 /400/1.600	4S	40	Tipo 3 / 80 disparos	0,9	1.500	Utiliza munición gauss de 4mm.
Pistola Lanza-llamas	4	1/10/20	2S	15	-	1,6	800	No utiliza proyectiles convencionales, sino botes de líquido incendiario que permiten realizar 15disparos. El Daño se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia del objetivo.
Pistola Láser	4	2 /200 /800	10A	-	Tipo 3 / 50 disparos	1	2.500	Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
Pistola Láser Pesada	5	2 /300 /900	10A, 3R	-	Tipo 3 / 30 disparos	1,3	3.700	Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
Subfusil Gauss 4mm	4	2 /400/800	15A, 3R	40	Tipo 3 / 80 disparos	1,3	2.000	Utiliza munición gauss de 4mm.
NT 9								
Blaster	6	2 /300 /900	3S	-	Tipo 4 / 40 disparos	1	2.000	
Blaster de Bolsillo	3	2 /150 / 600	1	-	Tipo 3 / 20 disparos	0,5	3.000	Proporciona un +2 cuando se intenta esconder.
Blaster Pesado	7	2 /350 /1.000	3S, 3R	-	Tipo 4 / 30 disparos	1,5	5.000 + 1.000 mochila	Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Tipo 4 que proporciona 500 disparos adicionales.
Disruptor Neural	6	2 /40 /120	1	-	Tipo 3 / 100 disparos	1	1.000	Solo hace daño de Fatiga, ignora Armadura (pero no RD de Fatiga).
NT 10								
Desintegrador	10	2 /500 /1.500	10A	-	Tipo 4 / 200 Daño	1	5.000	Daño puede ser regulado desde +1 a +10; (3 AC). Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Tipo 4 que proporciona 250 disparos.

SUBFUSIL 6MM CASELESS

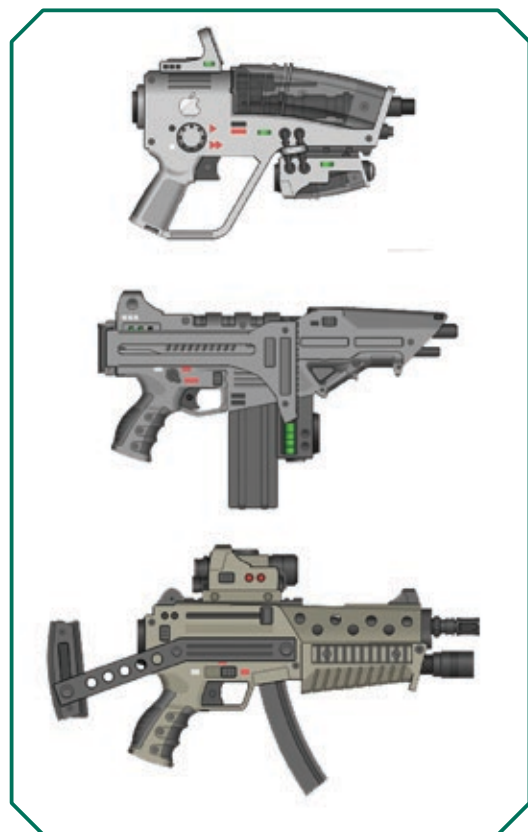
Subfusil que usa municiones sin casquillo CaseLess, que tienen mayor alcance que su contrapartida 6mmBK, pero es más cara. Los cargadores de 60 proyectiles tienen Estorbo 0,4. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 0,8.

SUBFUSIL 6MMBK

Subfusil que usa municiones sin casquillo 6mmBK, que tienen menor alcance que su contrapartida CaseLess, pero son más baratos y las armas que los usan más ligeras. Los cargadores de 60 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 0,7.

SUBFUSIL DM11

Subfusil que usa municiones sin casquillo DM11, que tienen mucho menos alcance que los CaseLess y los 6mmBK, pero tienen mayor poder de penetración. Los cargadores de 54 proyectiles tienen Estorbo 0,4. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 0,9.



TÁSER

Esta arma es una versión evolucionada (y más efectiva) del actual Táser, aunque sigue tratándose de un arma de muy corto alcance, ya que lanza descargas energéticas que eso sí, ignoran la protección proveniente de Armaduras. La batería Tipo 3 que usa es de Estorbo 0,1 y cada batería cuesta 10 Cr.

NT 8

PISTOLA GAUSS 4MM

Las armas Gauss utilizan campos electromagnéticos para acelerar los proyectiles a velocidades muy elevadas, lo que proporciona mayor precisión y daño, y evita el molesto retroceso. Esta pistola utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 40 balas; pero necesitan una célula de energía Tipo 3 para disparar, y como ésta proporciona energía para 80 disparos cada 2 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Los cargadores de 40 proyectiles tienen Estorbo 0,2. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,7. La batería Tipo 3 que usa es de Estorbo 0,05 y cada batería cuesta 10 Cr.

PISTOLA LANZALLAMAS

Esta pistola es capaz de disparar un líquido inflamable que lleva en botes, aunque tiene un alcance muy reducido, y cuando más lejos esté el objetivo menos daño hace. Cada bote tiene Estorbo 0,6 y cuesta 25 Cr. La pistola sin bote tiene Estorbo 1.

PISTOLA LÁSER

Esta arma emite pequeños rayos visibles que producen quemaduras, por lo que es difícil sangrar al ser herido por un Láser, ya que la herida cauteriza. Los rayos láser son completamente silenciosos (¿cuándo has visto a la luz hacer ruido?) aunque el DJ puede decidir que hacen ruido por cuestiones narrativas. La lluvia, el humo y otras condiciones atmosféricas afectan a los láseres, proporcionando negativos al disparo. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía Tipo 3, que proporcionan energía para 50 disparos, tiene un Estorbo de

0,05 y cuestan 10 Cr. Las armas láser ignoran las armaduras, salvo que estén especialmente diseñadas para armas láser.

PISTOLA LÁSER PESADA

Es el equivalente del “mágnium” en formato Láser. Es difícil sangrar al ser herido por un Láser, ya que la herida cauteriza. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 30 disparos, tiene un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

SUBFUSIL GAUSS 4MM

Este subfusil utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 40 balas; pero necesitan una célula de energía *Tipo 3* para disparar, y como ésta proporciona energía para 80 disparos cada 2 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Los cargadores de 40 proyectiles tienen Estorbo 0,2. El subfusil sin cargador tiene Estorbo 1,1. La batería Tipo 3 que usa es de Estorbo 0,05 y cada batería cuesta 10 Cr.

NT 9

BLASTER

Los Blaster son aceleradores de partículas. Un campo electromagnético acelera partículas ionizadas a velocidades cercanas a la de la luz y las dispara en forma de rayo. Es difícil sangrar al ser herido por un Blaster, ya que la herida cauteriza. Por el doble de su coste se puede añadir una opción de disparo que solo realiza daño de Fatiga. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 4*, que proporcionan energía para 40 disparos.

BLASTER DE BOLSILLO

Se trata de un Blaster lo suficientemente pequeño como para poder ser escondido en un bolsillo. Hace menos daño y tiene mucho menos alcance, pero puede ser ocultado con facilidad. Por el doble de su coste se puede añadir una opción de disparo que solo realiza daño de Fatiga. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 20 disparos.

BLASTER PESADO

Versión pesada del Blaster. Por el doble de su coste se puede hacer también daño de Fatiga. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 4*, que proporcionan energía para 30 disparos (menos que la pistola porque utiliza esa energía en realizar disparos más potentes y tener mayor alcance).

DISRUPTOR NEURAL

Estas armas utilizan pulsos de radiofrecuencia para afectar al sistema nervioso a distancia. Solo funcionan en seres vivos con sistema neural (no funcionan en máquinas, plantas, formas de vida basadas en el silicio, etc.; aunque en cierto tipo de historias de ciencia-ficción menos realista no solo les afectan, sino que pueden provocar grandes daños). Generalmente están diseñadas para afectar a humanos, por lo que el DJ puede decidir que afectan de manera distinta a ciertas razas. Los Disruptores Neurales producen únicamente daño de Fatiga. Las armaduras no protegen contra los Disruptores Neurales. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 100 disparos.

NT 10

DESINTEGRADOR

La pistola definitiva. Los desintegradores son armas que disparan rayos capaces de desintegrar por completo a una persona en unos 5 segundos, aunque pueden ser regulados para hacer menos daño. Materiales más densos necesitan más tiempo de exposición para ser vaporizados. Si un desintegrador vaporiza solo una extremidad del objetivo éste no sangra, ya que la herida es cauterizada. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 4*, que proporcionan energía para un Daño total de 200, y es que el Daño de los desintegradores puede ser regulado desde +1 a +10; hacer esto requiere 3 AC. Cualquier persona que muera por disparos de desintegrador resulta vaporizada.

ARMAS CUERPO A CUERPO

A lo largo de la historia el hombre se ha matado principalmente en peleas cuerpo a cuerpo. Aunque con la aparición de armas de fuego esto ha cambiado. Aquí detallamos las armas cuerpo a cuerpo que están disponibles en NT 6, que son realmente una selección de lo que más comúnmente se encontrará en ese NT de las armas de NT 1 a 5, pero realmente se pueden usar cualquier arma de la lista de Armas a 1 Mano y de Armas a 2 Manos.

Cualquiera (con la Habilidad *Armas Cuerpo a Cuerpo*) puede usar las armas de NT 1 a 6 sin los negativos que normalmente se tendrían por NT, *siempre que el personaje conozca como mínimo el NT en el que se crea el arma o un NT superior*. Sin embargo, a partir de NT 7 se sufren los negativos correspondientes si se usan armas de un NT que no es el NT al que se tiene la Habilidad *Armas Cuerpo a Cuerpo*.

NT 6

Incluimos las descripciones de las armas más propias de este NT, el resto se encuentran en las versiones correspondientes de las listas de *Armas a 1 Mano* o *Armas a 2 Manos*.

BAYONETA

Mucho mejor que su antecesora, ya que no afecta tanto al disparo, pero entra en desuso poco después de su aparición.

CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA

Versión moderna de los cuchillos de supervivencia, en los que no solo el filo está mejorado, sino que incluye en el pomo un compartimento donde lleva cuerda de pescar, un anzuelo y herramientas plegables. Permite utilizar la Habilidad de *Supervivencia* sin negativos en aquellas circunstancias en las que el DJ considere que las herramientas son suficiente para lo que quiere hacer.

PORRA EXTENSIBLE

Se trata de un pequeño y ligero tubo de metal que con un movimiento seco se expande en

una porra capaz de causar graves daños en manos de alguien que sepa usarla. En muchos países su uso está limitado a fuerzas de seguridad.

NT 7

BASTÓN ATURDIDOR

Esta arma suelta descargas eléctricas que aturden al objetivo. Suele tener la forma de una pequeña porra de medio metro que suelta las descargas por un extremo o de un bastón de metro y medio que suelta las descargas por uno o por los dos extremos. Pueden regularse para hacer menos daño.

MONOFILOS

Los monofilos son espadas hechas de aleaciones cristalinas o metálicas que pesan muy poco y son muy resistentes. Los Látigos de Monofilo son especialmente difíciles de manejar.

NT 8

VIBROARMAS

Estas armas (en concreto el Vibrofilo, la Vibrohacha y la Vibroespada) vibran unas micras cientos de veces por segundo, lo que proporciona mucho más daño de lo que se esperaría de un arma de ese tamaño. El movimiento es tan rápido que es imposible de percibir; por lo que se puede camuflar una vibroarma haciéndola pasar por un arma normal.

NT 9

ESPADA HIPERDENSEA

Esta espada tiene un filo extremadamente fino, que además está hecho con moléculas que se encuentran mucho más cerca entre sí de lo que es normal en otras armas, lo que le proporciona una considerable capacidad de corte, eso sí, con un peso considerable.

HOLOESPADA

Este arma está hecha de holografía sólida, y “desenvainarla” es una acción gratuita. Es excepcionalmente ligera, lo que es un complemento perfecto para muchos soldados.

NEUROLÁTIGO

Un látigo diseñado para poder aturdir a enemigos, que suelta una leve descarga eléctrica que entumece todos los músculos y acaba dejando inconsciente a sus objetivos.

NT 10

ESPADAS DE ENERGÍA

Estas espadas tienen un haz de energía en lugar de filo. Para usar la versión de 1 mano se debe tener *Agilidad* 3, y para usar la versión de 2 Manos se debe tener *Agilidad* 4.

TABLA 3.8: ARMAS CUERPO A CUERPO

Arma	Daño	Vigor Mínimo	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 6					
Bastón	3	2	3,0	20	A 2 manos. Para con ella cuesta 1 AC menos.
Bayoneta	2	2	+0,1	50	Debe ir acoplada a un mosquete, fusil o rifle. A dos manos. Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es 2 o superior el daño aumenta en 1.
Cuchillo de Supervivencia	2	-	0,5	50	
Cuchillo o Daga	1	-	0,3	20	
Espada Larga	3	3	1,2	600	
Espada-bastón	2	-	0,8	600	Un bastón de caminar con una espada oculta.
Estoque	3	-	1,0	600	Parar con el estoque cuesta 1 AC menos.
Hacha	2	3	0,8	50	
Katana	3	2	1,3	650	
Lanza	2	2	3,0	40	A 2 manos. Alcance 3 metros.
Látigo	1	1	1,0	20	Alcance 5 metros.
Machete	3	2	0,8	50	
Nunchaku	2	-	1,0	20	-1 a intentos de Parar un Nunchaku
Porra Extensible	3	1	0,5	60	
Sable	3	2	1,0	550	
Tonfa	2	-	0,5	40	+1 Parada. Daño de Fatiga salvo que se sea Artista Marcial.
NT 7					
Bastón Aturdidor	5	1	0,8	150	Solo hace daño de Fatiga.
Monofilo	5	1	0,1	2.000	
Látigo Monofilo	4	-	0,1	6.000	Alcance 5 metros. Para utilizarlo se debe tener Agilidad 3.
NT 8					
Vibrofilo	4	2	0,3	500	
Vibrohacha	7	3	0,5	1.500	
Vibroespada	6	2	0,5	1.000	
NT 9					
Espada Hiperdensa	8	3	3	2.000	
Holoespada	6	-	0,1	500	Espada de Holografía sólida.
Neurolátigo	6	-	0,1	1.000	Alcance 7 metros. Solo hace daño de Fatiga.
NT 10					
Espada de Energía	9		0,3	2.000	Para utilizarlo se debe tener Agilidad 3.
Espadón de Energía	10		0,5	2.000	A 2 manos. Para utilizarlo se debe tener Agilidad 4.

ARMAS DE PÓLVORA

En NT 4 aparecen las primeras armas de pólvora, pero tanto en NT 4 como en NT 5 el desarrollo de armas de fuego es tan primitivo, y su variedad tan escasa, que hemos decidido incluirlas todas en una sola Habilidad, en lugar de separarlo en dos, tal como sucede a partir de NT 6.

NT 4

MOSQUETE

Arma de fuego de infantería que se carga por la parte frontal del cañón. Era tan grande y pesado que para apuntarlo de manera correcta se necesitaba una horquilla. Cuesta 2 AC sacar la munición (si se tiene en un lugar a mano, sino 3 AC o más) y 10 AC recargar el arma.

PISTOLA DE CHISPA

La pistola de llave de chispa, o pistola de chispa es la evolución de las pistolas de rueda desarrolladas en Francia. Las pistolas también se cargan por la parte frontal. Cuesta 2 AC sacar la munición (si se tiene en un lugar a mano, sino 3 AC o más) y 7 AC recargar el arma.

PISTOLA DE RUEDA

Las pistolas de llave de rueda son la primera que encienden ellas solas la pólvora, y emplea una rueda de acero para encenderla. Cuesta 2 AC sacar la munición (si se tiene en un lugar a mano, sino 3 AC o más) y 8 AC recargar el arma.

NT 5

DERRINGER

Con este nombre nos referimos a toda una serie de armas que copian el original diseño de Henri Deringer y que se convierten en las pistolas diseñadas para ser ocultadas por excelencia. Los primeros modelos son de carga frontal, pero no tardan en desarrollarse modelos con cartuchos de 2 proyectiles de Estorbo 0,1. La pistola sin cargador tiene Estorbo 0,4.

FUSIL DE CERROJO 7MM

Los fusiles de cerrojo se cargan mediante el accionamiento de una palanca incorporada que por su similitud con los cerrojos de las puertas recibió ese nombre. Para cargar el arma se abre el cerrojo (3 AC) se coloca la bala (2 AC si se tiene a mano) y se cierra el cerrojo (otras 3 AC). Los cargadores de 6 proyectiles tienen Estorbo 0,2. El Fusil sin cargador tiene Estorbo 1,8.

FUSIL DE CHISPA

Los fusiles de chispa evolucionan de las Pistolas de Chispa francesas, y aunque aparecen a finales del NT 4 no ven su funcionalidad real hasta NT 5. El fusil se carga por la parte frontal. Cuesta 2 AC sacar la munición (si se tiene en un lugar a mano, sino 3 AC o más) y 7 AC recargar el arma.

PISTOLA SEMIAUTOMÁTICA 9MM

La primera pistola semiautomática aparece en 1893, y es una de las últimas armas que se desarrollan en este NT, y aunque **en la mayoría de partidas que se hagan en este NT no estará disponible**, hemos querido incluirla en caso de que sea necesaria. Los cargadores de 9 proyectiles tienen Estorbo 0,2. La Pistola sin cargador tiene Estorbo 0,8.

REVÓLVER .36

Este revólver representa las armas como el Colt Navy de 1851 o armas similares, y es el arma por excelencia de los oficiales del ejército americano de su época.

REVÓLVER .38

Este revólver lleva uno de los últimos calibres que se desarrollan en este NT, y sirve para crear revólveres más potentes que cualquiera de sus antecesores, pero al ser los primeros modelos, son aún armas especialmente caras. Un cilindro con 6 proyectiles tiene Estorbo 0,3, y el revólver sin cilindro un Estorbo de 1. Los 6 proyectiles sin cilindro tienen Estorbo 0,1 y el revólver con el cilindro pero sin proyectiles un Estorbo de 1,2. El cilindro se puede recargar con rapidez si se lleva uno preparado (5AC); pero también se puede recargar las balas una a una (3AC cada bala).

TABLA 3.9: ARMAS DE PÓLVORA

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 4							
Mosquete	3	5/150/350	1	1	2	350	2 AC sacar munición y 10 AC recargar.
Pistola de Chispa	2	5/65/350	1	-	1,1	200	2 AC sacar munición y 7 AC recargar.
Pistola de Rueda	2	5/65/300	1	-	1	180	2 AC sacar munición y 8 AC recargar.
NT 5							
Derringer	1	2/75/150	1	2	0,5	100	Proporciona un +2 cuando se intenta esconder.
Fusil de Cerrojo 7mm	4	4/250/1.500	1	6	2	350	3 AC usar el cerrojo
Fusil de Chispa	3	3/200/500	1	-	1,8	200	2 AC sacar munición y 7 AC recargar.
Pistola Semiautomática 9mm	2	3/140/400	3S, DT	9	1	250	Se recarga como Arma Corta
Revólver .36	3	3/100/300	1	6	1,2	150	1 AC recargar cada bala
Revólver .38	4	3/120/350	3S	6	1,3	400	1 AC recargar cada bala
Rifle de palanca .44	4	5/200/1.000	1	7	2	300	2 AC usar la palanca
Rifle Semiautomático .44	4	5/350/1.200	3S	6	2	800	Se recarga como Arma Larga

RIFLE DE PALANCA .44

Un rifle de palanca emplea una palanca situada alrededor del guardamonte (y por lo general unida a éste), para introducir un nuevo cartucho en la recámara del cañón cuando ésta es accionada. Tiene mayor cadencia de fuego que un fusil de cerrojo, pero no sustituyo a este como arma en los ejércitos de la época por lo rápido en que se desarrollaron modelos mejores. Sin embargo su uso ha sido muy extendido entre cazadores, y sobre todo, debido a que usarlo queda mejor en imagen qse ha convertido en uno de los rifles más usados por Hollywood. *Accionar la palanca cuesta 2 AC.* Los cargadores (tubulares) de 7 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El Fusil sin cargador tiene Estorbo 1,7.

RIFLE SEMIAUTOMÁTICO .44

Estos rifles, que aparecen poco antes de las pistolas semiautomáticas, son los que sustituyen efectivamente a los fusiles de cerrojo como arma principal de los soldados de los ejércitos del final de su NT. Los cargadores de 6 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El Fusil sin cargador tiene Estorbo 1,7.



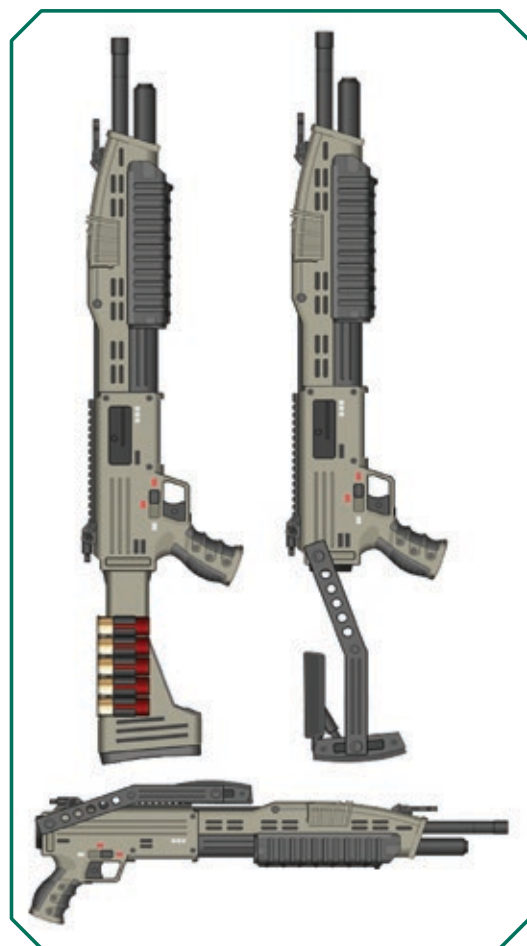
ARMAS LARGAS

A continuación podrás encontrar las distintas Armas Largas separadas según el Nivel Tecnológico. Nótese que (excepto la ballesta) todas las Armas Largas proporcionan los negativos correspondientes si se usan armas de un NT que no es el Nivel Tecnológico al que se tiene la Habilidad *Armas Largas*.

NT 6

AMETRALLADORA .45 ACP

Las Ametralladoras son armas automáticas diseñadas para tener una gran Cadencia de Fuego y considerable alcance. Este modelo en concreto usa municiones del calibre .45 ACP, también conocido como 11,43 x 23 mm. Cada cargador de 30 proyectiles tiene Estorbo 0,6. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 2,5.



AMETRALLADORA 9 X 19 PARABELLUM Y 7,62 X 51 MM

Esta ametralladora es capaz de usar tanto munición 9 x 19 Parabellum (una de las municiones más comunes), como la 7,62 x 51 mm (también conocida como .308 Winchester), aunque ajustar el rifle para una nueva munición es algo que se hace en 1 minuto. Cada cargador de 34 proyectiles tiene Estorbo 0,3. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 1,6.

BALLESTA MODERNA

Una ballesta diseñada con tecnología moderna, lo que la hace mucho más efectiva que sus contrapartidas de NTs inferiores.

ESCOPETA .410 BORE

Las Escopetas son armas diseñadas para descargar varios proyectiles en cada disparo. Este modelo en concreto usa municiones .410 Bore, también conocido como 10.4x76mmR. Cada proyectil tiene Estorbo 0,05. El “cargador” que soporta los 9 proyectiles tiene, incluyendo estos, Estorbo 0,5. La escopeta sin cargador tiene Estorbo 1,7.

ESCOPETA ACOPLADA CALIBRE 16

Esta escopeta ha sido diseñada para acoplarse al Rifle de Asalto 7,92 x 33 Kurz, al Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm, al Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm y 7,62 x 51 mm y al Rifle de Francotirador 7,92 x 33 Kurz. Usa municiones de Calibre 16, conocido también como .663. Cada cargador de 5 proyectiles tiene Estorbo 0,2. La escopeta acoplada sin cargador tiene Estorbo 0,6.

ESCOPETA CALIBRE 12

Esta Escopeta en concreto usa municiones del calibre 12, también conocido como .729. Cada proyectil tiene Estorbo 0,06. El cargador de 8 proyectiles tiene Estorbo 0,5. La escopeta sin cargador tiene Estorbo 2.

ESCOPETA CALIBRE 12 O .410 BORE

Esta Escopeta puede usar tanto municiones del calibre 12, como del .410 Bore. Cada

proyectil tiene Estorbo 0,05. El cargador de 5 proyectiles tiene Estorbo 0,2. El cargador de 8 proyectiles tiene Estorbo 0,4. El cargador de 10 proyectiles tiene Estorbo 0,5. La escopeta sin cargador tiene Estorbo 1,6.

ESCOPETA CALIBRE 20

Esta Escopeta en concreto usa municiones del calibre 20, también conocido como .615. Cada proyectil tiene Estorbo 0,06. El cargador de 10 proyectiles tiene Estorbo 0,6. La escopeta sin cargador tiene Estorbo 1,4.

ESCOPETA CALIBRE 28

Esta Escopeta en concreto usa municiones del calibre 28, también conocido como .550. Cada proyectil tiene Estorbo 0,07. El cargador de 6 proyectiles tiene Estorbo 0,4. La escopeta sin cargador tiene Estorbo 1,6.

RIFLE AUTOMÁTICO 7,62 X 39 MM

Herederos del rifle semiautomático de NT 5, los rifles automáticos tienden a tener mayor cadencia de fuego, llevan más proyectiles y en muchos casos tienen mayor alcance. Este en concreto lleva munición de 7,62 x 39mm. Los cargadores de 10 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El rifle automático sin cargador tiene Estorbo 2,4.

RIFLE AUTOMÁTICO 7,62 X 51 MM

Rifle automático que lleva munición 7,62 x 51 mm, también conocida como .308 Winchester (el famoso rifle con el mismo nombre sería un rifle de este modelo). Los cargadores de 20 proyectiles tienen Estorbo 0,4. El rifle automático sin cargador tiene Estorbo 2,4.

RIFLE AUTOMÁTICO 7,92 X 33 MM KURZ

Rifle automático que lleva munición 7,92 x 33 mm Kurz, también conocida como .30 Carbine. Los cargadores de 15 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El rifle automático sin cargador tiene Estorbo 2,3.

RIFLE AUTOMÁTICO 7,92 X 57 MAUSER

Rifle automático que lleva munición 7,92 x 57 mm Mauser. Los cargadores de 10 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El rifle automático sin cargador tiene Estorbo 2,8.

RIFLE AUTOMÁTICO .30-06 SPRINGFIELD (7,62X63MM)

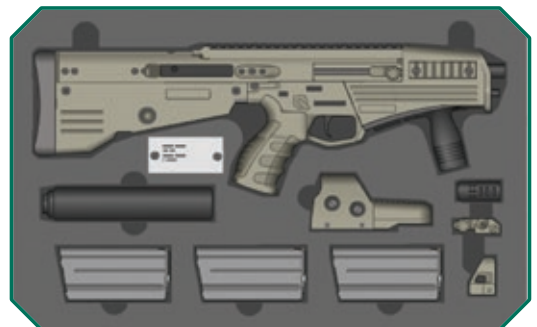
Rifle automático que lleva munición .30-06 Springfield, también conocida como 7,32 x 63 mm. El M1 Garand que llevaban los soldados durante la Segunda Guerra Mundial era un rifle como este. Los cargadores de 20 proyectiles tienen Estorbo 0,4. El rifle automático sin cargador tiene Estorbo 2,7.

RIFLE DE ASALTO 7,62 X 25 TOKAREV

Sustitutos del rifle automático de este mismo NT, los rifles de asalto tienen mucha mayor cadencia de fuego, llevan muchos más proyectiles y en muchos casos tienen mayor alcance. Este en concreto lleva munición de 7,62 x 26 mm. Tokarev Los cargadores son circulares y contienen 71 proyectiles, teniendo Estorbo 0,5. El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 2,1.

RIFLE DE ASALTO 5,45 X 39 MM

Rifle de asalto que lleva munición de 5,45 x 39 mm, munición desarrollada para sustituir a la munición 7,62 x 39 mm Puede llevar cargadores de 30 proyectiles (Estorbo 0,3), 60 proyectiles (Estorbo 0,5), 100 proyectiles (Estorbo 1). El Rifle de Asalto sin cargador tiene Estorbo 1,9.



RIFLE DE ASALTO 5,56 X 45 MM

Rifle de asalto que lleva munición de 5,56 x 45 mm, también conocida como 5,56 NATO y se desarrolla para sustituir a la munición 7,62 x 51 mm. Se le puede añadir la Escopeta Acoplada Calibre 16. Puede llevar cargadores de 40 proyectiles (Estorbo 0,5), o de 100 proyectiles (Estorbo 1). El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 1,8.

RIFLE DE ASALTO 5,56 X 45 MM Y 7,62 X 51 MM

Este rifle de Asalto puede llevar indistintamente munición 5,56 x 45 mm cómo munición 7,62 x 51 mm. Se le puede añadir la Escopeta Acoplada Calibre 16. Puede llevar cargadores de 30 proyectiles (Estorbo 0,3), o de 50 proyectiles (Estorbo 0,5). El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 2.

RIFLE DE ASALTO 5,8 X 42 MM

Rifle de asalto que usa la munición de calibre 5,8 x 42 mm, munición que fue especialmente diseñada para ser usada en armas automáticas. Puede llevar cargadores de 30 proyectiles (Estorbo 0,3), o de 75 proyectiles (Estorbo 0,8). El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 2,5.

**RIFLE DE ASALTO 7,62 X 39 MM**

Este rifle de asalto utiliza munición del calibre 7,62 x 39 mm, diseñado durante la Segunda Guerra Mundial por los soviéticos. Esta arma representa un rifle de asalto similar al AK-47, que llevaba esta munición. Cada cargador de 30 proyectiles tiene Estorbo 0.4. El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 2,4.

RIFLE DE ASALTO 7,62 X 51MM

Este rifle de asalto utiliza munición del calibre 7,62 x 51 mm, diseñado durante los años 50 para la OTAN, y por eso esta munición también es conocida como 7,62 NATO. Cada cargador de 20 proyectiles tiene Estorbo 0.3. El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 2,5.

RIFLE DE ASALTO 7,92 X 33 KURZ

Este rifle de asalto utiliza munición del calibre 7,92 x 33 mm Kurz, diseñado por la Alemania Nazi antes de la Segunda Guerra Mundial. Se le puede añadir la Escopeta Acoplada Calibre 16. Puede llevar cargadores de 30 proyectiles (Estorbo 0,3), o de 100 proyectiles (Estorbo 0,7). El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 2.

RIFLE DE ASALTO 9 X 39 MM

Rifle de asalto que lleva munición de 9 x 19 mm Parabellum, o equivalente. Los cargadores de 33 proyectiles tienen Estorbo 0,2. El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 1,4.

RIFLE DE ASALTO CON LANZAGRANADAS ACOPLADO 7,92 X 33 KURZ

Este rifle de asalto es como el Rifle de Asalto 7,92 x 33 Kurz, solo que lleva una Lanzagranadas acoplado. Los cargadores de 30 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 2,7.

RIFLE DE ASALTO CON LANZAGRANADAS ACOPLADO 5,56 X 45 MM

Este rifle de asalto es como el Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm, solo que lleva una Lanzagranadas acoplado. Los cargadores de 30 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El rifle de asalto sin cargador tiene Estorbo 2,7.

RIFLE DE CERROJO 7,62 X 54R

Los rifles de cerrojo se cargan manualmente mediante el accionamiento de un cerrojo. Este rifle usa munición 7,62 x 54R. Para cargar el arma se abre el cerrojo (2 AC) se coloca la bala (2 AC si se tiene a mano) y se cierra el cerrojo (otras 2 AC). Los cargadores de 6 proyectiles tienen Estorbo 0,2. El Rifle sin cargador tiene Estorbo 2,3.

RIFLE DE CERROJO 7,92 X 57 MM MAUSER

Este rifle de cerrojo usa munición 7,92 x 57 mm Mauser. Para cargar el arma se abre el cerrojo (2 AC) se coloca la bala (2 AC si se tiene a mano) y se cierra el cerrojo (otras 2 AC). Los cargadores de 5 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El Rifle sin cargador tiene Estorbo 2,4.

RIFLE DE DARDOS

Este es un rifle de cerrojo especialmente creado para llevar dardos que contienen una sustancia (un tranquilizante o un veneno). El Daño que tiene el arma no se utiliza para representar los Puntos de Vida que pierde el objetivo, sino que solo se usa para comprobar si el dardo penetra en la piel de este. Si el ataque logra causar Daño en lugar de este se sufre un Rasguño y los efectos de la sustancia que contenga el dardo. Cada dardo tiene Estorbo 0,1 (una caja que contiene 3 dardos llenos de sustancia tiene Estorbo 0,4). El rifle sin munición tiene Estorbo 1,9.

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR 15,2 X 169 MM

Los rifles de francotirador han sido diseñados para tener mayor precisión y mayor alcance que el resto de armas largas. Este rifle de francotirador lleva munición 15,2 x 169 mm y usa habitualmente Proyectiles Perforantes de Funda Desechable (APDS). Lleva incorporada una mira telescópica de Estorbo 0,2 (se puede retirar, si es necesario) que si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Los cargadores de 5 proyectiles tienen Estorbo 0,5. El rifle sin cargador tiene Estorbo 2,5.

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR .408 CHEYENNE TACTICAL

Este rifle de francotirador lleva munición .408 Cheyenne Tactical es una munición diseñada para servir tanto en rifles de francotirador antimaterial, como en sus equivalentes antipersona. Lleva incorporada una mira telescópica de Estorbo 0,3 (se puede retirar, si es necesario) que si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Los cargadores de 5 proyectiles tienen Estorbo 0,6. El rifle sin cargador tiene Estorbo 2,9.

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR 7,62 X 51 MM

Este rifle de francotirador utiliza munición del calibre 7,62 x 51 mm, diseñado durante los años 50 para la OTAN, y por eso esta munición también es conocida como 7,62 NATO. Lleva incorporada una mira telescópica de Estorbo 0,2 (se puede retirar, si es necesario) que si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Los cargadores de 5 proyectiles tienen Estorbo 0,1 y los de 10 proyectiles tienen Estorbo 0,2. El rifle sin cargador tiene Estorbo 2,8.



RIFLE DE FRANCOOTIRADOR 7,62 X 54R

Este rifle de francotirador lleva munición 7,62 x 54R. Lleva incorporada una mira telescópica de Estorbo 0,3 (se puede retirar, si es necesario) que si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Los cargadores de 10 proyectiles tienen Estorbo 0,2. El rifle sin cargador tiene Estorbo 2,9.

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR 7,92 X 33 KURZ

Este rifle de francotirador lleva munición 7,92 x 33 mm Kurz y usa habitualmente Proyectiles Perforantes de Funda Desechable (APDS). Lleva incorporada una mira telescópica de Estorbo 0,2 (se puede retirar, si es necesario) que si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Se le puede añadir la Escopeta Acoplada Calibre 16. Los cargadores de 20 proyectiles tienen Estorbo 0,2. El rifle sin cargador tiene Estorbo 2,3.

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR 12,7 X 99 MM

Este rifle de francotirador lleva munición 12,7 x 99 mm, conocida también como .50 BMG y usa habitualmente Proyectiles Perforantes (AP). Lleva incorporada una mira telescópica de Estorbo 0,2 (se puede retirar, si es necesario) que si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Los cargadores de 10 proyectiles tienen Estorbo 0,6. El rifle sin cargador tiene Estorbo 2,6.

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR DE CERROJO 12,7 X 108 MM

Este rifle de francotirador tiene representados los primeros rifles para francotirador, por eso tiene un mecanismo de cerrojo y usa munición 12,7 x 108 mm, diseñada para rifles anti-material y francotirador, como este, que por norma general lleva Proyectiles Perforante (AP). Lleva incorporada una mira telescópica de Estorbo 0,3 (se puede retirar, si es necesario) que si se realiza una maniobra de

Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Para cargar el arma se abre el cerrojo (2 AC) se coloca la bala (2 AC si se tiene a mano) y se cierra el cerrojo (otras 2 AC). Los cargadores de 5 proyectiles tienen Estorbo 0,5. El rifle sin cargador tiene Estorbo 2,7.

NT 7

ESCOPETA CALIBRE 28

Esta Escopeta usa municiones del calibre 28, también conocido como .550. Cada proyectil tiene Estorbo 0,07. El cargador de 18 proyectiles tiene Estorbo 0,7. La escopeta sin cargador tiene Estorbo 1,1.

RIFLE DE AGUJAS

Este rifle utiliza CO₂ guardado en forma líquida para propulsar pequeñas agujas de 3mm. Es muy silencioso (hace el ruido de un ligero soplo), lo que lo hace ideal para misiones en que el silencio es primordial. El cargador de 100 agujas tiene Estorbo 0,1. El rifle sin el cargador tiene Estorbo 0,9.

RIFLE DE ASALTO 6MM CASELESS

Rifle de asalto que usa municiones sin casquillo CaseLess, que tienen mayor alcance que su contrapartida 6mmBK, pero es más cara. Los cargadores de 60 proyectiles tienen Estorbo 0,4. El rifle sin cargador tiene Estorbo 1,5.

RIFLE DE ASALTO 6MMBK

Rifle de asalto que usa municiones sin casquillo 6mmBK, que tienen menor alcance que su contrapartida CaseLess, pero son más baratos y las armas que los usan más ligeras. Los cargadores de 60 proyectiles tienen Estorbo 0,4. El rifle sin cargador tiene Estorbo 1,2.

RIFLE DE ASALTO DM11

Rifle de asalto que usa municiones sin casquillo DM11, que tienen mucho menos alcance que los CaseLess y los 6mmBK, pero tienen mayor poder de penetración. Los cargadores de 50 proyectiles tienen Estorbo 0,5. El rifle sin cargador tiene Estorbo 1,5.

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR 6MM CASELESS

Rifle de francotirador que usa municiones sin casquillo CaseLess, que tienen mayor alcance que su contrapartida 6mmBK, pero es más cara. Lleva incorporada una mira telescópica de Estorbo 0,2 (se puede retirar, si es necesario) que si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Los cargadores de 20 proyectiles tienen Estorbo 0,2. El rifle sin cargador tiene Estorbo 1,6.

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR 6MMBK

Rifle de asalto que usa municiones sin casquillo 6mmBK, que tienen menor alcance que su contrapartida CaseLess, pero son más baratos y las armas que los usan más ligeras. Lleva incorporada una mira telescópica de Estorbo 0,2 (se puede retirar, si es necesario) que si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Los cargadores de 18 proyectiles tienen Estorbo 0,1. El rifle sin cargador tiene Estorbo 1,5.

RIFLE LANZALLAMAS

Este rifle es capaz de disparar un líquido inflamable que lleva en botes, aunque tiene un alcance muy reducido, y cuando más lejos esté el objetivo menos daño hace. Cada bote tiene Estorbo 0,8 y cuesta 100 Cr. El rifle sin bote tiene Estorbo 1,2.

RIFLE LÁSER

Este es el primer diseño viable de rifle láser. Emite pequeños rayos visibles que producen quemaduras, por lo que es difícil sangrar al ser herido por un Láser, ya que la herida cauteriza. La lluvia, el humo y otras condiciones atmosféricas afectan a los láseres, proporcionando negativos al disparo. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 4* que van en una pequeña mochila y que proporcionan energía para 40 disparos, tiene un Estorbo de 1 y cuestan 100 Cr. Las armas láser ignoran las armaduras, salvo que estén especialmente diseñadas para detener armas láser.



NT 8

RILFE DE FRANCOOTIRADOR
GAUSS

Las armas Gauss utilizan campos electromagnéticos para acelerar los proyectiles a velocidades muy elevadas, lo que proporciona mayor precisión y daño, y evita el molesto retroceso. Este rifle de francotirador utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 60 proyectiles; pero necesitan una célula de energía *Tipo 3* para disparar, y como ésta proporciona energía para 120 disparos cada 2 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Los cargadores de 60 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El rifle sin cargador tiene Estorbo 1,5. La batería Tipo 3 que usa es de Estorbo 0,05 y cada batería cuesta 10 Cr.

RIFLE DE FRANCOOTIRADOR
LÁSER

Este rifle de francotirador láser es completamente silencioso, lo que facilita el trabajo de francotirador. La lluvia, el humo y otras condiciones atmosféricas afectan a los láseres, proporcionando negativos al disparo. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 30 disparos, tiene un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr. Las armas láser ignoran las armaduras, salvo que estén especialmente diseñadas para detener armas láser.

RIFLE DE PLASMA

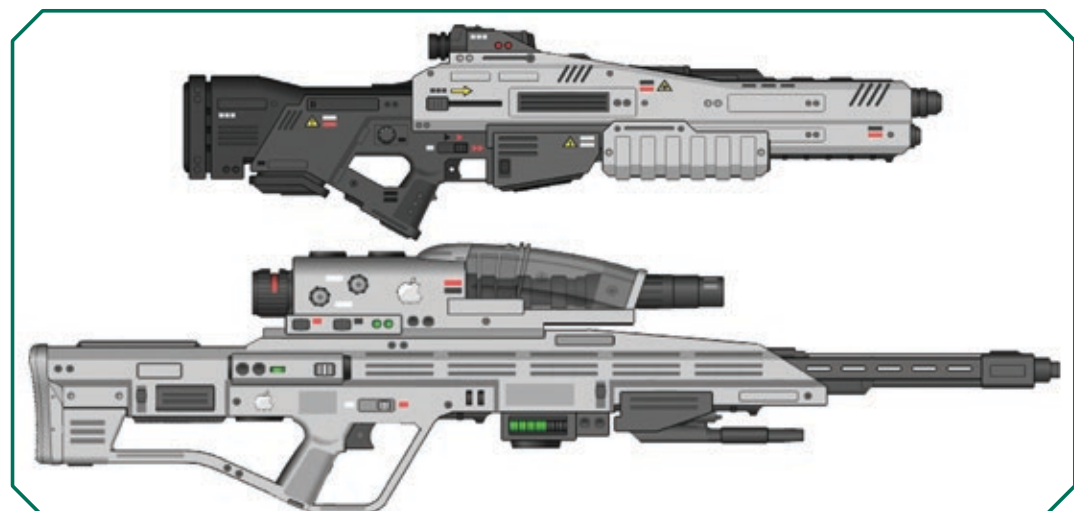
Rifle de plasma que al dispararse provoca una descarga toroide de energía calorífica altamente destructiva. El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original. Funciona a base de células de energía *Tipo 4*, que proporcionan energía para 40 disparos, tienen un Estorbo de 0,5 y cuestan 100 Cr. El rifle sin la célula de energía tiene Estorbo 2,3.

RIFLE DE PULSOS

Los rifles de pulsos son la versión anterior a los blaster. Como aquellos, son aceleradores de partículas, pero son mucho menos efectivos. Aun así las heridas de los rifles de pulsos también cauterizan solas. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 50 disparos.

RILFE GAUSS

Este rifle gauss utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 60 proyectiles; pero necesitan una célula de energía *Tipo 3* para disparar, y como ésta proporciona energía para 240 disparos cada 4 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Los cargadores de 60 proyectiles tienen Estorbo 0,3. El rifle sin cargador tiene Estorbo 1,8. La batería Tipo 3 que usa es de Estorbo 0,05 y cada batería cuesta 10 Cr.



RIFLE LÁSER

No utiliza munición, sino que funciona a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 60 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr. Las armas láser ignoran las armaduras, salvo que estén especialmente diseñadas para detener armas láser.

RIFLE NEURONAL

Estas armas, los primeros modelos de su tipo, utilizan pulsos de radiofrecuencia para afectar al sistema nervioso a distancia. Solo funcionan en seres vivos con sistema neural (no funcionan en máquinas, plantas, formas de vida basadas en el silicio, etc.; aunque en cierto tipo de historias de ciencia-ficción menos realista no solo les afectan, sino que pueden provocar grandes daños). Generalmente están diseñadas para afectar a humanos, por lo que el DJ puede decidir que afectan de manera distinta a ciertas razas. Los rifles neurales producen únicamente daño de Fatiga. Las armaduras no protegen contra las armas neuronales. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 100 disparos.

NT 9

RIFLE BLASTER

Los Blaster son aceleradores de partículas. Un pequeño campo electromagnético acelera partículas ionizadas a velocidades cercanas a la de la luz y las dispara en forma de rayo. Es difícil sangrar al ser herido por un Blaster, ya que la herida cauteriza. Por el doble de su coste se puede añadir una opción de disparo que solo realiza daño de Fatiga. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 30 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

RIFLE BLASTER PESADO

Versión pesada del rifle blaster. Por el doble de su coste se puede hacer también daño de Fatiga. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 20 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

RIFLE BLASTER DE REPETICIÓN

Versión de elevada cadencia de fuego del rifle blaster. Por el doble de su coste se puede añadir una opción de disparo que solo realiza daño de Fatiga. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 30 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

RIFLE DE PLASMA

Versión avanzada del rifle de plasma de NT 8, capaz de realizar mucho más daño. El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original. Funciona a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 30 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

RIFLE DE PLASMA PESADO

Versión pesada (y capaz de hacer más daño aún) del Rifle de Plasma. El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original. Funciona a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 20 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

RIFLE DE PARTÍCULAS

Estas armas usan campos gravitatorios para acelerar partículas a velocidades superiores a las de la luz, como los Blaster, pero a diferencia de estos, las partículas aceleradas no son electrones, sino proyectiles de antimateria. Aparecen como evolución tecnológica de los Blaster, y solo al final del desarrollo del NT. El Daño que cause se considerará Eléctrico y de Radiación y puede ser regulado desde +1 a +7 (hacer esto requiere 5 AC). Los cargadores de 30 proyectiles de antimateria tienen Estorbo 0,3. El rifle sin cargador tiene Estorbo 3,2. Necesitan también células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 100 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

NT 10

RIFLE DESINTEGRADOR

El rifle definitivo. Dispara rayos capaces de desintegrar por completo a una persona en 5 segundos (medio turno), aunque pueden ser regulados para hacer menos daño. Materiales más densos necesitan más tiempo de exposición para ser vaporizados. Si un desintegrador vaporiza solo una extremidad del objetivo éste no sangra, ya que la herida es cauterizada. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía *Tipo 4*, que proporcionan energía para un Daño total de 200, y es que el Daño de los desintegradores puede ser regulado desde +1 a +10 (hacer esto requiere 3 AC). Cualquier persona que muera por disparos de desintegrador resulta vaporizada.

RIFLE DE PLASMA

Versión más moderna de las armas de Plasma. El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.

Funciona a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 50 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

RIFLE DE PLASMA PESADO

Versión pesada (y capaz de hacer más daño aún) del Rifle de Plasma. El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original. Funciona a base de células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 40 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

RIFLE DE PARTÍCULAS

Versión avanzada del Rifle de Partículas, es mucho más ligero y tiene mayor cadencia de fuego. El Daño que cause se considerará Eléctrico y de Radiación y puede ser regulado desde +1 a +7 (hacer esto requiere 5 AC). Los cargadores de 100 proyectiles de antimateria tienen Estorbo 0,5. El rifle sin cargador tiene Estorbo 2. Necesitan también células de energía *Tipo 3*, que proporcionan energía para 500 disparos, tienen un Estorbo de 0,05 y cuestan 10 Cr.

TABLA 3.10: ARMAS LARGAS

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 6								
Ametralladora .45 ACP	4	1/50/200	20A, 3R	30	-	3,1	700	
Ametralladora 9 x 19 Parabellum y 7,62 x 51 mm	4	2/200/400	9A, 3R	34	-	1,9	550	
Ballesta Moderna	4	4/200/450	1	6	-	1,5	400	Para utilizarla se necesita tener Vigor 2.
Escopeta .410 Bore	3	3/40/80	4S	9	-	2,2	450	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o + el daño aumenta en 2.
Escopeta Acoplada Calibre 16	3	1/15/30	1S	5	-	0,8	350	Se trata de una escopeta que se acopla al Rifle de Asalto 7,92 x 33 Kurz, al Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm y al Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm y 7,62 x 51 mm. Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 2 o superior el daño aumenta en 1.
Escopeta Calibre 12	3	3/40/80	4S	8	-	2,5	650	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o + el daño aumenta en 2.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Escopeta Calibre 12 o .410 Bore	3	3 /40 / 80	3S	5, 8 o 10	-	1,8 / 2 / 2,1	450	Cada modelo tiene un Estorbo y un tamaño de Cargador. Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o + el daño aumenta en 2.
Escopeta Calibre 20	4	5 /300 /900	3S	10	-	2	1.000	Se le puede acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2). Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o + el daño aumenta en 2.
Escopeta Calibre 28	3	3 /40 / 80	3S	6	-	2,2	400	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 3 o + el daño aumenta en 3.
Rifle Automático 7,62 x 39 mm	4	5/500/2.100	4S	10	-	2,7	350	Se le puede acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Rifle Automático 7,62 x 51 mm	4	4/460/920	9A, 3R	20	-	2,8	700	
Rifle Automático 7,92 x 33 mm Kurz	4	3/600/1.200	3S	15	-	2,6	600	
Rifle Automático 7,92 x 57 mauser	3	10/1.000/ 2.000	3S	10	-	3,1	1.600	Se le puede acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Rifle Automático.30-06 Springfield (7,62x63mm)	4	7/700/1.400	9A, 3R	20	-	3,1	1.300	
Rifle de Asalto 7,62 x 25 Tokarev	4	1/150/900	15A, 3R	71	-	2,6	950	
Rifle de Asalto 5,45 x 39 mm	4	2/800/1.500	20A, 3R	30, 60 o 100	-	2,2 / 2,4 / 2,9	1.550	El Estorbo depende del Cargador que se lleve. Se le puede acoplar mira telescópica o sistema de apuntado laser (ambos hacen que si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm	4	3/500/1.500	20A, 3R, 4S	40 o 100	-	2,3 o 2,8	2.500	El Estorbo depende del Cargador que se lleve. Se le puede acoplar el M26. Se le puede acoplar mira telescópica o sistema de apuntado laser (ambos hacen que si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Rifle de Asalto 5,56 x 45 mm y 7,62 x 51 mm	4	3/300/900	10A, 3R	30 o 50	-	2,3 o 2,5	1.500	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Rifle de Asalto 5,8 x 42 mm	4	5/600/1.200	17A, 3A	30 o 75	-	2,8 o 3,3		El Estorbo depende del Cargador. Se le puede acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Rifle de Asalto 7,62 x 39 mm	4	3/500/1.000	10A, 3R	30	-	2,8	650	
Rifle de Asalto 7,62 x 51mm	4	10/400/1.600	10A, 3R, 3S	20	-	2,7	1.900	Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle de Asalto 7,92 x 33 Kurz	4	3/500/1.000	20A, 3R	30 o 100	-	2,3 o 2,7	2.000	El Estorbo depende del Cargador. Se le puede acoplar el AG36. Se le puede acoplar mira telescópica o sistema de apuntado laser (ambos hacen que si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Rifle de Asalto 9 x 39 mm	3	3/150/500	10A, 3R	33	-	1,6		Se le puede acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Rifle de Asalto con Lanzagranadas Acoplado 7,92 x 33 Kurz	4	3/300/900	20A, 3R	30	-	3	2.800	Incluye lanzagranadas con un Alcance 5/50/200, un Cargador de 6 granadas y CdF 1 (Daño y Área dependen de Granada utilizada).
Rifle de Asalto con Lanzagranadas Acoplado 5,56 x 45 mm	4	3/300/900	20A, 3R	30	-	3	2.500	Incluye un lanzagranadas con un Alcance 5/100/400, un Cargador de 3 granadas y CdF 1 (el Daño y el Área dependen de la Granada utilizada).
Rifle de Cerrojo 7,62 x 54R	4	5/500/1.000	1	6	-	2,5	400	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo.
Rifle de Cerrojo 7,92 x 57 mm Mauser	4	5/500/1.500	1	5	-	2,7	450	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo.
Rifle de Dardos	2 - Ver Notas	3/50/100	1	3	-	2	1.200	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo. Lleva dardos con veneno. En lugar de causar daño, si logra causarlo, se sufren los efectos del veneno (y 1 Rasguño).
Rifle de Francotirador 15,2x169 mm	4	5/1.000/2.500	3S	5	-	3		Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Lleva munición APDS.
Rifle de Francotirador .408 Cheyenne Tactical	4	5/1.800/2.800	4S	7	-	3,5		Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle de Francotirador 7,62 x 51 mm	4	10/1.300/2.300	4S	5 o 10	-	2,9 o 3	2.300	El Estorbo depende del Cargador. Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle de Francotirador 7,62 x 54R	4	10/1.000/3.200	3R, 3S	10	-	3,1		Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Rifle de Francotirador 7,92 x 33 Kurz	4	3/750/1.500	4S	20	-	2,5	2000	Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Se le puede acoplar el AG36.
Rifle de Francotirador 12,7 x 99 mm	4	5/1.500/2.500	4S	10	-	3,2	1.200	Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Lleva munición Penetrante (AP).
Rifle de Francotirador de Cerrojo 12,7 x 108 mm	4	10/1.800/2.200	1	5	-	3,2	3.000	Utiliza un sistema de cerrojo para recargar. 2 AC usar el cerrojo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1. Lleva munición Penetrante (AP).
NT 7								
Escopeta Calibre 28	3	1/50/100	3S	18	-	1,8	450	Si el daño realizado (tras restar el RD al Daño) es 4 o superior el daño aumenta en 3.
Rifle de Aguja	3	3 /150 /300	5S, 3R	100	-	1	990	Utiliza munición de 3mm
Rifle de Asalto 6mm CaseLess	4	3 /500 / 1.500	15A, 3R	60	-	1,9	2.000	Utiliza munición sin casquillo. Se le puede acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Rifle de Asalto 6mmBK	4	3 /800 / 1.600	20A, 3R	60	-	1,6	1.800	Utiliza munición sin casquillo.
Rifle de Asalto DM11	5	1/300 /900	15A, 3R	50	-	2	3.000	Utiliza munición sin casquillo.
Rifle de Francotirador 6mm CaseLess	5	10/1.800/2.500	4S, 2R	20	-	1,8	5.000	Utiliza munición sin casquillo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle de Francotirador 6mmBK	5	10/1.000/2.500	3S	18	-	1,6	3.500	Utiliza munición sin casquillo. Si se realiza una maniobra de Apuntar con él se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle Lanzallamas	5	1 /15 /25	2S	15	-	2	1.000	El líquido inflamable está más concentrado, pudiendo realizar 15 disparos. El Daño se reduce en 1 por cada 5 metros de distancia del objetivo.
Rifle Láser	4	5 /300 /900	3S	-	Tipo 4 / 40 disparos	2,5	15.000	Lleva mochila de Estorbo 1 para la célula de energía. Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 8								
Rifle de Francotirador Gauss	6	5 /1.500 /2.500	9A, 3R, 3S	60	Tipo 3 / 120 disparos	1,8	5.000	Utiliza munición gauss de 4mm. Si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle de Francotirador Láser	6	5 /1.000 / 1.500	10A, 4R, 4S	-	Tipo 3 / 30 disparos	2,5	12.000	Si se realiza una maniobra de Apuntar con un Rifle de Francotirador se obtiene un +2 en lugar de un +1.
Rifle de Plasma	6	5 /600 / 1.800	15A, 4R	-	Tipo 4 / 40 disparos	2,8	15.000	Se puede acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2). Causa daño de Fuego, y durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflammar sufrirá la mitad del Daño original.
Rifle de Pulsos	6	5 /1.000 / 3.000	10A, 3R	-	Tipo 3 / 50 disparos	2,6	10.000	Puede hacer daño normal o de Fatiga (cambiar cuesta 1 AC). Se le puede acoplar mira telescópica (si se realiza una maniobra de Apuntar se obtiene un +2 en lugar de un +1 y aumentan su Estorbo en 0,2).
Rifle Gauss	5	2/300/900	20A, 3R	60	Tipo 3 / 240 disparos	2,1	4.000	Utiliza munición gauss de 4mm.
Rifle Láser	5	5 /500 / 1.000	10A, 4R, 4S	-	Tipo 3 / 60 disparos	2	8.000	Ignora la RD de la armadura, salvo que esta proteja específicamente de armas laser.
Rifle Neuronal	5	3 /50/150	3S	-	Tipo 3 / 100 disparos	1,5	1.000	Solo hace daño de Fatiga.
NT 9								
Rifle Blaster	7	5 /1.000 / 3.000	3S, 3R	-	Tipo 3 / 30 disparos	1,5	10.000	
Rifle Blaster Pesado	8	5 /800 / 2.200	3S	-	Tipo 3 / 20 disparos	2	15.000	
Rifle Blaster de Repetición	7	5/500/ 1.500	10A, 3R	-	Tipo 3 / 30 disparos	1,75	25.000	
Rifle de Plasma	8	5 /600 / 1.800	15A, 4R	-	Tipo 3 / 30 disparos	2	30.000	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflammar sufrirá la mitad del Daño original.
Rifle de Plasma Pesado	9	5 /600 / 1.800	15A, 4R	-	Tipo 3 / 20 disparos	2,5	35.000	Se puede añadir mochila con una célula de energía Tipo 4 (250 disparos +). Causa Daño de Fuego, y los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que pueda inflammar sufrirá la mitad del Daño original.
Rifle de Partículas	7	2/200/500	9A, 3R	30	Tipo 3 / 100 disparos	3,5	50.000	Daño puede ser regulado desde +1 a +7; (5 AC). Divide RD por la mitad antes de aplicar Daño. Se puede añadir mochila con célula de energía Tipo 4 (250 disparos +).

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 10								
Rifle Desintegrador	10	5 /400 /1.200	9A, 3R	-	Tipo 4 / 200 Daño	2	10.000	Daño puede ser regulado desde +1 a +10; (3 AC).
Rifle de Plasma	9	5 /600 / 1.800	15A, 4R	-	Tipo 3 / 50 disparos	1,75	15.000	
Rifle de Plasma Pesado	10	5 /600 / 1.800	15A, 4R	-	Tipo 3 / 40 disparos	2	20.000	Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Tipo 4 que proporciona 250 disparos adicionales.
Rifle de Partículas	7	2/200/500	20A, 3R	100	Tipo 3 / 500 disparos	2,5	35.000	Daño puede ser regulado desde +1 a +7; (5 AC). Divide la RD por la mitad antes de aplicar el daño. Se le puede añadir una mochila con una célula de energía Tipo 4 que proporciona 250 disparos.

ARMAS PESADAS

A continuación procedemos a mostrar las distintas Armas Pesadas ordenadas según NT. Todas las Armas Pesadas proporcionan los negativos correspondientes si se usan armas de un NT que no es el Nivel Tecnológico al que se tiene la Habilidad *Armas Pesadas*.

NT 2 BALISTA

La balista es un arma de asedio que se parece a una ballesta gigante. Dispara jabalinas, lanzas o similares. Debe estar colocada sobre un trípode o similar, y necesita ruedas para ser movida. Puede ser manejada por una persona, pero en tal caso el ritmo de tiro es considerablemente lento (1 al minuto o similar), por lo que suele ser operada por dos personas. Recargar el arma requiere 12 AC distribuidas entre todos los operarios.

ESCORPIÓN

Estas máquinas de guerra con forma de catapultas lanzan piedras, necesitando colocarse sobre un carro o similar para desplazarlas. Recargar el arma requiere 6 AC.

LITHOBOLOS

Los Lithobolos son, de hecho, una especie de ballestas diseñadas para lanzar piedras en lugar de jabalinas. Necesita ir montado

sobre algo con ruedas para ser desplazado, y son necesarias dos personas para manejarlo. Recargar el arma requiere 24 AC distribuidas entre todos los operarios (máximo 4).

NT 3 ARBALESTA

La arbalista es una ballesta grande (aunque no tanto como una balista), que debido a su mayor tamaño poseía más fuerza y por lo tanto mayor alcance y daño. Recargar el arma requiere 9 AC.

BOMBARDA

La bombardra es considerada el arma de fuego portátil más antigua. Es una pieza de artillería que será el precursor del cañón. Es tan pesado que necesita dos personas para manejarlo, y un vehículo para ser movido. Y debido a lo primitivo del sistema, un uso inadecuado puede acabar fácilmente con las vidas de los dos usuarios que necesita. Recargar una bombardra requiere 36 AC entre los dos operarios.

TREBUCHET

El trebuchet es un tipo de catapulta usada para el asedio o defensa de castillos y ciudades. Puede lanzar un proyectil de hasta 150 kg, y se usó hasta bien después de la introducción de los cañones. Para manejarlo son necesarias 5 personas. Y si quieres moverlo necesitarás unos cuantos animales de carga (o más personas que tiren). Recargar el arma requiere 100 AC distribuidas entre todos los operarios.

NT 4

CAÑÓN 6, 12 O 24LB

Estos representan los primeros cañones que se desarrollan, que podían usarse desde en un barco (al principio los más ligeros) a defendiendo un castillo. Independientemente necesitan de 2 personas para manejarlo, y pueden necesitar más para moverlo, sobre todo el de 24lb. Recargar un cañón requiere 36 AC entre todos los operarios.

NT 5

AMETRALLADORA

Este arma representa los primeros modelos de ametralladora que aparecieron en la historia. Se encasquilla con una tirada de 3 o - en los dados. Requiere una Tirada de *Mecánica* **dificultad 7** para desencasquillarla (3 AC).

CAÑÓN 100MM

Esta ya es una versión evolucionada de los cañones, estando muy cerca ya de los conceptos modernos de cañón, pero no llegando aún. Como puedes ver, en NT 6 no hay ningún cañón entre las Armas Pesadas, y es que los cañones de dicho NT los consideramos ya Armas Montadas (y están sujetos a las reglas de estas), y no Armas Pesadas.

LANZAGRANADAS

Estas armas se desarrollan al final del NT para poder atacar a enemigos en el espacio que hay entre las granadas lanzadas a mano y los alcances mínimos que lanzacohetes y cañones tienen. Los primeros modelos son primitivos y difíciles de manejar, pero es una tecnología que evolucionará muy rápidamente.

LANZACOHETES HALE

Creado en 1844 William Hale creó un tipo de lanzacohetes que se convirtió en un arma popular que fue copiada por muchos otros países. El lanzacohetes propiamente dicho podía ser transportado en un animal si se desmontaba, si no debía ponerse en algo con ruedas. Los cohetes, que valen 55 Cr. cada uno, tienen un Estorbo 10, por lo que necesitan una mula o un carro para ser transportados.

NT 6

AMETRALLADORA 5,56 X 45 MM

Las Ametralladoras son armas automáticas diseñadas para tener una gran Cadencia de Fuego y considerable alcance. Este modelo en concreto usa municiones del calibre 5,56 x 45 mm. El cargador de 30 proyectiles tiene Estorbo 0,3 y el de 150 proyectiles Estorbo 1,7. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 3,7.

AMETRALLADORA 5,8 X 42 MM

Esta ametralladora usa municiones del calibre 5,8 x 42 mm. El cargador de 30 proyectiles tiene Estorbo 0,3 y el de 75 proyectiles Estorbo 0,8. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 3.

AMETRALLADORA 7,62 X 51 MM

Esta ametralladora usa municiones del calibre 7,62 x 51 mm, también conocido como .308 Winchester. El cargador de 30 proyectiles tiene Estorbo 0,4 y el de 100 proyectiles Estorbo 1,4. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 3,6.

AMETRALLADORA 7,62 MM X 54R

Esta ametralladora usa municiones del calibre 7,62 x 54 mm. La munición va en cintas de 100 proyectiles que tienen Estorbo 1,8 o en cintas de 200 proyectiles que tienen Estorbo 2,8. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 2,2.

AMETRALLADORA 7,92 X 33 KURZ

Esta ametralladora usa municiones del calibre 7,92 x 33 mm, también conocido como .30 Carbine. El cargador de 200 proyectiles tiene Estorbo 2,5. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 3,5.

AMETRALLADORA 7,92 X 57 MM MAUSER

Esta ametralladora usa municiones del calibre 7,92 x 57 mm Mauser. El cargador de 50 proyectiles tiene Estorbo 0,4 y el de 250

proyectiles Estorbo 2. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 4.

AMETRALLADORA PESADA 7,62 X 51

Esta ametralladora pesada usa municiones del calibre 7,62 x 51 mm, también conocido como .308 Winchester. La ametralladora debe usarse sobre un trípode o soporte. El cargador de 500 proyectiles tiene Estorbo 4. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 5.

AMETRALLADORA PESADA 12,7 X 108 MM

Esta ametralladora pesada usa municiones del calibre 12,7 x 108 mm. La ametralladora debe usarse sobre un trípode o soporte. El cargador de 100 proyectiles tiene Estorbo 6 y el de 225 proyectiles Estorbo 12. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 5.

AMETRALLADORA PESADA CALIBRE .50

Esta ametralladora pesada usa municiones del calibre 12,7 x 99 mm también conocido como .50 BMG.

La ametralladora debe usarse sobre un trípode o soporte. El cargador de 100 proyectiles tiene Estorbo 6 y el de 225 proyectiles Estorbo 12. La ametralladora sin cargador tiene Estorbo 5.

LANZAGRANADAS 40 X 46 MM

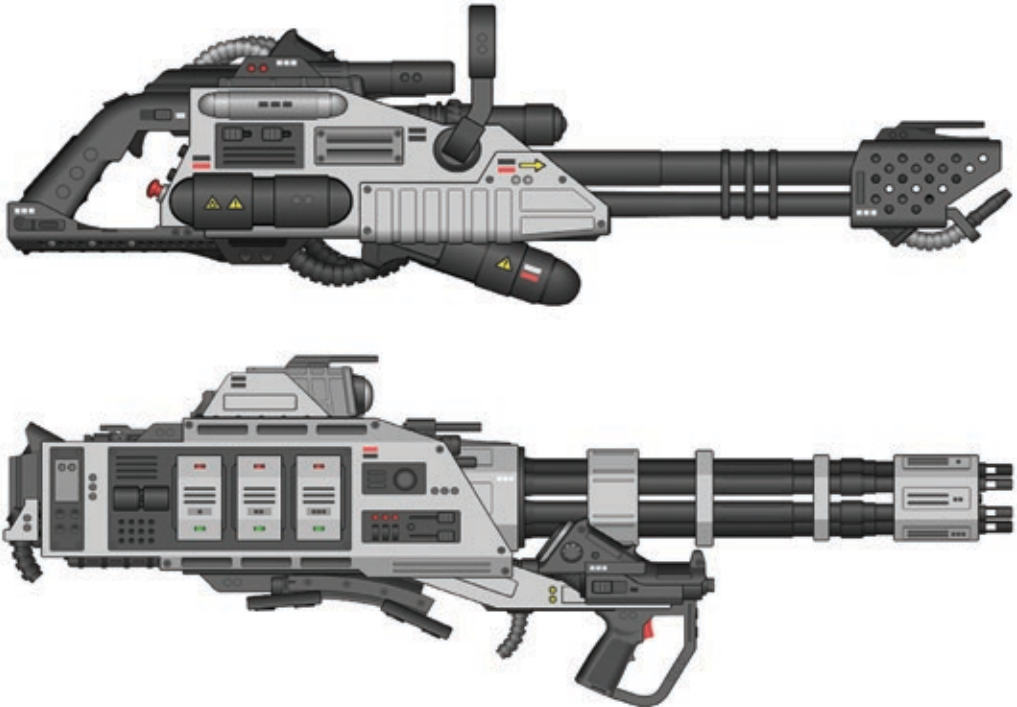
Evolución de los lanzagranadas que se produce a mediados del NT. Este lanzagranadas en concreto usa granadas de 40 x 46 mm que tienen Estorbo 0,3, y el lanzagranadas sin granadas tiene Estorbo 0,7.

LANZAGRANADAS 40 X 53 MM

Evolución de los lanzagranadas que se produce a mediados del NT. Este lanzagranadas en concreto usa granadas de 40 x 53 mm que tienen Estorbo 0,3, y el lanzagranadas sin granadas tiene Estorbo 0,7.

LANZAGRANADAS 85 MM

Estos lanzagranadas son una evolución sobre los de NT 5. Usan granadas de 85 mm que tienen Estorbo 0,6, y el lanzagranadas sin granadas tiene Estorbo 1,4.



MORTERO 60 MM

Los morteros disparan proyectiles explosivos en ángulo, y deben usarse con la Habilidad *Observador*, o ser apuntado directamente de alguna forma (para la que el arma no ha sido creada). Cuesta 6 AC recargarlo, aunque normalmente se opera entre 2 personas, gastando 3 AC cada uno. Cada proyectil tiene Estorbo 4.

MORTERO 80 MM

Mortero que usa proyectiles de 80 mm que debe usarse con la Habilidad *Observador*. Cuesta 6 AC recargarlo, aunque normalmente se opera entre 2 personas, gastando 3 AC cada uno. Cada proyectil tiene Estorbo 5.

MORTERO 82 MM

Mortero que usa proyectiles de 82 mm que debe usarse con la Habilidad *Observador*. Cuesta 6 AC recargarlo, aunque normalmente se opera entre 2 personas, gastando 3 AC cada uno. Cada proyectil tiene Estorbo 5,2.

MORTERO 107 MM

Mortero que usa proyectiles de 107 mm que debe usarse con la Habilidad *Observador*. Cuesta 6 AC recargarlo, aunque normalmente se opera entre 2 personas, gastando 3 AC cada uno. Cada proyectil tiene Estorbo 6.

MORTERO 150 MM

Mortero que usa proyectiles de 150 mm que debe usarse con la Habilidad *Observador*. Cuesta 6 AC recargarlo, aunque normalmente se opera entre 2 personas, gastando 3 AC cada uno. Cada proyectil tiene Estorbo 8.

NT 7

AMETRALLADORA GIROESTABILIZADA 6MM CASELESS

Estas armas tienen un giroestabilizador que facilita transportarlas, pero aun así reducen las Acciones de Combate y el Movimiento de su portador en 1. Utiliza munición de 6 mm CaseLess que lleva en un cargador de 99 proyectiles de Estorbo 0,7. La ametralladora giroestabilizada tiene Estorbo 3,3.

AMETRALLADORA GIROESTABILIZADA 6MMBK

Estas ametralladoras tienen un giroestabilizador que facilita transportarlas, pero aun así reducen las Acciones de Combate y el Movimiento de su portador en 1. Utiliza munición de 6 mmBK que tiene menos alcance que su contrapartida CaseLess, pero las ametralladoras son más baratas y ligeras. Lleva un cargador de 99 proyectiles de Estorbo 0,7. La ametralladora giroestabilizada tiene Estorbo 3.

AMETRALLADORA GIROESTABILIZADA DM 11

Estas armas tienen un giroestabilizador que facilita transportarlas, pero aun así reducen las Acciones de Combate en 1 y el Movimiento de su portador en 2. Utiliza munición de 6 mm DM11, que tienen mucho menos alcance que los CaseLess y los 6mmBK, pero tienen mayor poder de penetración, aunque la ametralladora es más pesada que sus contrapartidas. Lleva en un cargador de 99 proyectiles de Estorbo 1. La ametralladora giroestabilizada tiene Estorbo 3,5.

AMETRALLADORA PESADA 6MM CASELESS

Estas ametralladoras necesitan un trípode para ser usadas. Utiliza munición de 6 mm CaseLess que lleva en cintas de 250 proyectiles de Estorbo 2. La ametralladora tiene Estorbo 4,3.

AMETRALLADORA PESADA 6MMBK

Estas ametralladoras necesitan un trípode para ser usadas. Utiliza munición de 6 mmBK que tiene menos alcance que su contrapartida CaseLess, pero las ametralladoras son más baratas y ligeras. Lleva cintas de 250 proyectiles de Estorbo 2. La ametralladora tiene Estorbo 4.

AMETRALLADORA PESADA DM 11

Estas ametralladoras necesitan un trípode para ser usadas. Utiliza munición de 6 mm DM11, que tienen mucho menos alcance que los CaseLess y los 6mmBK, pero tienen ma-

yor poder de penetración, aunque la ametralladora es más pesada que sus contrapartidas. Lleva cintas de 250 proyectiles de Estorbo 2,5. La ametralladora tiene Estorbo 4,5.

LANZACOHETES GUIADOS

Este tipo lanzacohetes dispara pequeños microcohetes llamados Lancerjets, que tienen la capacidad de modificar la trayectoria de manera limitada y condicionada por la velocidad del proyectil y el movimiento del objetivo o su situación, pero que es suficiente como para que se reciba un modificador de +1 al ataque como si se hubiese apuntado. En contrapartida, la primera maniobra de apuntar no proporciona dicho modificador. Cada Lancerjet tiene un Estorbo de 0,1, y el lanzacohetes sin munición tiene un Estorbo de 0,8.

LANAGRANADAS 20 MM, 25 MM O 40 X 46 MMSR

Presentamos dos modelos de lanzagranadas, uno que lleva granadas de 20 mm (Estorbo 0,2) o de 25 mm (Estorbo 0,2), y un modelo, más potente, que lleva granadas de 40 x 46 mmSR (Estorbo 0,3).

LANZAGRANADAS ACOPLADO TIPO 1

Este lanzagranadas ha sido diseñado para acoplarse a cualquier arma de NT 7 y usa las granadas Tipo 1 que normalmente llevará un soldado encima (a diferencia de los Lanzagranadas normales, que llevan municiones de 20 mm, 25 mm o 46 x 46mmSR. La idea es que se puedan utilizar las mismas granadas que llevarán encima muchos soldados con estos lanzagranadas, que amplían considerablemente el alcance de estas armas. El Estorbo que proporcionamos en la tabla es la del arma sin la granada, pues cada granada de Tipo 2 tiene un Estorbo distinto.

LANZAGRANADAS ACOPLADO TIPO 2

Este lanzagranadas ha sido diseñado para acoplarse a cualquier arma de NT 7 y usa las granadas Tipo 2 que sustituyen a las granadas Tipo 1. El Estorbo de la tabla es la del arma sin la granada.

NT 8

A partir de NT 8 las Armas Largas causan tanto daño que dejan de fabricarse Armas Pesadas para soldados (las Montadas es otro tema), así que estos son los últimos modelos de Armas Pesadas que mostramos.

AMETRALLADORA GAUSS

Las armas Gauss utilizan campos electromagnéticos para acelerar los proyectiles a velocidades muy elevadas, lo que proporciona mayor precisión y daño, y evita el molesto retroceso. Esta ametralladora utiliza munición gauss de 4mm en cargadores de 1.000 proyectiles; pero necesitan una célula de energía Tipo 4 para disparar, y como ésta proporciona energía para 4.000 disparos cada 4 cargadores utilizados hay que cambiar también la batería. Los cargadores de 1.000 proyectiles tienen Estorbo 5. La ametralladora gauss sin cargador tiene Estorbo 6,5. La batería Tipo 4 que usa es de Estorbo 0,5 y cada batería cuesta 100 Cr.

AMETRALLADORA PESADA DE PULSOS

Esta ametralladora de pulsos consta de un acelerador de partículas, pero mucho menos efectivo que los que se usarán luego en las armas Blaster. No utilizan munición, sino que funcionan a base de células de energía Tipo 4, que proporcionan energía para 1.000 disparos, tienen Estorbo 0,5 y cada batería cuesta 100 Cr. Necesita 2 personas para ser movida. La ametralladora sin células de energía tiene Estorbo 9.



TABLA 3.12: ARMAS PESADAS

Arma	Daño	AC	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Área
NT 2							
Balista	5	-	3/150/200	1	-	-	-
Escorpión	3	-	5/250/300	1	-	-	-
Lithobolos	4	-	20/200/400	1	-	-	-
NT 3							
Arbalesta	3	-1	3/150/200	1	-	-	-
Bombarda	6	-	30/400/700	1	-	-	-
Trebuchet	8	-	50/400/600	1	-	-	-
NT 4							
Cañón 6lb	3	-	10/200/1500	1	-	-	-
Cañón 12lb	6	-	20/250/1800	1	-	-	-
Cañón 24lb	9	-	20/300/2000	1	-	-	-
NT 5							
Ametralladora	5	-2	10 /250 /1.000	15A	40	-	-
Cañón 100mm	8	-	30 /1.000 /10 km	1	-	-	-
Lanzagranadas	4	-1	3/30/90	1	-	-	1
Lanzacohetes Hale	4	-	30/350/900	1	-	-	2
NT 6							
Ametralladora 5,56 x 45	5	-	5/200/800	15A, 3R	30 o 150	-	-
Ametralladora 5,8 x 42 mm	5	-	5/600/1.200	20A, 3R	30 o 75	-	-
Ametralladora 7,62 x 51 mm	5	-	5/550/1.100	15A, 3R	30 o 100	-	-
Ametralladora 7,62 mm x 54 R	4	-	10/1.500/ 2.000	17A	100 o 200	-	-
Ametralladora 7,92 x 33 Kurz	5	-	5/800/1.800	20A	200	-	-
Ametralladora 7,92 x 57 mm Mauser	5	-	3/250/1.000	20A	50 o 250	-	-
Ametralladora Pesada 7,62 x 51	5	-1	5/1.000/3.000	20A	500	-	-
Ametralladora Pesada 12,7 x 108 mm	5	-	3/2.000/ 2.500	20A	100 o 225	-	-
Ametralladora Pesada Calibre .50	5	-	3/1.800/ 2.000	20A	100 o 225	-	-
Lanzagranadas 40 x 46 mm	8	-1	10/50/400	3S	6	-	1
Lanzagranadas 40 x 53 mm	8	-1	5/50/600	3R, 4S	12	-	1
Lanzagranadas 85 mm	6	-1	5/20/200	1	-	-	2
Mortero 60 mm	6	-1	50/600/1200	1	-	-	1
Mortero 80 mm	6	-2	100/1.200/ 2.400	1	-	-	1
Mortero 82 mm	7	-2	100/1.000/ 3.000	1	-	-	2
Mortero 107 mm	7	-2	100/1.500/ 3.500	1	-	-	2
Mortero 150 mm	7	-3	200/2.000/ 4.000	1	-	-	1

TABLA 3.12: ARMAS PESADAS (CONTINUACIÓN)

Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 2		
-	3.500	Debe ir montado sobre vehículo o similar para ser desplazado.
-	1.600	Debe ir montado sobre vehículo o similar para ser desplazado.
-	7.000	Debe ir montado sobre vehículo o similar para ser desplazado. Son necesarias 2 personas para manejarlo.
NT 3		
-	1.500	
-	20.000	Debe ir montado sobre vehículo o similar para ser desplazado. Son necesarias 2 personas para manejarlo.
-	25.000	Debe ir montado sobre vehículo o similar para ser desplazado. Son necesarias 5 personas para manejarlo.
NT 4		
-	15.000	Debe ir montado sobre vehículo o similar para ser desplazado. Son necesarias 2 personas para manejarlo.
-	50.000	Debe ir montado sobre vehículo o similar para ser desplazado. Son necesarias 2 personas para manejarlo.
-	95.000	Debe ir montado sobre vehículo o similar para ser desplazado. Son necesarias 2 personas para manejarlo.
NT 5		
6	16.000	Se encasquilla con una tirada de 3 o - en los dados. Tirada de Mecánica dif 7 para desencasquillar-la (3 AC).
-	30.000	Utiliza munición de 100 mm. Necesita un vehículo para ser transportado.
4	11.000	
-	10.000	Debe ir montado sobre ruedas para ser desplazado, o desmontarlo y cargarlo sobre un animal.
NT 6		
4 o 5,4	3.600	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
3,3 o 3,8	3.500	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
4 o 5	5.000	El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
4 o 5	2.500	La munición va en cintas de 100 o 200 proyectiles. El Estorbo depende la cinta que se lleve.
6	7.000	La munición va en cintas de 200 proyectiles.
4,4 o 6	5.300	
8	7.500	Debe usarse con un trípode o soporte
11 o 17	6.000	Debe usarse con un trípode o soporte. El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
11 o 17	5.200	Debe usarse con un trípode o soporte. El Estorbo depende del Cargador que se lleve.
5	2.500	
6	3.000	Las granadas pueden ir en cintas. Si alguien ayuda al uso del arma se evita la reducción en AC que supone usar el arma.
5	1.850	
4	600	Cuesta 5 AC recargarlo (3 si no lo recarga quien dispara). Se puede disparar usando la Habilidad Observador, o apuntando directamente.
9	400	Cuesta 6 AC recargarlo (puede hacerse entre 2 personas a 3 AC cada uno). Solo se puede disparar usando la Habilidad Observador.
9	900	Cuesta 6 AC recargarlo (puede hacerse entre 2 personas a 3 AC cada uno). Solo se puede disparar usando la Habilidad Observador.
9	800	Cuesta 6 AC recargarlo (puede hacerse entre 2 personas a 3 AC cada uno). Solo se puede disparar usando la Habilidad Observador.
15		Cuesta 9 AC recargarlo (puede hacerse entre 3 personas a 3 AC cada uno, o entre 2 personas a 4 AC y 5 AC). Solo se puede disparar usando la Habilidad Observador.

Arma	Daño	AC	Alcance	CdF	Cargador	Energía	Área
NT 7							
Ametralladora Giroestabilizada 6mm CaseLess	6	-1	10 /500 /1.500	20A	99	-	-
Ametralladora Giroestabilizada 6mmBK	6	-1	10 /400 /800	20A	99	-	-
Ametralladora Giroestabilizada DM 11	7	-1	5 /500 /800	20A	99	-	-
Ametralladora Pesada 6mm CaseLess	6	-	10 /2.000 /2.500	15A	250	-	-
Ametralladora Pesada 6mmBK	6	-	10 /1.000 /2.000	15A	250	-	-
Ametralladora Pesada DM 11	7	-	10 /800 /1.600	20A	250	-	-
Lanzacohetes Guiados	6	-	3/500/1.500	1S	10	-	1
Lanzagranadas 20 mm o 25 mm	8	-	5/300/1.500	1	-	-	2
Lanzagranadas 40 x 46 mmSR	10	-1	5 /250/750	2S	6	-	1
Lanzagranadas Acoplado Tipo 1	N/A	-	5 /200 /500	1S	3	-	N/A
Lanzagranadas Acoplado Tipo 2	N/A	-	5 /200 /400	2S	2	-	N/A
NT 8							
Ametralladora Gauss	7	-	5/1.000/2.500	20A, 3R	1000	Tipo 4 (4000 disparos)	-
Ametralladora Pesada de Pulsos	8	-1	10 /1.000 /3.000	20A	-	Tipo 4 (1000 disparos)	-

BALLESTAS

Las ballestas son básicamente un arco colocado sobre una base impulsora que tensa la cuerda y dispara proyectiles llamados virotes. La Ballesta de NT 6, debido a lo poco que son usadas estas armas a partir de ese NT, la hemos incluido en la Habilidad Arma Larga, para que no sea necesario adquirir la Habilidad Ballestas por separado, aunque si el DJ puede modificarlo según le convenga. Las ballestas **NO** suman la mitad del Vigor al daño. Cualquiera con la Habilidad *Ballestas* puede usar las ballestas de NT 1 a 5 sin los negativos que normalmente se tendrían por NT, *siempre que el personaje conozca como mínimo el NT en el que se crea la ballesta o un NT superior.*

NT 2

BALLESTA LIGERA

Para utilizar esta ballesta se necesita Vigor 2, y cuesta 5 AC recargarla. Los virotes tienen Estorbo 0,1 y cuesta 1 Cr.

NT 3

BALLESTA LIGERA

Versión más avanzada de la Ballesta Ligera. Para utilizar esta ballesta se necesita Vigor 1, y cuesta 5 AC recargarla. Los virotes tienen Estorbo 0,1 y cuesta 1 Cr.

BALLESTA PESADA

Versión más potente de la ballesta. Hace más daño y llega más lejos, pero pesa más. Para utilizar esta ballesta se necesita Vigor 2, y cuesta 6 AC recargarla. Los virotes tienen Estorbo 0,1 y cuesta 1 Cr.

BALLESTA DE REPETICIÓN

Esta Ballesta lleva 10 virotes en un cargador que puede lanzar seguidos, sin tener que ser recargada, aunque recargar los 10 virotes es más lento que una recarga normal de una ballesta. Para utilizar esta ballesta se necesita Vigor 2, y cuesta 10 AC recargarla. Los virotes tienen Estorbo 0,1 y cuesta 1 Cr.

Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 7		
4	9.000	Ametralladora Giroestabilizada. Utiliza munición sin casquillo. -1 MOV. Puede llevar cintas de 250 proyectiles en lugar de los cargadores de 99 proyectiles sin casquillo.
3,7	7.500	Ametralladora Giroestabilizada. Utiliza munición sin casquillo. -1 MOV. Puede llevar cintas de 250 balas en lugar de los cargadores de 99 proyectiles sin casquillo.
4,5	10.000	Ametralladora Giroestabilizada. Utiliza munición sin casquillo. -2 MOV. Puede llevar cintas de 250 balas en lugar de los cargadores de 99 proyectiles sin casquillo. El Estorbo depende del cargador o cinta que se lleve.
6,3	7.500	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles sin casquillo. Debe usarse con un trípode.
6	6.500	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles sin casquillo. Debe usarse con un trípode.
7	9.000	Utiliza munición sin casquillo. La munición va en cintas de 250 proyectiles sin casquillo. Debe usarse con un trípode.
1,8	9.500	Utiliza microcohetes Lancerjets como munición. Se tiene un +1 a las tiradas como si se hubiese realizado una Maniobra de Apuntar, aunque si se hacen maniobras de Apuntar no se obtiene con este arma el primer +1.
1,9	2.500	Utiliza granadas de 20 mm o de 25mm.
2,8	3.500	Utiliza granadas de 40 x 46 mm.
0,6	500	El Daño, Estorbo y el Área dependen de las granadas Tipo 1 que utilicen.
0,7	800	El Daño, Estorbo y el Área dependen de las granadas Tipo 2 que utilicen.
NT 8		
6,5	8.000	Utiliza munición gauss de 4mm en cartuchos de 1000 balas. Utiliza una célula de energía Normal (dura 1 cargador).
9,5	15.000	El arma necesita 2 personas para ser movida. Utiliza una célula de energía Tipo 4 (dura 4000 disparos).

NT 4

BALLESTA LIGERA

Versión más avanzada de la Ballesta Ligera. Para utilizar esta ballesta se necesita Vigor 1, y cuesta 4 AC recargarla. Los virotes tienen Estorbo 0,1 y cuesta 1 Cr.

BALLESTA PESADA

Versión más potente de la ballesta. Hace más daño y llega más lejos, pero pesa más. Para utilizar esta ballesta se necesita Vigor

2, y cuesta 5 AC recargarla. Los virotes tienen Estorbo 0,1 y cuesta 1 Cr.

BALLESTA DE REPETICIÓN

Esta Ballesta lleva 10 virotes en un cargador que puede lanzar seguidos, sin tener que ser recargada, aunque recargar los 10 virotes es más lento que una recarga normal de una ballesta. Para utilizar esta ballesta se necesita Vigor 1, y cuesta 8 AC recargarla. Los virotes tienen Estorbo 0,1 y cuesta 1 Cr.

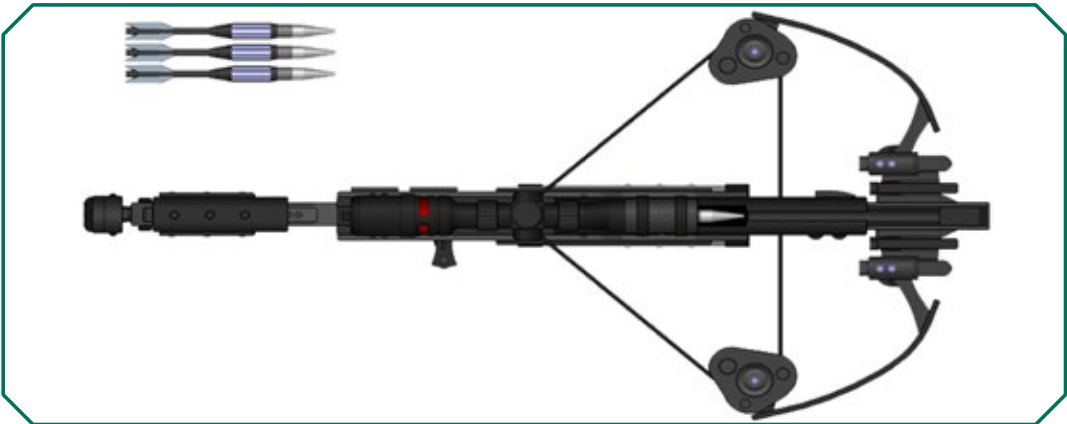


TABLA 3.14: BALLESTAS

Arma	Daño	Alcance	CdF	Cargador	Vigor Mínimo	AC Recargar	Estorbo	Coste (Cr.)
NT 2								
Ballesta Ligera	2	5 /70 /210	1	1	2	5	2	150
NT 3								
Ballesta Ligera	2	3 /80 /240	1	1	1	5	1,8	150
Ballesta Pesada	3	3 /100 /300	1	1	2	6	2,6	600
Ballesta de Repetición	2	3/50/150	3S	10	2	10	3	500
NT 4								
Ballesta Ligera	2	3 /125 /250	1	1	1	4	1,5	175
Ballesta Pesada	3	3 /150 /300	1	1	2	5	2	700
Ballesta de Repetición	2	3/75/150	3S	10	1	8	2,5	600

MUNICIONES

Alguna de las armas que se han descrito funcionan con células de energía, pero muchas otras utilizan proyectiles que son lanzados a grandes velocidades contra sus objetivos con la idea de acabar con ellos, o como mínimo hacer mucho daño.

A continuación vamos a ver por NT los distintos calibres de munición que podemos encontrar en CdB Engine (por lo menos las más comunes), así como los Tipos de Munición que podemos encontrar en cada calibre.

Lo primero de todo al adquirir municiones para el arma depende del calibre. Como más de un calibre es conocido con un nombre intentamos proporcionar nombres alternativos para facilitar la identificación de los calibres, pero usamos en la columna principal los más conocidos. Una vez se haya escogido un calibre habrá que seleccionar un tipo de munición concreto para dicho calibre, aplicando los modificadores pertinentes al coste de esta.

Verás que proporcionamos un Estorbo para cada munición, pero que el Estorbo de los cargadores los indicamos en cada arma. Y de hecho, puedes ver que no todos los Estorbos se corresponden. Esto es así porque algunos cargadores son más voluminosos que otros, y lo reflejamos de esta forma. Pero de todas formas estamos hablando de unos niveles de Estorbo insignificante, que incluimos más por los amantes del detalle, que porque creamos que se vaya a usar asiduamente.

Ahora bien, ese es el coste base de las municiones que presentamos. Pero este puede ser modificado en caso de que la munición no sea la que el juego considera como convencional para cada armamento (Proyectil revestido de chaqueta metálica para las armas de NT 6, sin casquillo para las armas de NT 7 y Gauss para las armas de NT 8), ya que existe una gran variedad de proyectiles que son utilizados por las diferentes armas de fuego personales. La mayoría presenta un aspecto similar entre sí, aunque responden a parámetros distintos en función de sus objetivos:

- Bala expansiva (DUM-DUM) (NT 6):** Se trata de un tipo de proyectil que se expande al entrar en contacto con el blanco, provocando importantes daños. Si el Daño Total (tras restar la RD al Daño) es 3 o +, el daño aumenta en 3. *Multiplícala el Coste x1,3*
- Proyectil de Cápsula (NT 6):** Consiste en proyectiles huecos cargados con diferentes sustancias (drogas, venenos, virus...), que al momento de impactar quedan inoculadas en el organismo del objetivo. Si se hace un daño de Herida o superior el objetivo se inocula con la sustancia que lleva el proyectil. *Multiplícala el Coste x1,5 + el Coste de la Sustancia.*
- Proyectil de Polímero (NT 6):** Cuando este tipo de proyectil entra en contacto con un objetivo, se fragmenta en miles de astillas fibrosas que, a modo de metralla, causan importantes daños. Si el Daño Total (tras restar la RD al Daño) es 3 o +, el daño aumenta en 3. *Multiplícala el Coste x2.*

- **Proyectil de Punta Blanda (JSP) (NT 6):** Es un tipo de bala con cabeza blanda que se deforma al impactar sobre un objeto sólido ampliando así su radio de acción, aunque en detrimento de la capacidad de perforación. Aumenta en 1 la RD del objetivo, pero si el Daño Total (tras restar la RD al Daño) es 2 o +, el daño aumenta en 2. *No cambia el Coste de la munición.*
- **Proyectil de Punta Hueca (HP) (NT 6):** Es un tipo de bala diseñado para expandirse en forma de hongo al impactar sobre un blanco, dañando un área mayor, aunque en detrimento de la capacidad de perforación. Aumenta en 1 la RD del objetivo, pero si el Daño Total (tras restar la RD al Daño) es 2 o +, el daño aumenta en 3. *Multiplifica el Coste x1,2.*
- **Proyectil Perforante (AP) (NT 6):** Este proyectil tiene un alto poder de penetración, debido a la escasa deformidad de su cabeza blindada. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados

decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5).

Multiplifica el Coste x2.

- **Proyectil Perforante de Funda Desechable (APDS) (NT 6):** Es un tipo de bala que permanece envuelta en una camisa reforzada al momento del disparo. Tras el impacto, el proyectil se libera y penetra en el objetivo a gran velocidad. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Además el Alcance Efectivo y Máximo del arma se multiplica por 1,2. *Multiplifica el Coste x3.*
- **Proyectil Trazador (NT 6):** son balas convencionales recubiertas con un baño de fósforo que, en contacto con el aire, trazan una estela. Se utilizan para apreciar la trayectoria de los disparos, sobre todo de noche o en situaciones donde es complicado apuntar. *Multiplifica el Coste x1,5.*

TABLA 3.15: MUNICIONES

Munición	Nombre Alternativo	Estorbo Proyectil	Coste Proyectil (Cr.)
NT 1			
Flechas		0,06	1
Dardos para cerbatana		0,01	0,1
Piedras para honda		0,02	0
NT 2			
Flechas		0,06	1
Virotes		0,05	1
NT 3			
Virotes		0,05	1
NT 4			
Balas de Mosquete		0,03	0,2
Balas de Pistola		0,02	0,1
Virotes		0,05	1
NT 5			
.36		0,02	0,4
.38		0,02	0,5
7mm		0,01	0,2
9mm		0,01	0,2
Balines Derringer		0,01	0,1
Balas de Fusil de Chispa		0,02	0,1

Munición	Nombre Alternativo	Estorbo Projectil	Coste Projectil (Cr.)
NT 6			
.30-06 Springfield	7.62x63mm	0,02	0,4
.357 Magnum	9x33mmR	0,02	0,4
.40 S&W	10x21mm	0,02	0,3
.408 Cheyenne Tactical		0,12	0,7
.410 Bore	10.4x76mmR	0,05	0,4
.44 Magnum	10,9x33mmR	0,02	0,7
.45 ACP	11.43 x 23 mm	0,02	0,5
Calibre 28	.550	0,07	0,4
Calibre 20	.615	0,06	0,4
Calibre 16	.663	0,04	0,5
Calibre 12	.729	0,06	0,7
4,6 x 30 mm		0,01	0,4
5,45 x 39 mm		0,01	0,4
5,7 x 28 mm		0,01	0,4
5,56 x 45 mm	5,56 OTAN	0,01	0,5
5,8 x 21 mm DAP-92		0,01	0,5
5.8 x 42 mm		0,01	0,5
6 x 35 mm PDW		0,01	0,8
7,62 x 17 mm		0,01	0,2
7,62 x 25 mm Tokarev		0,01	0,2
7,62 x 39 mm		0,02	0,6
7,62 x 51 mm	.308 Winchester	0,02	0,8
7,62 x 54R		0,03	0,8
7,65 x 17 mm	.32 ACP	0,01	0,2
7,92 x 33 mm Kurz	,30 Carbine	0,02	0,6
7,92 x 39 mm		0,02	0,6
7,92 x 57 mm Mauser		0,03	0,8
9 x 18 mm		0,01	0,2
9 x 19 mm DAP-92		0,01	0,2
9 x 19 mm Parabellum		0,01	0,3
9 x 39 mm		0,01	0,4
12,7 x 108 mm		0,06	5
12,7 x 99 mm	,50 BMG	0,06	4
15,2x169 mm		0,08	25
Flechas		0,1	5
Virotes		0,1	5
NT 7			
3mm Zhen		0,001	0,01
6mm BK		0,006	0,4
6mm CaseLess		0,006	0,5
15mm CaseLess		0,01	1,2
DM11 (10mm)		0,008	0,7
N3mm		0,001	0,01

Munición	Nombre Alternativo	Estorbo Proyectoil	Coste Proyectoil (Cr.)
NT 8			
4mm Gauss		0,005	0,1
NT 9			
Proyectiles Antimateria		0,01	2
NT 10			
Proyectiles Antimateria		0,01	1

MUNICIONES DE ARMAS PESADAS

Las armas pesadas utilizan algunas de las municiones ya mencionadas, y otras municiones completamente nuevas. A continuación encontrarás la tabla de coste de las municiones, así como las distintas modificaciones que se les pueden aplicar:

Las municiones de Armas Pesadas, al igual que el resto de municiones, pueden ser modificadas, aumentando el coste de la munición, pero añadiendo efectos o modificando de alguna forma lo que hace, tal como vemos a continuación:

◆ **Proyectoil Cegador (NT 6):** Con este tipo de munición se persigue cegar al enemigo, pues al estallar, irradia una fuerte onda expansiva de luz capaz de dañar las retinas de quien observe la explosión. En lugar de hacer daño aquel que esté dentro del área que debería afectar el arma y que no tenga algún tipo de protección ocular tendrá un -2 a la acción durante los siguientes 1d6 turnos (1d6x10 segundos). Solo se puede usar con proyectiles de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm *Multiplica el Coste x2.*

◆ **Proyectoil Contenedor (NT 6):** Este tipo de munición suele tener un núcleo hueco donde es posible almacenar diferentes sustancias (drogas, venenos, producto químico virus...) que, al impactar, se liberan afectando al enemigo. Si se hace un daño de Herida o superior el objetivo se inoculara con la sustancia que lleva el proyectil (en el caso de armas con Área, afecta al área efectiva del arma, no hace daño efectivo, pero expone a los que estén dentro a la sus-

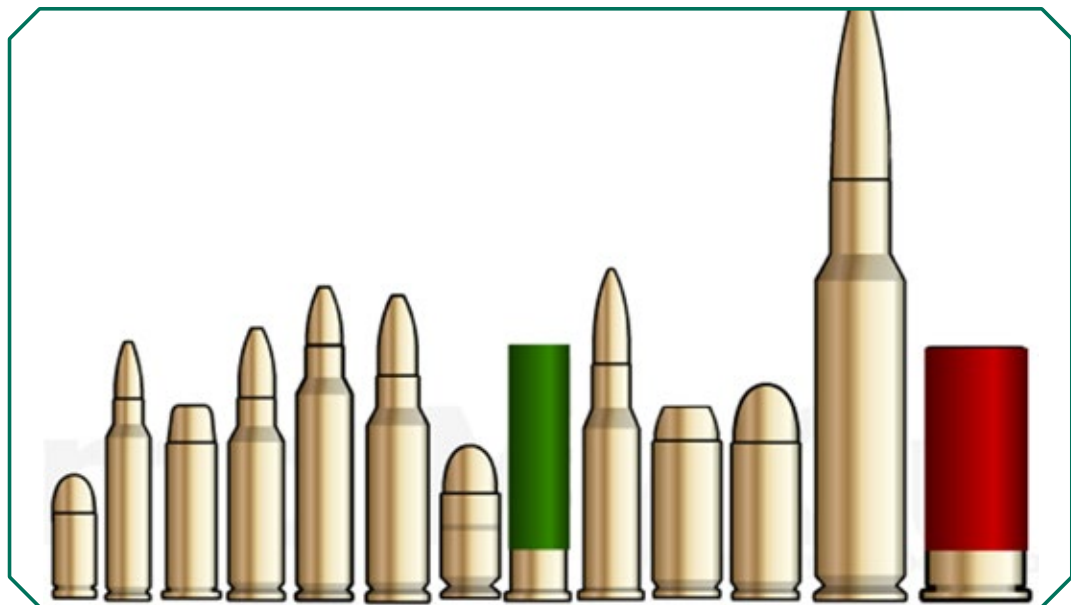
tancia en cuestión, con los efectos adicionales que pueda tener. *Multiplica el Coste x1,5 + el Coste de la Sustancia si no tiene Área el arma, y multiplica el Coste x3 + el Coste de la Sustancia si no tiene Área.*

◆ **Proyectoil de Humo (NT 6):** Esta variedad de munición se presenta contenida en unos botes de mano que al lanzarse generan una zona de visibilidad nula o escasa por medio de una densa cortina de humo. Suma 1 al Área para calcular el Daño, pero en lugar de hacer Daño la zona afectada se llena de humo que anula la visibilidad. Los que se encuentren en la zona de efecto pleno del arma se considerará que están en una zona de Niebla Espesa (-3 a los ataques a distancia y -1 a los ataques cuerpo a cuerpo), y los que estén en el resto de zonas afectadas sufrirán los efectos de una Niebla Media (-2 a los ataques a distancia). Los negativos también afectan a personajes con Infravisión. Se despejará dependiendo del aire que haya en la zona, pudiendo llegar a permanecer hasta 5 minutos en un lugar cerrado. Solo se puede usar con proyectiles de 12,7x99mm, 12,7x108mm, 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm *Multiplica el Coste x2.*

◆ **Proyectoil de Metralla (NT 6):** Estos proyectiles suelen contener en su interior milares de pequeños rodamientos metálicos que, al momento de impactar, se liberan a gran velocidad afectando a un amplio radio de acción a su alrededor. Reduce el Daño del proyectil en 2, pero aumenta el Área del mismo en 2. Solo se puede usar con proyectiles de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm *Multiplica el Coste x1.5.*

- **Proyectil Explosivo Antitanque (HEAT) (NT 6):** Se diferencia de la munición explosiva convencional, en que no está diseñada para proyectar metralla tras el impacto, sino que tras el impacto proyecta un *cono de fuego* que resulta especialmente efectivo contra blindajes y armaduras convencionales. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 3 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Solo se puede usar con Lancerjets y proyectiles de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm *Multiplícale el Coste x4*.
- **Proyectil Incendiario (NT 6):** Consiste en un proyectil convencional, aunque en su interior contiene un producto químico altamente inflamable que, al hacer impacto, provoca una fuerte deflagración. El Daño que cause el proyectil se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamarse sufrirá la mitad del Daño original. Solo se puede usar con Lancerjets y proyectiles de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm *Multiplícale el Coste x2*.

- **Proyectil Inteligente (NT 7):** Este tipo especial de munición suele estar asistida por un sistema de navegación capaz de detectar la presión atmosférica, dirección del viento, fuentes de calor y otros parámetros para corregir su trayectoria antes de impactar contra su objetivo. El que use esta munición recibe un +1 al Ataque, sin embargo debido a los añadidos que se debe hacer a los proyectiles el Alcance de las armas donde se usa se reduce en un 75%. Solo se puede usar con proyectiles de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm *Multiplícale el Coste x2*.
- **Proyectil Magnetoreológico (NT 7):** Esta munición especial, muy avanzada, consta de un proyectil inteligente conformado con materia magnetoreológica que es capaz de alterar su masa y consistencia en función del objetivo para así mejorar sus prestaciones y capacidad de penetración. El que use esta munición recibe un +1 al Ataque. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5), y además, si el Daño Total (tras restar la RD al Daño) es 2 o +, el daño aumenta en 2. Solo se puede usar con Lancerjets y proyectiles de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm,



80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm
Multiplica el Coste x10.

- **Proyectil Nuclear (NT 8):** Se trata de proyectiles que utilizan la energía nuclear como detonante, lo que ocasiona explosiones de una fuerte magnitud y dejan un rastro de contaminación radiactiva a su paso. El Daño que cause el proyectil se considerará de Radiación y Fuego. Además durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido Daño sufrirá la mitad del Daño original. Multiplica el Área x2. Solo se puede usar con Lancerjets y proyectiles de 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm
Multiplica el Coste x7.

- **Proyectil Perforante (AP) (NT 6):** consiste en un proyectil de metal recubierto por diferentes aleaciones que aprovecha la energía cinética para perforar blindajes convencionales. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5).
Multiplica el Coste x2.

- **Proyectil Perforante de Núcleo Endurecido (APHC) (NT 6):** Este tipo de proyectil se caracteriza por un núcleo de tungsteno o uranio empobrecido que va envuelto en una coraza reforzada, de forma que el núcleo se libera tras el impacto

TABLA 3.16: MUNICIONES DE ARMAS PESADAS

Munición	Nombre alternativo	Estorbo Proyectil	Coste Proyectil (Cr.)
NT 6			
5.56 x 45 mm		0,01	0,5
5.8 x 42 mm		0,01	0,5
7,62 x 51 mm	.308 Winchester	0,02	0,8
7,62 x 54R		0,03	0,8
7,92 x 33 mm Kurz	.30 Carbine	0,02	0,6
7,92 x 57 mm Mauser		0,03	0,8
12,7 x 108 mm		0,06	5
12,7 x 99 mm	.50 BMG	0,06	4
Granadas 40 x 46 mmSR		0,3	5
Granadas 40 x 53 mmSR		0,3	7,5
Mortero 60 mm		4	15
Mortero 80 mm		5	20
Mortero 82 mm		5,2	22
Granadas 85 mm		0,6	25
Mortero 107 mm		6	30
Mortero 150 mm		8	50
NT 7			
6mm BK		0,006	0,4
6mm CaseLess		0,006	0,5
DM11 (10mm)		0,008	0,7
20 mm		0,2	10
25 mm		0,2	15
40 x 46 mmSR		0,3	5
Lancerjets		0,1	20
NT 8			
4mm Gauss		0,005	0,1

y penetra en el objetivo a gran velocidad. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2.5 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). Si se utiliza en munición que no sea de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm o 150 mm el Daño que hace el arma se reduce en 2. *Multiplica el Coste x2.5.*

- **Proyectil Sónico (NT 6):** Consiste en un dispositivo adosado al proyectil que, al eclosionar, emite un agudo sonido que puede perforar los tímpanos en un amplio radio de acción. Causa Daño de Fatiga en la misma cantidad que el arma causaría normalmente, pero ignora todo tipo de protección excepto la que sea indicada específicamente como sónica. Si se utiliza en munición que no sea de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm o 150 mm el Daño que hace el arma se reduce en 2. *Multiplica el Coste x3.*

- **Proyectil Termobárico (NT 7):** También conocida como bomba de vacío, consiste en una ojiva cargada de gas altamente concentrado que, al entrar en contacto con el oxígeno del exterior tras un impacto, detona una segunda carga explosiva que propaga una enorme onda expansiva. Multiplica el Área x2. Además, si el Daño Total (tras restar la RD al Daño) es 4 o +, el daño aumenta en 2. Solo se puede usar con Lancerjets y proyectiles de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm *Multiplica el Coste x8.*

- **Submunición (cluster shell) (NT 6):** También conocida como “bomba de racimo”. Consiste en una bomba que al ser lanzada desde una aeronave se abre cuando llega a cierta altitud, dejando caer de su interior multitud de proyectiles, bombas o explosivos. . Multiplica el Área x2. Solo se puede usar con Lancerjets y proyectiles de 20mm, 25mm, 40x46mm, 40x53mm, 80mm, 82mm, 85mm, 107mm y 150 mm *Multiplica el Coste x6.*

EXPLOSIVOS

Se entiende por explosivo aquella sustancia que por roce, calor o presión libera una gran cantidad de energía -normalmente de forma explosiva- en muy poco tiempo. Existen muchos tipos de explosivos, de los que mostramos unos cuantos en la **Tabla 3.17: Explosivos**, donde junto a cada tipo de explosivo encontrarás su Coste en Créditos por cada +1 al Daño, así como el Estorbo que ocupa cada +1 de Daño de dicha sustancia explosiva, y la **dificultad mínima** de la tirada de **Demoliciones** necesaria para manejar el explosivo sin que este explote (sacar menos de eso implica que este estalla mientras se manipula). Además, para poder realizar las explosiones se necesitan llevar elementos como detonadores o espoletas. Como norma general valdrán 10 Cr. los de bajo NT (cuerda impregnada en nitrato, o espoleta mecánica), 30 Cr. los detonadores y 100Cr. el controlador de detonadores remotos.

NT 3

PÓLVORA

Hasta el siglo XX el único método para lograr explosiones. Aparece alrededor de NT 3, y a pesar del tiempo sigue en uso.

NT 5

DINAMITA

Se trata de un tipo de explosivo muy potente compuesto por nitroglicerina, una sustancia explosiva líquida muy inestable, que al entrar en contacto con un medio sólido, se convierte en un explosivo más estable.

NITROGLICERINA

La nitroglicerina es un explosivo líquido de elevada inestabilidad, salvo que se encuentre congelado. Si no está congelado cualquier tipo de golpe hace que el explosivo estalle, haciéndolo muy peligroso.

TNT

El trinitrotolueno fue inventado en 1876 y se usó hasta pasada la segunda guerra mundial, usándose en la mayoría de armamento militar pesado de la época.

NT 6

ESPUMA EXPLOSIVA

Aerosol con la consistencia (y apariencia) de espuma de afeitar, desarrollado para abrir puertas, maleteros, desmontar minas, etc.

EXPLOSIVO PLÁSTICO

Consiste en un tipo especial de material explosivo muy suave y maleable –incluso con las manos–, por lo que puede ser utilizado en un rango mayor de temperatura que los explosivos convencionales. Al ser flexible, resulta especialmente útil para voladuras controladas de puntos específicos.

NITRATO AMÓNICO

Mezcla de nitrato amónico con un fuel, por lo general diesel. Este tipo de explosivos no solo son muy comunes en la industria, sino que además son los más usados para atentados terroristas por todo el mundo, ya que pese a que son fáciles de detectar (por olor) son muy sencillos de fabricar por cualquier persona con un poco de conocimiento químico.

NT 8

MASA EXPLOSIVA

Una evolución del explosivo plástico, más ligera y efectiva.

NT 10

EXPLOSIVO SUBATÓMICO

Este explosivo afecta a la materia a nivel subatómico. Es virtualmente indetectable, salvo que se intente detectar con aparatos capaces de detectar a nivel subatómico. Eso le hace también difícil de manejar.

MINAS

Las minas son artefactos explosivos que actúan por contacto, peso o proximidad. Tienen una posición fija (no son lanzadas, como el resto de munición) y normalmente se suelen camuflar para sorprender al enemigo. Todas las Minas proporcionan los negativos correspondientes si se usan minas de un NT que no es el Nivel Tecnológico al que se tiene la Habilidad *Demoliciones*.

TABLA 3.17: EXPLOSIVOS

Explosivo	Estorbo / +1 Daño	Área	Dificultad Mínima	Coste (Cr.) / +1 Daño
NT 3				
Pólvora	1,5	Área 1 cada 6 Daño	9	5
NT 5				
Dinamita	0,8	Área 1 cada 5 Daño	9	10
Nitroglicerina	0,5	Área 1 cada 3 Daño	11	15
TNT	1	Área 1 cada 4 Daño	9	10
NT 6				
Espuma Explosiva	0,1	Área 1 cada 2 Daño	7	50
Explosivo Plástico	0,6	Área 1 cada 3 Daño	5	30
Nitrato Amónico	0,4	Área 1 cada 4 Daño	7	25
NT 8				
Masa Explosiva	0,1	Área 1 cada 1 Daño	5	25
NT 10				
Explosivo Subatómico	-	Según se cree. Máximo Área 2 cada 1 Daño	9	100

NT 6

BOUNCING BETTY

Esta mina antipersona de fragmentación salta en el aire cuando es pisada y detona a la altura de la cintura o la cara del enemigo, proyectando a su alrededor millares de bolas de rodamiento a modo de metralla.

MINA DE CONO

Se trata de una mina antipersona de fabricación originalmente americana (aunque ampliamente copiada en su diseño), que se activa por control remoto, de forma que cuando detona dispara una lluvia de bolas metálicas, a modo de metralla, en un amplio radio denominado “zona de muerte” que es igual a un Cono de 50 m de largo por 50 metros de ancho en la zona más lejana del cono.

MINA ANTIPERSONA

Estas minas están pensadas para afectar a personas, y requieren un peso de entre 80 a 100 kg para ser activadas.

MINA ANTITANQUE

Versión pesada de la anterior, diseñada principalmente como minas antitanque. Tienen forma de disco con un asa en un lado y requieren un peso de unos 200 Kg para ser activadas. Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).



NT 7

MINA DE PROXIMIDAD

A diferencia de otros tipos de minas, que requieren contacto físico para detonar, las minas de proximidad son capaces de activarse al detectar vibraciones en un metro a su alrededor.

MINA DE PROXIMIDAD PESADA

Versión más potente de la mina de proximidad, diseñada tanto como mina antipersona como antitanque, con efectos devastadores en ambos casos.

MINA MAGNÉTICA

Este tipo de minas se activan provocando una gran explosión cuando su campo magnético es alterado por la proximidad de un vehículo u otro objeto metálico que supere los 100 kg de metal.

NT 8

MINA DE PLASMA

Mina desarrollada a partir de las granadas de plasma que consta de una pequeña celda de combustible que al detonarse provoca una descarga toroide de energía calorífica altamente destructiva. Se encuentra en versiones que detonan por peso o por proximidad magnética, e incluso hay versiones programables para explotar tras cierto tiempo de uso, evitando así que queden dispersadas y suponiendo un daño a civiles. El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamarse sufrirá la mitad del Daño original.

MINA PEGAJOSA

Versión en mina de la granada que al explotar lanza al ambiente un material magnético que se pega al objetivo antes de estallar. Se encuentra en versiones que detonan por peso o por proximidad magnética. Procede definir qué tipo de detonador tiene al adquirirla.

MINA TERMOBÁRICA

Estas granadas liberan una gran cantidad de gas concentrado que, al mezclarse con el

oxígeno generan una amplia zona de ignición que detona tras activarse una segunda carga explosiva adosada al mismo mecanismo del artefacto.

MINA TERMOBÁRICA PESADA NT 10

Versión Antitanque de las Minas Termobáricas que es mucho más pesada y voluminosa, pero tiene mayor poder destructivo. Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).

NT 9

MINA SÓNICA

Versión en mina de las granadas del mismo nombre. Tienen un uso exclusivamente anti-

persona, pero por su naturaleza incapacitante que a la vez sirve de alarma (por el ruido que hacen) se usan en muchos lugares como tecnología disuasoria.

MINA DESINTEGRADORA DE ADN

Esta mina ha sido diseñada para destruir únicamente cadenas de ADN, por lo que solo afecta a las personajes, pero no al equipo que lleven, a sus vehículos o sus armas.

MINA NEURONAL

La mina diseñada para aturdir más potente, capaz de acabar con muchos enemigos de golpe, dejándolos inconscientes.

TABLA 3.18: MINAS

Arma	Daño	Área	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 6					
Bouncing Betty	4	2	0,6	30	
Mina de Cono	10	Cono	3	350	Afecta a un Cono de 50 m de largo por 50 metros de ancho en la zona más lejana del cono.
Mina Antipersona	4	1	0,8	20	
Mina Antitanque	5	1	0,8	40	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).
NT 7					
Mina de Proximidad	5	3	0,6	50	
Mina de Proximidad Pesada	8	3	1	85	
Mina Magnética	4	1	0,3	50	
NT 8					
Mina de Plasma	6	3	0,6	100	El Daño que cause se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamar sufrirá la mitad del Daño original.
Mina Pegajosa	10	2	0,4	250	
Mina Termobárica	8	3	0,5	350	
Mina Termobárica Pesada	8	5	1,5	500	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).
NT 9					
Mina Sónica	8	4	0,3	300	Solo hace Daño de Fatiga
NT 10					
Mina Desintegradora de ADN	10	5	1	1.500	Solo afecta al ADN, no a los objetos sólidos
Mina Neuronal	10	6	0,3	500	Solo hace Daño de Fatiga



Capítulo 4:

Implantes y Biomods

- PUEDO LLEVAR HASTA OCHENTA GIGAS DE INFORMACIÓN
EN MI CABEZA.

JOHNNY, JOHNNY MNEMONIC



Este es un ejemplo de un sistema de Implantes y Biomods que intenta reflejar el estilo de los juegos ciberpunk y transhumanistas, pero el DJ puede modificar estas reglas para adaptarlas a su ambientación y los requerimientos que esta tenga.

Walküre usa este sistema.

Otras ambientaciones (como por ejemplo los implantes que vemos en Star Wars o Star Trek) acceden a los implantes y biomods directamente, a través de las reglas presentes en el **Manual del Jugador**. El DJ debe decidir que sistema usar para sus partidas.

Los implantes y los biomods usan el sistema de Dones y Limitaciones para representar las posibilidades que los avances en biónica proporcionan. Para acceder a dichos dones y Limitaciones se adquiere un Implante o Biomod, que tiene un coste en Puntos de Desarrollo, un Coste económico y un Coste en Puntos de Humanidad. Cuando alguien se ponga un implante o un biomod debe pagar los 3 Costes, excepto durante la creación de personaje, en la que no se paga el Coste en Créditos. Este Implante o Biomod le permitirá acceder a Dones (y Limitaciones) pero estos tendrán un Coste en PD, en Humanidad y en Créditos que deberá ser satisfecho.

Es necesario entender que los Implantes no son, al fin y al cabo, equipo normal, sino que se adquiere con Puntos de Desarrollo, por lo tanto, si un DJ le quita un implante a un jugador debería como mínimo devolverle los PD de dicho implante, aunque nosotros recomendamos que se traten más bien como se trata a los poderes procedentes de tecnología en los comics de superhéroes: Es posible anularlos o neutralizarlos temporalmente de alguna forma, pero al final de la historia siempre se pueden volver a recuperar de una manera u otra.

Ponerse un implante o un biomod no es únicamente pagar los Costes asociados. Primero hay que tener en cuenta si se trata de un implante legal o no, y si la persona que quiere usarlo tiene derecho legal para llevarlo.

Si se trata de un implante o biomod **legal**, encontrar una clínica debería ser algo sencillo, y si se tiene el dinero que pidan por la operación no debería ser un problema.

El Coste de esta operación debe pagarse aparte, pero como mínimo será una cantidad igual al Coste del Implante, y cuando más comodidades post-operación tenga la clínica y mejores sean las instalaciones para la recuperación de la operación más cara será.

Si se trata de algo **ilegal** será necesario realizar una tirada de *Delito* cuya dificultad dependerá de lo ilegal que sea el implante o Biomod y de que sea una pieza de tecnología que mejore las capacidades humanas o no.

Una vez se tiene el implante o biomod hay que encontrar una clínica dispuesta a realizar la operación, esto se logra con otra tirada de *Delito* (aunque si la tirada para conseguir el implante se ha superado por 2 o más recomendamos que se haya encontrado también una clínica sin necesidad de hacer esta segunda tirada).

Estas operaciones como mínimo costarán un 150% del coste del implante o biomod adicional (o sea, si el implante cuesta 10.000 la operación serán 15.000 más), y por lo general no se hacen cargo si algo sale mal durante la operación o después de esta.

Una vez se tiene el implante, se ha encontrado la clínica y se tiene el dinero necesario para pagarlo todo hay que realizar la operación. Esta se realiza con una tirada de *Ciencia (Robótica)* o *Ciencia (Medicina)* para implantes y una tirada de *Ciencia (Medicina)* para biomods. En ambos casos la **dificultad** de la tirada será **11**. El DJ puede querer obviar esta tirada y suponer que por lo que se paga por la operación ésta tiene éxito directamente (otra cosa es que sean los propios jugadores los que realicen la operación). Un fallo en esta tirada puede suponer que no solo no se realiza la operación correctamente, sino que suele suponer la pérdida del implante.

Pero las operaciones en las que se introduce un implante o un biomod no son un juego de niños, y en el caso de los implantes (no en el de los biomods, que se diseñan para ser compatibles con el portador) existe la posibilidad de rechazo.

Tras realizar la operación hay que hacer una tirada de **Vigor dificultad 5**. Si se falla la tirada el implante es rechazado por el cuerpo, y hay que encontrar otro modelo de implante que no provoque ese rechazo, o simplemente retirar el implante (lo que en cualquiera de ambos casos requerirá otra operación, que por lo general estará cubierta en las clínicas legales, pero no necesariamente en las ilegales).

El **tiempo de recuperación** de la operación será igual a 1 día por cada PD de Don que tenga el implante o biomod, aunque unas buenas instalaciones de recuperación y de post-operatorio (a juicio del DJ, y por las que se pagaría más) pueden reducir ese tiempo a la mitad, o incluso menos.

Todos los implantes tienen un apantallamiento capaz de proteger de los campos electromagnéticos más básicos, pero no de las armas electromagnéticas o nucleares.

A continuación describimos los distintos Implantes y Biomods que se pueden adquirir. Todos los Dones que se adquieran por medio de un Implante se consideran Dones con Origen Implante y siguen las reglas asociadas a estos aparte de las que aquí presentamos. Todos los Dones conseguidos por medio de Biomods siguen las reglas de Dones con Origen Biomod junto con estas.

IMPLANTES

Cuando un personaje adquiera uno o varios **Dones con el Origen Implante** deberá adquirir la Limitación *Dependencia (Mantenimiento)* asociada a los Dones de Origen Implante. Esta Limitación *proporciona 6 PD +1 por cada Don asociado* (7 PD por 1 Don, 8 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá Fatiga al usarlos). Además, los Dones de Origen Implante proporcionan una Pérdida de Humanidad igual al coste en PD del Don sin contar la *Dependencia (Mantenimiento)* asociada a ellos.

Adicionalmente, algunos Implantes también dan acceso a Talentos. Dichos Talentos también se asocian a *Dependencia (Mantenimiento)*, y por lo tanto cuestan 1 PD menos. Pero también deben pagarse con Humanidad y Créditos, igual que sucede con los Dones con el Origen Implante.

Para calcular el **Coste en Créditos** de un **Don** proporcionado por un Implante multiplica el **Coste en PD x 500**. Se puede adquirir un Implante sin adquirir un Don. Esto representaría quien, por ejemplo por perder un brazo, se ponga un implante, pero no quiera adquirir Dones (o no tenga dinero y piense ampliar posteriormente).



BLINDAJE HIPODÉRMICO

Uno de los avances más significativos en el campo de biotecnología lo ha supuesto el desarrollo de piel sintética, capaz de combinarse con la piel humana. Sin embargo, este avance ha traspasado el umbral médico para convertirse en un potente escudo defensivo mediante el implante de piel sintética reforzada que se incrusta en el tejido subcutáneo del paciente y lo dota de una mayor resistencia. Así, por ejemplo, se ha comprobado que esta capa hipodérmica es capaz de soportar impactos de bala de pequeño calibre o aguantar altas dosis de energía calorífica sin sufrir menoscabo en su integridad. El principal escollo que presenta este tipo de blindaje es su inserción subcutánea, que se realiza mediante pequeños injertos, y que en elevadas dosis aumenta considerablemente el peso y volumen de su portador, de manera que aumenta su resistencia, pero disminuye su movilidad.

BLINDAJE HIPODÉRMICO

El Blindaje Hipodérmico da acceso al Don Súper-Resistencia, de Origen Implante. El Don está siempre activo, aunque se pueden crear modelos que se activen o desactiven a voluntad del portador (asociándolos con la Limitación Causa Fatiga). Se pueden adquirir hasta 3 niveles del Don, pero para adquirir *Súper-Resistencia 2* se debe asociar a este la Limitación *Lento* (que si se asocia con *Causa Fatiga*, se activa y se desactiva con el Don).

Coste (PD): 1

Coste (Cr.): 500

Coste (Humanidad): 1

Don al que da acceso: Súper-Resistencia.

Especial: para adquirir *Súper-Resistencia 2* se debe asociar a este la Limitación *Lento*.

IMPLANTES CEREBRALES

De todos los Implantes existentes los más peligrosos de realizar son los conocidos como Implantes Cerebrales, ya que afectan a zonas especialmente dedicadas del cuerpo humano, y un error en su colocación suele ser fatal, por eso mismo es raro ver esta clase de implantes en los mercados negros, y cuando los hay, implantarlos suele ser muy caro.

Los Implantes Cerebrales están altamente regulados, incluso en los Estados Unidos y otros países democráticos, sobre todo para evitar la existencia de Implantes Cerebrales que incluyan la Limitación *Reprogramable* que puedan ser usados para reprogramar y tomar control de una persona y convertirlo en alguna clase de criminal, o peor.

IMPLANTES CEREBRALES

Cada Implante Cerebral puede tener hasta 3 Dones de Origen Implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los Dones asociados al Implante Cerebral.

Coste (PD): 4

Coste (Cr.): 2.000

Coste (Humanidad): 8

Talentos a los que da acceso: Concentrado, Conductor de Alta Velocidad, Conductor Militar, Equilibrio Perfecto, Esquiva Intuitiva, Piloto de Combate, Piloto de Pruebas, Puntería Zen.

Dones a los que da acceso: Cronómetro Perfecto, Detectar (Elemento), Dios en la Máquina, Interfaz Neuronal, Memoria Digital, No Duerme, Ojos Independientes, Telecomunicación (Tecnológica).

IMPLANTES RESPIRATORIOS

La mayoría de los ejércitos cuentan con importantes arsenales de armamento químico y bacteriológico. Para protegerse contra esta amenaza es muy extendido el uso de diferentes implantes, desde filtros que pueden implantarse en las fosas nasales, siendo capaces de impedir la entrada por vía respiratoria de agentes tóxicos; pasando por implantes que permiten almacenar oxígeno, o que directamente no necesitan respirar. Con el tiempo algunos de esos implantes se han hecho comunes en la industria civil, como por ejemplo filtros para aquellos que tienen que trabajar en zonas de mucha polución, o con materiales tóxicos.

IMPLANTES RESPIRATORIOS

Los Implantes Respiratorios dan acceso a 1 Don de Origen Implante asociado de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar el Don asociado al Implante Respiratorio.

Coste (PD): Solo se paga el Coste en PD del Don.

Coste (Cr.): Solo se paga el Coste en Créditos del Don.

Coste (Humanidad): Solo se paga el Coste en Humanidad del Don.

Dones a los que da acceso: Escoge uno de entre Almacenador de Oxígeno, Branquias, Filtros o No Respira.

INYECTORES SUBCUTÁNEOS SINTÉTICOS

Cuando las condiciones físicas se tornan exigentes, es posible contribuir a prolongar la resistencia, velocidad o inmunodeficiencia de los combatientes recurriendo a los últimos avances que la química pone al servicio de la maquinaria bélica. Existe una extensa variedad de sustancias que son capaces de alterar el normal comportamiento del organismo para conseguir ciertos efectos.

Entre las más conocidas destacan:

- ◆ **Adrenalina:** una dosis de esta hormona es capaz de provocar una reacción explosiva en el organismo de quien la recibe, de forma que se reactiva su frecuencia cardíaca y aumenta su capacidad de resistencia. Aunque un uso excesivo o prolongado puede provocar un fallo cardíaco.
- ◆ **Atropina:** de características similares a la adrenalina, la atropina es un excitante del sistema nervioso, aunque en dosis excesivas es capaz de provocar alucinaciones y hacer creer a quien la utiliza que es invencible. Su uso está muy extendido en contiendas que exijan la ejecución de acciones suicidas o ataques relámpago.
- ◆ **Antitoxinas:** se trata de anticuerpos generados artificialmente con los que se reduce el riesgo de contraer ciertas enfermedades o evitar el contagio por agentes bacteriológicos y químicos.



INYECTORES SUBCUTÁNEOS SINTÉTICOS

Los Inyectores Subcutáneos Sintéticos pueden contener hasta 2 sustancias distintas que dan acceso a 2 Dones de Origen Implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los Dones asociados los Inyectores Subcutáneos Sintéticos.

Coste (PD): 2

Coste (Cr.): 1.000

Coste (Humanidad): 2

Dones a los que da acceso: Movimiento Acelerado, Resistencia a (Enfermedades, Venenos o Radiación), Super-Rapidez, Super-Veloz.

MODULADOR DE VOZ

Un implante traqueal con el que se puede conseguir restituir la voz dañada de un paciente o variar el tono y vocalización a través de la alteración de las cuerdas vocales. Existen versiones externas que resultan menos agresivas de este tipo de dispositivos, mediante pequeños micrófonos que por aproximación se sirven de la ondulación de la voz para alterar su entonación. Su uso está extendido en medicina regenerativa y como dispositivo de espionaje o suplantación de identidad.

MODULADOR DE VOZ

El Modulador da acceso al Don Radar con Origen Implante, aparte de restaurar la voz, aunque lo más normal es que el radar solo se instale en modelos militares.

Coste (PD): 1

Coste (Cr.): 500

Coste (Humanidad): 1

Don al que da acceso: Radar.

OÍDOS BIÓNICOS

Al igual que sucede con otros tipos de implantes, los receptores de audio se encuentran muy evolucionados dentro del campo de la nanotecnología. A través de pequeños dispositivos camuflados en el oído del paciente, se puede conseguir amplificar su campo de recepción de ondas sonaras, de forma que capten mensajes más allá del alcance habitual, o incluso ondas de radiofrecuencia que se emiten a tan baja frecuencia que son imperceptibles para el oído humano.

Este tipo de dispositivos ha obligado a mejorar, a su vez, las emisiones de transmisores de códigos, pues los convencionales han perdido su capacidad de emitir de manera confidencial.



OÍDO BIÓNICO

Cada Oído Biónico puede tener hasta 3 Dones (o Talentos) de Origen Implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los Dones asociados al Oído Biónico.

Coste (PD): 2

Coste (Cr.): 1.000 si es claramente visible como implante, 5.000 si es indistinguible a simple vista.

Coste (Humanidad): 2

Talentos a los que da acceso: Equilibrio Perfecto, Sentidos Agudos (Oído).

Dones a los que da acceso: Memoria Digital (sonido solo), Telecomunicación (Tecnológica), Sónar.

PRÓTESIS BIÓNICAS

Las prótesis biónicas están a la orden del día en cuanto a demanda y evolución, siendo uno de los campos más evolucionados en la nueva ciencia regenerativa. No sólo son capaces de emular en todas sus funciones miembros amputados, sino que además incorporan mejoras operacionales o incluso armas blancas que se activan con un simple movimiento. Estas prótesis suelen estar revestidas de titanio, que las dota de mayor resistencia y funcionalidad.

El desarrollo de la biotecnología al servicio de la ciencia militar ha supuesto una auténtica revolución en el campo de las prótesis sintéticas, de forma que se puede reproducir en laboratorio cualquier pieza ósea, muscular e incluso orgánica de manera artificial. En la actualidad prácticamente cualquier hueso dañado puede ser restituido mecánicamente, así como realizar micro injertos a nivel muscular capaces de auto-regenerarse.

Más complicado se presenta la sustitución de órganos vitales, pues aunque las operaciones de trasplantes están muy extendidas, aún su producción artificial resulta poco efectiva, aunque cada vez se logran avances más significativos en este sentido.

BRAZO BIÓNICO

Cada Brazo Biónico puede tener hasta 2 Dones de Origen Implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo, pero si se tienen los dos Brazos Biónicos se pueden tener hasta 5. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los Dones asociados al Brazo Biónico.

Coste (PD): 3

Coste (Cr.): 1.500 si es claramente visible como implante, 7.500 si es indistinguible a simple vista.

Coste (Humanidad): 3

Dones a los que da acceso: Adherencia, Ataque Energético, Ataque Físico, Brazos Largos, Cortacircuitos, Daño Mejorado, Enredar (sin poder Aumentar el Alcance) y Garras.

Dones a los que dan acceso los dos brazos: Brazos de Hierro y Micromanipulador.

BRAZOS EXTRA

Una opción de brazos biónicos es, en lugar (o aparte de) cambiar los brazos que se tiene, añadirse dos brazos o más brazos adicionales.

Coste (PD): Se paga el Coste en PD del Don Brazos Extra (10 PD por cada par de brazos, menos *Dependencia [Mantenimiento]*), más el de los Dones que se asocian a él como si de otro implante se tratase.

Coste (Cr.): Se paga el Coste en Créditos del Don Brazos Extra (5.000 Cr. por cada par de brazos), más el de los Dones que se asocian a los brazos como si de otro implante se tratase.

Coste (Humanidad): Se paga el Coste en PD del Don Brazos Extra (Humanidad 10 por cada par de brazos), más el de los Dones que se asocian a los brazos como si de otro implante se tratase.

Dones a los que da acceso: El personaje debe adquirir el Don Brazos Extra, pero estos le dan la posibilidad de adquirir hasta 4 de estos Dones de Origen *Implante* (por cada par de brazos adicional) asociados como si se tratase de cualquier otro Implante: Adherencia, Ataque Energético, Ataque Físico, Brazos de Hierro, Brazos Largos, Cortacircuitos, Daño Mejorado, Garras y Micromanipulador.

COLA

Una opción de Prótesis Biónica es implantarse una Cola, de Origen Implante.

Coste (PD): Solo se paga el Coste en PD del Don.

Coste (Cr.): Solo se paga el Coste en Créditos del Don.

Coste (Humanidad): Solo se paga el Coste en Humanidad del Don.

Don al que da acceso: Cola.

PIERNA BIÓNICA

Cada Pierna Biónica puede tener hasta 2 Dones de Origen Implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo, pero si se tienen las dos Piernas Biónicas se pueden tener hasta 5 Dones de Origen Implante asociados. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los Dones asociados a la Pierna Biónica.

Coste (PD): 3

Coste (Cr.): 1.500 si es claramente visible como implante, 7.500 si es indistinguible a simple vista.

Coste (Humanidad): 3

Dones a los que da acceso una pierna: Daño Mejorado, Garras, Ataque Físico.

Dones a los que dan acceso las dos piernas: Movimiento Acelerado, Super-Salto y Super-Veloz.

PIERNAS EXTRA

Una opción de piernas biónicas es, en lugar (o aparte de) cambiar las piernas, añadir dos piernas o más.

Coste (PD): Se paga el Coste en PD del Don Piernas Extra (11 PD por cada par de piernas, menos *Dependencia [Mantenimiento]*), más el de los Dones que se asocien a las piernas como si de otro implante se tratase.

Coste (Cr.): Se paga el Coste en Créditos del Don Piernas Extra (5.500 Cr. por cada par de piernas), más el de los Dones que se asocien a las piernas como si de otro implante se tratase.

Coste (Humanidad): Se paga el Coste en PD del Don Piernas Extra (Humanidad 11 por cada par de piernas), más el de los Dones que se asocien a las piernas como si de otro implante se tratase.

Dones a los que da acceso: El personaje debe adquirir el Don Piernas Extra, pero estos le dan la posibilidad de adquirir hasta 4 de estos Dones de Origen *Implante* (por cada par de piernas adicional) asociados como si se tratase de cualquier otro Implante: Ataque Físico, Daño Mejorado, Garras, Movimiento Acelerado, Super-Salto y Super-Veloz.

SISTEMA DE SOPORTE ESPACIAL

El Sistema de Soporte Espacial no es un Implante al uso, pues supone cambiar todos los huesos, músculos, piel e incluso la sangre de la persona que quiere este Implante. Pero aquellos que lo tienen pueden sobrevivir en el espacio. No solo dejan de tener necesidad de respirar, también están protegidos contra el frío del espacio y las radiaciones que lo cruzan. Eso sí, los cambios que hace este implante al cuerpo son tan extensivos que solo se puede combinar con Visión Biónica, Oídos Biónicos e Implantes Cerebrales, pero no con otros Implantes o Biomods.

SISTEMA DE SOPORTE ESPACIAL

El Sistema de Soporte Espacial da acceso al Don Sobrevives en el Vacío, de Origen Implante.

Coste (PD): Solo se paga el Coste en PD del Don.

Coste (Cr.): Solo se paga el Coste en Créditos del Don.

Coste (Humanidad): Solo se paga el Coste en Humanidad del Don.

Don al que da acceso: Sobrevives en el Vacío.

SISTEMA DE VUELO

El Sistema de Vuelo no es un Implante al uso, sino que supone cambiar todos los huesos, músculos, piel e incluso la sangre de la persona que quiere este Implante. Aquellos que lo tienen pueden volar por la superficie de un planeta de un rango de gravedad concreto que se define al adquirir el implante. Los cambios que hace este implante al cuerpo son tan extensivos que solo se puede combinar con Visión Biónica, Oídos Biónicos e Implantes Cerebrales, pero no con otros Implantes o Biomods.

SISTEMA DE VUELO

El Sistema de Vuelo da acceso a 1 Don de Origen Implante asociado de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar el Don asociado.

Coste (PD): Solo se paga el Coste en PD del Don.

Coste (Cr.): Solo se paga el Coste en Créditos del Don.

Coste (Humanidad): Solo se paga el Coste en Humanidad del Don.

Don al que da acceso: Escoge uno de entre Volar 1 o Volar 2.

VISIÓN BIÓNICA

La sustitución y mejora de órganos sensitivos ha alcanzado un alto grado de perfeccionamiento en el campo de la oftalmología gracias a los implantes de ojos biónicos. Además de ser capaces de devolver la vista perdida a un paciente, pueden mejorar la visión natural con pequeños sensores implantados en la córnea, de forma que sean capaces de identificar fuentes caloríficas, mejorar la visión periférica o detectar hasta el más sutil movimiento que se produzca a su alrededor.

OJO BIÓNICO

Cada Ojo Biónico puede tener hasta 3 Dones (o Talentos) de Origen Implante asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los Dones asociados al Ojo Biónico.

Coste (PD): 2

Coste (Cr.): 1.000 si es claramente visible como implante, 5.000 si es indistinguible a simple vista.

Coste (Humanidad): 2

Talento al que da acceso: Sentidos Agudos (Vista).

Dones a los que da acceso: Infravisión, Membrana Ocular, Ojos Independientes, Orientación Tecnológica, Visión Microscópica, Visión Nocturna, Visión Periférica y Visión Telescópica.



BIOMODS

Cuando un personaje adquiera uno o varios **Dones con el Origen Biomod** deberá adquirir la Limitación *Causa Fatiga* asociada a los Dones de Origen Biomod. Esta Limitación *proporciona 6 PD +1 por cada Don asociado* (7 PD por 1 Don, 8 PD por 2 Dones, etc.), y todos los Dones Asociados se ven afectados por ella (o sea, el personaje obtendrá Fatiga al usarlos). Además, los Dones de Origen Biomod proporcionan una Pérdida de Humanidad igual al coste en PD del Don.

Para calcular el **Coste en Créditos** de un **Don** proporcionado por un Biomod multiplica el **Coste en PD x 500**. Como puedes ver, así como en los Implantes casi todos los Dones de Origen Implante están representados, con los Biomods no hemos hecho lo mismo.



BIOALAS

Existen muchos modelos de Bioalas, desde las que permiten planear, a las que directamente permite volar.

Las Bioalas permiten adquirir 1 de los Dones de Origen Biomod asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar el Don asociado a la Piel Sintética.

Coste (PD): Solo se paga el Coste en PD del Don.

Coste (Cr.): Solo se paga el Coste en Créditos del Don.

Coste (Humanidad): Solo se paga el Coste en Humanidad del Don.

Don al que da acceso: Escoge uno de entre Caída de Pluma, Volar 1 o Volar 2.

BIOFILTROS

Diseñados para dotar al cuerpo humano de la capacidad de resistir toxinas y venenos, los Biofiltros son criaturas que se implantan sustituyendo órganos concretos del cuerpo humano y que suplantán el trabajo de esos órganos, mejorando sus propiedades.

Los Biofiltros permiten adquirir hasta 3 de los Dones de Origen Biomod asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar el Don asociado a los Biofiltros.

Coste (PD): 3

Coste (Cr.): 1.500 si es claramente visible como implante, 7.500 si es indistinguible a simple vista.

Coste (Humanidad): 3

Dones a los que da acceso: Consumo Disminuido, Estómago de Acero, Filtros, Resistencia a (Veneno) o Resistencia a (Enfermedades).

BIOMOD DE ATAQUE

Existen muchos modelos de Biomods de Ataque, pero todos tienen algo en común, han sido diseñado con el objetivo de causar daño a su objetivo.

El Biomod de Ataque permite adquirir 1 de los Dones de Origen Biomod asociados de la

lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar el Don asociado a la Piel Sintética.

Coste (PD): Solo se paga el Coste en PD del Don.

Coste (Cr.): Solo se paga el Coste en Créditos del Don.

Coste (Humanidad): Solo se paga el Coste en Humanidad del Don.

Don al que da acceso: Escoge uno de entre Absorber Salud, Ataque Energético, Ataque Físico o Cortacircuitos.

BIOMOD HIBERNADOR

El conocido como Biomod Hibernador es un Biomod poco común, pero algunos trabajos requieren de gente con esta capacidad.

El Biomod Hibernador da acceso al Don Hibernación, de Origen Biomod.

Coste (PD): Solo se paga el Coste en PD del Don.

Coste (Cr.): Solo se paga el Coste en Créditos del Don.

Coste (Humanidad): Solo se paga el Coste en Humanidad del Don.

Don al que da acceso: Hibernación.

BIOMOD SUBACUÁTICO

Gracias los avances alemanes en genética se han diseñado unas criaturas capaces de entrar en simbiosis con un ser humano, tras lo que le permite a este respirar bajo el agua y moverse por esta libremente. Estos Biomods se crearon como un producto alto secreto y fueron desarrollados en la base japonesa de Seiryū Kitora. Con el tiempo la tecnología se hizo pública, y aparecieron versiones comerciales del mismo que han revolucionado el mundo de los deportes acuáticos, entre ellos el mundo del surf.

El Biomod Subacuático da acceso a 3 de los Dones de Origen Biomod asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar los Dones asociados al Biomod.

Coste (PD): 3

Coste (Cr.): 1.500 si es visible como implante, 7.500 si es indistinguible a simple vista.

Coste (Humanidad): 3

Dones a los que da acceso: Anfibio, Branquias, No Respira, Resistencia a (Frío) y Sónar.

BIOREGENERADOR

El conocido como Bioregenerador es uno de los Biomods más comunes, aunque su legalidad varía mucho dependiendo del país.

El Bioregenerador da acceso al Don Regeneración, de Origen Biomod.

Coste (PD): Solo se paga el Coste en PD del Don.

Coste (Cr.): Solo se paga el Coste en Créditos del Don.

Coste (Humanidad): Solo se paga el Coste en Humanidad del Don.

Don al que da acceso: Regeneración.

PIEL SINTÉTICA

Gracias al importante avance que ha supuesto la biotecnología, se ha conseguido reproducir en laboratorio piel sintética capaz de fusionarse con la piel humana. Mediante injertos se ha logrado regenerar piel muerta o dañada en diferentes lesiones. Sus aplicaciones médicas son innumerables, aunque en la actualidad se trabaja en la mejora de su eficacia mediante la combinación de elementos cada vez más resistentes, de forma que resulte más dura que la piel humana convencional, capaz de permanecer más tiempo expuesto a elementos nocivos, como el fuego o el frío, entre otras capacidades sobrehumanas.

La Piel Sintética permite adquirir 1 de los Dones de Origen Biomod asociados de la lista que podrás encontrar más abajo. Solo se puede tener 1 Piel Sintética. Si en el Don no indica nada cuesta 3 AC activar o desactivar el Don asociado a la Piel Sintética.

Coste (PD): 1

Coste (Cr.): 500

Coste (Humanidad): 1

Talento al que da acceso:

Dones a los que da acceso: Adherencia, Camaleón, Metamorfo, Resistencia a (Calor, Daño Físico, Electricidad, Frío, Fuego o Radiación) y Telecomunicación (Pigmentación).

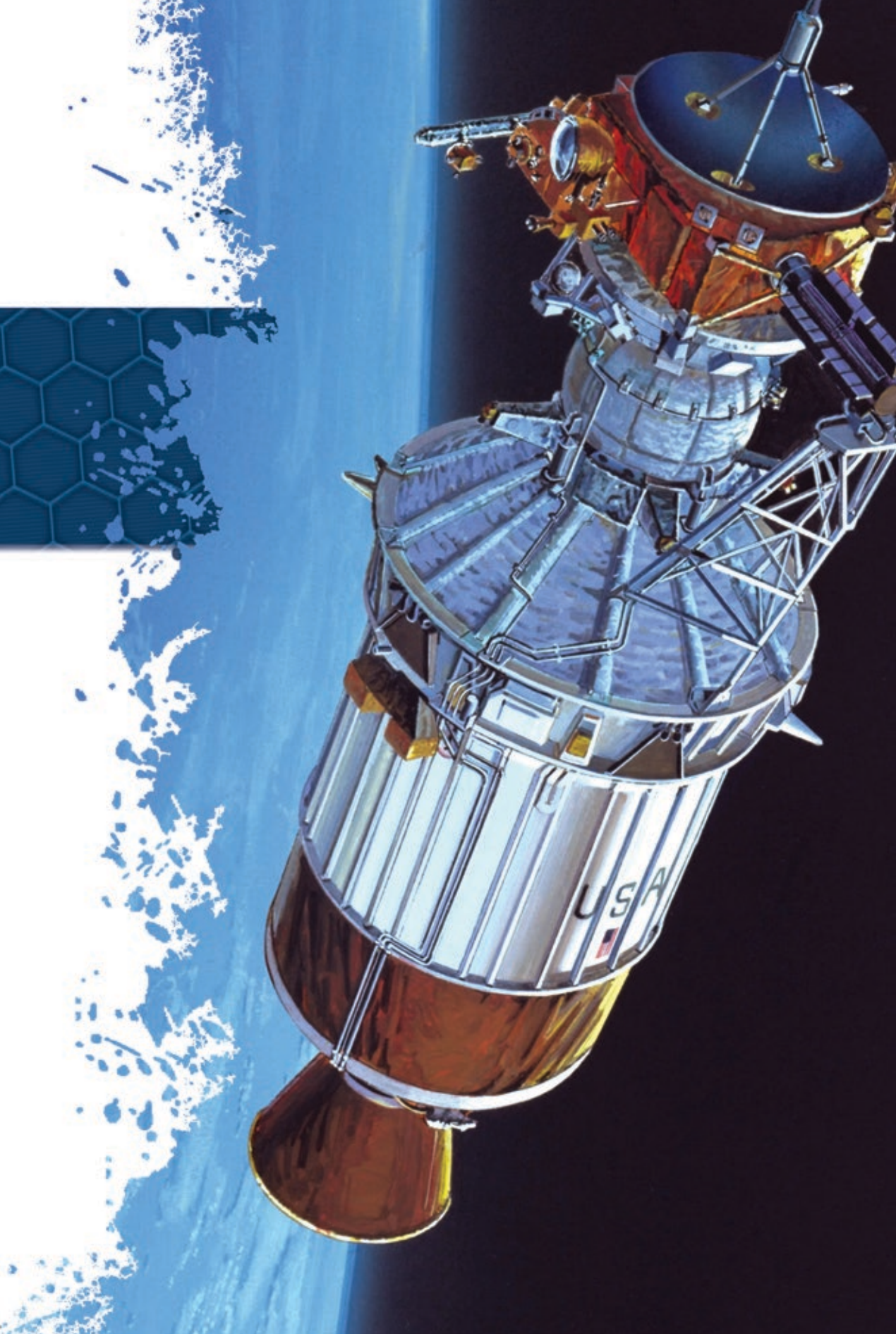


Capítulo 5:

COMUNICACIONES

- HOUSTON, TENEMOS UN PROBLEMA

JACK SWIGERT, APOLLO 13



En este Capítulo podrás encontrar desde los sistemas de comunicaciones que se han usado a lo largo de la historia, a los distintos sistemas de grabación de imagen, sonido, e incluso holograma. En otros puntos del manual podrás encontrar piezas de tecnología similar a la aquí descrita, pero que hace funciones concretas y específicas relacionado con el capítulo en que se encuentre, y por eso están en aquel capítulo, y no en este.

MÉTODOS Y EQUIPO DE COMUNICACIONES

Los comunicadores son sistemas de transmisión entre un emisor y un receptor. Estos artefactos pueden variar en función del tipo de información a transmitir o de los canales empleados para ello, por no hablar del Nivel Tecnológico. No todos los métodos de comunicación que describimos a continuación son propiamente piezas de equipo, pero todos ellos se utilizan con la Habilidad *Comunicaciones* al NT correspondiente.

Aunque cualquiera con la Habilidad *Comunicaciones* puede usar los distintos métodos de comunicación de NT 1 a 4 sin negativos, siempre que tenga la Habilidad *Comunicaciones* como mínimo al NT en el que se crea el método o equipo de comunicación o un NT superior. A partir de NT 5 se sufren los negativos correspondientes si se usan métodos de comunicación de un NT que no es el NT al que se tiene la Habilidad *Comunicaciones*. Por simplicidad asumimos que los aparatos de comunicaciones de NT 5 a 10 pueden comunicarse entre los aparatos de un mismo NT y con los de los NTs inferiores. Aunque un DJ que quiera realismo puede querer imponer negativos si se comunica con aparatos de NTs inferiores; en tal caso sugerimos que el negativo sea igual a la diferencia en NT.

En la gran mayoría de los casos el Alcance que proporcionamos es un valor aproximado, pues hay muchos factores, como climatología, visibilidad, ruido, etc. que afectarán

negativa o positivamente en la comunicación. Por lo menos hasta los NTs más elevados, que superan la gran mayoría de esa clase de problemas.

NT 1

CUERNOS

Cuernos de animal vaciados y con un agujero por el que soplar para hacer sonido. Es necesario acordar de antemano el código a usar, y la tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje.

Alcance: 80 metros.

Estorbo: 0,5.

Coste: 20 Cr.

SEÑALES DE FUEGO

No se trata de un instrumento propiamente dicho, sino que se trata más bien de un método de comunicación. Por lo general se usan para transmitir mensajes acordados de antemano. Son especialmente efectivos de noche. Se pueden hacer desde con antorchas a hogueras, y se ven mejor si el fuego está en un lugar elevado. Es necesario acordar de antemano el código a usar, y la tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje, así como comprobar si el fuego se hace de forma que sea visible.

Alcance: 5 km de noche, 2,5 km de día.

Estorbo: Variable.

Coste: Depende del fuego que se quiera crear, y si se tiene tiempo y ramas secas, puede ser gratuito.

SEÑALES DE HUMO

Si una hoguera se usa para comunicar de noche, de día el humo que produce también puede servir como método de comunicación. Es necesario acordar de antemano el código a usar, y la tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje.

Alcance: 50 kilómetros en un día despejado.

Estorbo: Variable.

Coste: Depende del fuego que se quiera crear, y si se tiene tiempo y ramas verdes (que producen más humo), puede ser gratuito.

TAMBORES DE SEÑALES

También conocidos como Tambores Parlantes. Su forma permite que se regule para imitar el tono de la voz humana, y se usan frases (cadencias sonoras) para representar a palabras concretas. Es necesario acordar de antemano el código a usar, y la tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje.

Alcance: 160 metros.

Estorbo: 1.

Coste: 80 Cr.

NT 2

FLAUTAS

Las flautas fueron usadas por los espartanos como método de comunicación entre sus tropas. Se escucha menos que la Trompeta, pero eso mismo es una ventaja en situaciones concretas. Es necesario acordar de antemano el código a usar, y la tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje.

Alcance: 100 metros.

Estorbo: 0,5.

Coste: 20 Cr.

TROMPETAS

De cobre o bronce, son una clara evolución sobre los cuernos, y permiten que se escuche más lejos el sonido. Es necesario acordar de antemano el código a usar, y la tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje.

Alcance: 250 metros.

Estorbo: 1.

Coste: 80 Cr.

NT 3 Y 4

Los métodos de comunicación aquí presentados aparecen en NT 3 y se usan hasta el final de NT 4 (e incluso algunos de ellos siguen en uso ahora mismo, aunque en ámbitos extremadamente especializados). Pero aunque al avanzar el NT mejoran algo en su diseño, no son cambios que se puedan considerar sustanciales.

BANDERAS DE SEÑALES

Aunque se han usado telas de colores para comunicar mensajes concretos (principalmente en barcos) en NTs anteriores, es en este NT donde los sistemas de señales con banderas se codifican efectivamente, pudiendo comunicar gran cantidad de información con ellos. La tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje.

Alcance: 80 metros.

Estorbo: 0,6.

Coste: 40 Cr.

CAMPANAS DE IGLESIA

Las clásicas campanas de iglesia se han usado a lo largo de la historia no solo como método de comunicación para marcar las horas, llamar a la oración o a ciertos rituales, sino que en muchas poblaciones se establecían ritmos y cadencias concretas para ciertos eventos, como un incendio, la muerte de un miembro de la población o la llegada de enemigos.

Alcance: Realmente las campanas se escucharán más o menos según su tamaño, pero por lo general se diseñan para escucharse en la zona cercana a donde están colocadas, siendo lo normal que no se escuchen más allá de 1 o 2 km.



CUERNOS DE CAZA

Versiones de metal de los Cuernos de NT 1. Se llaman así porque originalmente los usaban cazadores para marcar comunicarse entre sí, pero rápidamente se extendió su uso a otros menesteres. Es necesario acordar de antemano el código a usar, y la tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje.

Alcance: 200 metros.

Estorbo: 0,8.

Coste: 100 Cr.

LINTERNA VOLANTE

Las linternas volantes, también conocidas como linternas chinas entre otros nombres son linternas aéreas de origen oriental hechas de papel de arroz y de bambú. La linterna se llena de aire caliente producido por el fuego en su interior, lo que provoca que se eleve mientras esté encendida. Es necesario acordar de antemano el código a usar (por lo general a base de movimientos concretos de la linterna) y la tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje.

Alcance: Realmente la distancia a la que se verán las señales dependerá del tamaño de la linterna y de la altitud a la que se suba, pero por comodidad diremos que 6 km de noche, 3 km de día.

Estorbo: 0,8.

Coste: 10 Cr.



NT 5

A partir de NT 5 todas las comunicaciones se pueden encriptar con una Acción Opuesta de *Ciencia (Matemáticas)*.

TELÉGRAFO

Los primeros telégrafos, como el creado por Francisco Salva Campillo, usaban baterías de muy mala calidad, pero abrieron el camino para que a partir de 1840 aparezcan las primeras redes de telegrafía. En julio de 1866 se unió vía cable de telégrafo a Europa con los EEUU. Los mensajes telegráficos van en código, por lo que es necesario acordar de antemano el código a usar, y la tirada de *Comunicación* sirve para comprobar lo bien que se codifica y descodifica el mensaje. Normalmente el código usado es el código Morse.

Alcance: El Alcance del telégrafo depende directamente de la energía que se use para comunicar el mensaje a través del cable telegráfico. Una Batería Tipo 4 puede enviar un mensaje hasta 100 km de cable. Una Batería Tipo 5 o una Fuente Externa tienen alcance continental.

Energía: Tipo 4 o Fuente Externa.

Estorbo: 5 los que llevan una Batería Tipo 4. 75 para un telégrafo continental que requiere de una batería Tipo 5 o de una Fuente Externa para funcionar.

Coste: 250 Cr. para un telégrafo con Batería Tipo 4, o 3.000 Cr. para un telégrafo continental (más el coste del cable, o el alquiler del acceso al mismo a la compañía propietaria).

RADIOS (1900)

La radio se desarrolla en el año 1900, justo al final del NT 5, pero para cuando comienza el NT 6 la Radio ha llegado ya a prácticamente todo el mundo. Esta representa los primeros modelos que realmente eran poco portátiles. Para los modelos portátiles ver el siguiente NT, que es donde se desarrollan. La tirada de *Comunicación* sirve para comprobar que se establece correctamente la conexión.

Alcance: 80 km.

Energía: Tipo 4 o Fuente Externa.

Estorbo: 15.

Coste: 2.500 Cr.

TELÉFONO

El teléfono es desarrollado en 1876, y apenas tardó dos años en comercializarse. Aunque hasta que no llegue el siguiente NT todas las llamadas requerirán de un operador (que es quien hace las tiradas de *Comunicaciones* para establecer la conexión) para establecer la conexión correctamente. Y aun así la transmisión de la voz no siempre será buena, pero es igualmente un avance revolucionario.

Alcance: quien tenga teléfono.

Coste: 125 Cr. un terminal, y 1.500 Cr. el tablero de conexiones, sin contar el coste de la línea.

NT 6

COMUNICADOR INTERPLANETARIO MICROONDAS (SHF)

Este aparato de comunicaciones, que aparece al final del NT, permite hablar dentro de un sistema solar. Requiere repetidores para su funcionamiento (el Coste no incluye la instalación, aunque sí los repetidores propiamente dichos). Funcionan en la banda de las microondas, (SHF). Estas ondas son capaces de traspasar la atmósfera terrestre y otras atmósferas más densas. Este sistema de comunicaciones produce retraso (lag) y es poco práctica para redes informáticas.

Alcance: Sistema Solar.

Energía: Tipo 5 (1 día) o Fuente Externa.

Estorbo: Tipo 5 (un edificio de 10 plantas).

Coste: 1.500.000 Cr.

COMUNICADOR PERSONAL

Se trata de un walkie-talkie VHF al que se le pueden acoplar cascos y micro o un comunicador traqueal. Tienen mayor alcance que los CB, aunque en el caso de las versiones civiles su uso puede requerir licencia en algunos lugares. Se puede comunicar con aquellos Implantes y Biomods (así como otros aparatos) que tengan el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*.

Alcance: 20 Km. Cientos de Km usando repetidores.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Coste: 150 Cr.

RADIO CB

Walkie-Talkie o radio CB de corto alcance y uso libre. Es el aparato de radio moderno más básico y de menor alcance que se puede encontrar. Se puede comunicar con aquellos Implantes y Biomods (así como otros aparatos) que tengan el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*.

Alcance: 5 (Talkie) a 10 Km (Emisora). Cobertura metropolitana con repetidores.

Energía: Tipo 3 o Fuente Externa.

Estorbo: 0,75.

Coste: 50 Cr (Talkie) a 200 Cr (Emisora).

RADIO MILITAR

Radio HF portátil que tiene alcance casi planetario sin necesidad de usar satélites. Están apantalladas y transmiten con haz estrecho para evitar interferencias además de transmitir datos encriptados digitalmente. Pueden usar dos canales simultáneos para transmitir/recibir, pudiendo así conectarse a redes informáticas para transmitir y recibir datos a mayor velocidad y/o multimedia. Se pueden conectar también a redes de satélites para conseguir mayores velocidades de transferencia, e incluso comunicarse con efectivos en órbita y satélites naturales cercanos. Son del tamaño de una consola actual.

Alcance: Miles de Km sin soporte alguno. Planetario u orbital con repetidores y satélites.

Energía: Tipo 3 (dura 60 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Don: Telecomunicación (Tecnológica)

Coste: 3.500 Cr.



RADIO SUBACUÁTICA

Esta radio realmente es un sistema de sónar adaptado para transmitir tanto voz como datos bajo el agua, y se usa principalmente en trajes de submarinismo, trajes subacuáticos y similares. Se puede comunicar con aquellos Implantes y Biomods (así como otros aparatos) que tengan el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*.

Alcance: 3 km.

Energía: Tipo 3 o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5.

Coste: 1.000 Cr.

TELÉFONO

Versión moderna del teléfono. No requiere de operador ni tirada de Comunicaciones por el usuario, estando como está todo automatizado (aunque el usuario debe conocer el funcionamiento del sistema, que es sencillo pero debe ser explicado). Cuando más moderno es el teléfono más funcionalidades tiene, como buzón de mensajes, llamada a varias personas a la vez, etc.

Alcance: quien tenga teléfono.

Coste: desde 10 Cr. a 100 Cr., dependiendo de las funcionalidades.

TELÉFONO MÓVIL

Los teléfonos móviles suponen una revolución en comunicaciones, pues permiten hablar con cualquier persona del mundo que posea otro teléfono móvil en casi cualquier lugar. Utilizan procesadores dedicados principalmente para comunicarse, pero con muchas capacidades en común con los ordenadores. A finales de NT 6 permiten hacer videoconferencias y suelen depender de redes de repetidores comerciales, aunque existen modelos que pueden conectar directamente con satélites de comunicaciones. Se puede comunicar con aquellos Implantes y Biomods (así como otros aparatos) que tengan el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*.

Alcance: Planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: de 0,6.

Coste: de 100 Cr.

NT 7

COMUNICADOR INTERPLANETARIO AVANZADO

Este aparato de comunicaciones permite hablar en tiempo real dentro de un sistema solar. Requiere repetidores para su funcionamiento, y su coste es extremadamente elevado, solo estando disponibles para naciones, megacorporaciones o individuos muy poderosos.

Alcance: Sistema Solar.

Energía: Tipo 5 (3 días) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.500.

Coste: 10.000.000 Cr.

RADIO

Versión modernizada del walkie-talkie CB. Incluye GPS, mejoras en el apantallamiento contra interferencias, más alcance, mayor duración de las baterías y la posibilidad de conectarse a otras redes de comunicaciones, como las de telefonía o Internet, para usarlo como modem. Se puede comunicar directamente con los que tengan el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*, sin necesidad de Red, según alcance del Don.

Alcance: 35 kilómetros. Planetario si se conecta a una red de comunicaciones.

Energía: Tipo 3 (dura 50 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Coste: 300 Cr.

RADIO MILITAR

Las radios militares de NT 7 tienen un tamaño más reducido, similar al de una consola portátil actual. Transmite imagen y sonido, tiene más conectividad multimedia, mejoras en el apantallamiento contra interferencias, están preparadas para soportar unos cuantos golpes, etc.

Alcance: Miles de Km sin soporte alguno. Planetario u orbital con repetidores y satélites.

Energía: Tipo 3 (dura 100 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,5.

Coste: 3.500 Cr.

TELÉLINK

Versión avanzada de los teléfonos móviles. Se controlan con la voz de su usuario. Se puede comunicar directamente con los que tengan el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*, sin necesidad de Red, según alcance del Don.

Alcance: Planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.

Energía: Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: de 0,1.

Coste: de 400 Cr.

NT 8

COMUNICADOR LUMÍNICO

Estos comunicadores varían enormemente dependiendo de las asunciones de viaje espacial que se tengan. Pueden funcionar por medio de hiperespacio (en tal caso hay que instalar repetidores en el mismo), por medio de ondas gravitatorias (lo que requiere control de la gravedad y la instalación de repetidores en el espacio) o cualquier método que el DJ vea que sirve para su campaña (lo que quiere decir que simplemente funcionan, no hace falta explicación, aunque por lo general serán necesarios repetidores de algún tipo).

Alcance: de 3 a 5 parsecs (entre repetidores) (aproximadamente entre 9 y 16 años luz).

Energía: Tipo 4 (10 días) o Fuente Externa.

Estorbo: 150 (6m de ancho x 6m de largo x 3m de alto)

Coste: 1.000.000 Cr.

COMUNICADOR PERSONAL

Versión más grande del Persolink, que no por tener más tamaño tiene más funcionalidades, sino que se trata de una versión barata que se puede encontrar en negocios u oficinas; aunque también es usado comúnmente por las clases menos pudientes. Se puede comunicar con aquellos Implantes y Biomods (así como otros aparatos) que tengan el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*.

Alcance: Planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.

Energía: Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: de 0,3.

Coste: 500 Cr.

PERSOLINK

Los personlink son comunicadores con forma de anillo, pulsera o pendiente, y usa como interfaz tanto la voz del usuario como un sistema de holografía, si es necesario. Se puede comunicar directamente con los que tengan el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*, sin necesidad de Red, según alcance del Don.

Alcance: Planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.

Energía: Tipo 2 (30 horas).

Estorbo: 0

Coste: de 5.000 Cr.

NT 9

COMUNICADOR DE NEUTRINOS

Estos comunicadores utilizan neutrinos modulados, y se encuentran en pares (ambos transmisores / receptores) que solo pueden comunicar entre ellos. Son direccionales, lo que quiere decir que se debe apuntar en la dirección del objetivo de la comunicación. Son imposibles de interceptar en NT 9 (no en NT 10) y funcionan en cualquier entorno. Son capaces de atravesar cualquier objeto excepto el comunicador de neutrinos preparado para recibir la señal.

Alcance: 160.000 kilómetros.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 6 (una mochila).

Coste: 200.000 Cr.

COMUNICADOR LUMÍNICO

Estos comunicadores varían enormemente dependiendo de las asunciones de viaje espacial que se tengan. Pueden funcionar por medio de hiperespacio (en tal caso hay que instalar repetidores en el mismo), por medio de ondas gravitatorias (lo que requiere control de la gravedad y la instalación de repetidores en el espacio) o cualquier método que el DJ vea que sirve para su campaña (lo que quiere decir que simplemente funcionan, no hace falta explicación, aunque por lo general serán necesarios repetidores de algún tipo).

Alcance: 100 parsecs (entre repetidores) (326 años luz).

Energía: Tipo 4 (10 días) o Fuente Externa.

Estorbo: 50.

Coste: 2.000.000 Cr.

ENLACE DE COMUNICACIONES

De similar forma y tamaño que muchos persolinks, se diferencia en que no incluye sistemas holográficos, sino solo de voz, y en que se usar siempre enlazado a un ordenador, sistema de comunicaciones interplanetario o similar que se usa para traducir simultáneamente las comunicaciones, entre otras funciones. Podemos ver esta tecnología en series como Star Trek. Se puede comunicar directamente con los que tengan el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*, sin necesidad de Red, según alcance del Don.

Alcance: Planetario. Interplanetario si accede a una red de comunicaciones Interplanetaria.

Energía: Tipo 2 (50 horas).

Estorbo: 0

Coste: 1.000 Cr.

PERSOLINK

Versión de NT 9 del Personlink. Se puede comunicar directamente con los que tengan

el Don *Telecomunicación (Tecnológica)*, sin necesidad de Red, según alcance del Don.

Alcance: Planetario. Interplanetario si accede a una red de comunicaciones de esas características.

Energía: Tipo 2 (60 horas).

Estorbo: 0

Coste: de 10.000 Cr.

NT 10

En NT 10 se usan todos los comunicadores de NT 9 (versiones más avanzadas), y se crea un nuevo tipo de comunicador.

COMUNICADOR INTERGALÁCTICO

Este aparato permite la comunicación entre galaxias. No hay ciencia actual que pueda explicar cómo funcionaría, así que supondremos que simplemente funciona.

Alcance: El universo.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 1.000.

Coste: 100.000.000 Cr.

TABLA 5.1: MÉTODOS Y EQUIPO DE COMUNICACIONES

Método / Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 1					
Cuernos	80 m	0,5	-	20	
Señales de Fuego	5 km / 2,5 km	-	-	-	Alcance de noche / Alcance de día. Estorbo y Coste dependen del material a usar y del tiempo.
Señales de Humo	50 km	-	-	-	Alcance en un día despejado. Estorbo y Coste dependen del material a usar y del tiempo.
Tambores de señales	160 m	1	-	80	
NT 2					
Flautas	100 m	0,5	-	20	
Trompetas	250 m	1	-	80	
NT 3 Y 4					
Banderas de Señales	80 m	0,6	-	40	
Campanas de Iglesia	2 km	-	-	-	Realmente el Alcance depende del tamaño e incluso de la localización de la Campana.
Cuernos de Caza	200 m	0,8	-	100	
Linterna Volante	6 km / 3 km	0,8	-	10	Alcance de noche / Alcance de día.
NT 5					
Radio	80 km	15	Tipo 4 / Fuente Externa	2.500	
Telégrafo	100 km / Continental	5 / 75	Tipo 4 / Fuente Externa	250 / 3.000	El primer valor de Alcance, Estorbo y Coste es usando una batería Tipo 4, y el segundo valor es el de una Fuente Externa.
Teléfono	Quien tenga teléfono	-	-	125	El coste es de una terminal. Un cuadro de conexiones cuesta 1.500 Cr y requiere Fuente Externa.

Método / Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 6					
Comunicador Interplanetario Microondas (SHF)	Sistema Solar	1000	Tipo 5 (1 día) o Fuente Externa	1,5 MCr.	Requiere repetidores para su funcionamiento. El Coste no incluye la instalación, aunque sí los repetidores propiamente dichos.
Comunicador Personal	20 km	1	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	150	El Alcance es de cientos de kilómetros si hay repetidores instalados.
Radio CB	5 km / 10 km	0,75 / 2	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	50 / 200	El primer valor de Alcance, Estorbo y Coste es el de un Walkie-Talkie y el segundo valor es el de una Emisora. Cobertura metropolitana con repetidores. La Emisora solo funciona con Fuente Externa
Radio Militar	Continental / Planetario	1,5	Tipo 3 (60 horas) o Fuente Externa	3.500	Alcance Continental, pero Planetario si hay sistema de satélites. Proporciona el Don Telecomunicación (Tecnológica).
Radio Subacuática	3 km	0,5	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	1.000	Solo funciona correctamente bajo el agua.
Teléfono	Quien tenga teléfono	-	-	10 a 100	
Teléfono Móvil	Planetario	0,6	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	100	
NT 7					
Comunicador Interplanetario Avanzado	Sistema Solar	500	Tipo 5 (3 días) o Fuente Externa	10 MCr.	Requiere repetidores para su funcionamiento. El Coste no incluye la instalación, aunque sí los repetidores propiamente dichos.
Radio	35 km	1	Tipo 3 (50 horas) o Fuente Externa	300	Si se conecta a una red de comunicaciones tiene alcance Planetario. Se puede comunicar directamente con el Don Telecomunicación (Tecnológica).
Radio Militar	Continental / Planetario	1,5	Tipo 3 (100 horas) o Fuente Externa	3.500	Alcance Continental, pero Planetario si hay sistema de satélites. Se puede comunicar directamente con el Don Telecomunicación (Tecnológica).
Telelink	Planetario	0,1	Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa	400	Se puede comunicar directamente con el Don Telecomunicación (Tecnológica).
NT 8					
Comunicador Lumínico	3 a 5 Parsecs	150	Tipo 4 (10 días) o Fuente Externa	1 MCr.	Necesita una red de repetidores.
Comunicador Personal	Planetario	0,3	Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa	500	Se puede comunicar directamente con el Don Telecomunicación (Tecnológica).
Persolink	Planetario	0	Tipo 2 (30 horas)	5.000	Se puede comunicar directamente con el Don Telecomunicación (Tecnológica).
NT 9					
Comunicador de Neutrinos	160.000	6	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	200.000	Son capaces de atravesar cualquier objeto excepto el comunicador de neutrinos preparado para recibir la señal.
Comunicador Lumínico	100 parsecs	50	Tipo 4 (10 días) o Fuente Externa	2 MCr.	
Enlace de Comunicaciones	Planetario	0	Tipo 2 (50 horas)	1.000	
Persolink	Planetario	0	Tipo 2 (60 horas)	10.000	Interplanetario si accede a una red de comunicaciones interplanetaria. Se puede comunicar directamente con el Don Telecomunicación (Tecnológica).
NT 10					
Comunicador Intergaláctico	El Universo	1000	Fuente Externa	100 MCr.	Permite comunicar con otras galaxias.

CÁMARAS Y OTROS MEDIOS DE GRABACIÓN

En la actualidad nos encontramos rodeados de cámaras en todo momento. Una buena parte de nuestras vidas transcurren en lugares bajo vigilancia, y en el futuro esta vigilancia es mucho más omnipresente. Asimismo, las tecnologías de grabación y transmisión de imágenes avanzan con mucha más rapidez de lo que podemos prever. Muchas tecnologías que hace no más de 15 años veíamos cómo ciencia-ficción ahora las tenemos en nuestras casas, y en muchos casos en un formato mucho más potente que lo que habíamos imaginado. Por esto debemos ser conscientes que este campo se encuentra en constante evolución, y lo que hoy nos parece avanzado probablemente nos parecerá obsoleto mañana...

Con las cámaras y otros medios de grabación se sufren los negativos correspondientes si se usan métodos de comunicación de un NT que no es el NT al que se tiene la *Habilidad Comunicaciones* (o *Ciencia [Química]*).

NT 5

CÁMARA FOTOGRÁFICA

Estas cámaras son las primeras cámaras fotográficas reales, lo que existía antes eran las llamadas “Cámaras Oscuras”, que principalmente eran un método de copiado. Aparecen en 1840 y utilizan distintos métodos. Requieren la preparación con productos químicos de una lámina de cristal (daguerrotipo) o de metal (ferrotipo) que se realizan con tiradas de la *Habilidad Ciencia (Química)*. Consta de caja de 30cm x 30cm x 30cm. + productos químicos + trípode. Requiere una maleta para ser transportado.

Cantidad de imágenes: 1 por placa.

Estorbo: 10.

Coste: 1.000 Cr. (50 Cr. cada placa y los químicos necesarios).

NT 6

CÁMARA DE VÍDEO ANALÓGICA

Las cámaras de vídeo analógicas graban en una banda magnética que se encuentra en soportes magnéticos extraíbles.

Cantidad de imágenes (Soporte Magnético Tipo 1): 60 minutos

Energía: Tipo 3 (5 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 2.

Coste: 300 Cr. y 6 Cr. por soporte magnético.

CÁMARA DE VÍDEO DIGITAL

Cámaras de vídeo que graban en formato digital, y que permiten realizar gran cantidad de efectos durante la grabación. Pueden grabar tanto en soportes magnéticos, en soporte óptico, o directamente en soportes sólidos externos.

Tiempo de Grabación (por Soporte Magnético Tipo 1, Soporte Óptico Tipo 1 o Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Coste: 500 Cr. 6 Cr. por soporte magnético o 1 Cr. por soporte óptico.

CÁMARA FOTOGRÁFICA

Estas son las cámaras clásicas de carrete. Esta cámara comete siempre error de paralaje, que debe tenerse en cuenta al sacar la foto.

Cantidad de imágenes (Soporte Magnético Tipo 1): 24 por carrete de fotos.

Estorbo: 1.

Coste: 100 Cr., y 10 Cr. por carrete (revelado incluido).

CÁMARA FOTOGRÁFICA DIGITAL

El sustituto de las cámaras Reflex son, para muchos, las cámaras digitales. Capaces de una mayor cantidad de fotos y de cientos de efectos más, aparte de ofrecer la posibilidad de trasladarlas directamente a un ordenador para su posterior manipulación con un programa de edición fotográfica sin tener que pasar por laboratorio de revelado. Existen modelos de nivel usuario y de nivel profesional.

Cantidad de imágenes: 200 a nivel usuario (Soporte Sólido Tipo 1), 3.000 a nivel profesional (Soporte Sólido Tipo 2).

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,6.

Coste: 100 Cr. las de nivel usuario, y hasta 2.000 Cr. las de nivel profesional.

CÁMARA FOTOGRÁFICA REFLEX

Disponible por primera vez en 1931 (NT 5, realmente), aunque son modelos extremadamente caros. Aparte de la posibilidad de intercambiar lentes y diversos mecanismos que se incluirán con el tiempo (como gran variedad de velocidades, pre-visualizado de imágenes, correcciones de color, etc.) uno de sus más importantes características al ser presentada es que no tenía el llamado error de paralelaje, ya que el visor era el propio objetivo.

Cantidad de imágenes (Soporte Magnético Tipo 1): 36 por carrete de fotos.

Estorbo: 1,5.

Coste: 800 Cr., y 20 Cr. por carrete y revelado.

REPRODUCTOR AUDIO/VÍDEO

Sea un reproductor de VHS (u otro formato de cinta magnética), sea un reproductor de DVD o Blue-ray (u otro reproductor láser) o un reproductor de discos duros. Cada época dentro del NT tendrá un tipo de soporte, e incluimos modelos de varios Estorbos (con distintos Costes).

Energía: Tipo 3 (5 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 2 / 1 / 0,5.

Coste: 50 Cr. / 100 Cr. / 150 Cr.

NT 7

CÁMARA LENTILLA

Como una cámara de vídeo en dos dimensiones, pero tiene el tamaño de una lentilla. Si se llevan dos se obtiene una grabación de exactamente lo mismo que se está viendo.

Tiempo de Grabación (por lentilla): 2 horas.

Energía: Tipo 2 (2 horas).

Estorbo: 0. La caja para las dos lentillas tiene Estorbo 0,1.

Coste: 1.000 Cr.

HOLOGRABADOR

Como una cámara de vídeo pero en lugar de grabar imágenes planas graba hologramas en 3 dimensiones. Utiliza cristales de memoria holográfica (holocristales) para funcionar que sirve para grabar información holográfica, aparte de todo tipo de datos convencionales.

Tiempo de Grabación (por Holocristal Tipo 3): 5 horas.

Energía: Tipo 3 (10 h.) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Coste: 800 Cr. 10 Cr. por holocristal.

MICROCÁMARA

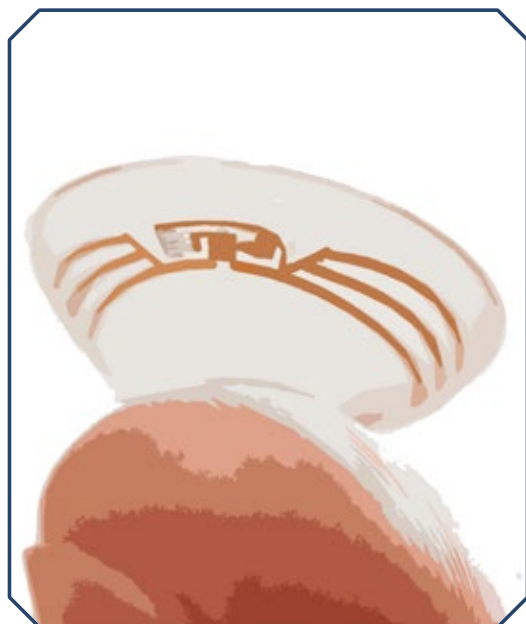
Gracias a los avances de la nanotecnología y al descubrimiento de nuevos materiales, se pueden diseñar aparatos de captación de imágenes cada vez más pequeños y livianos, con baterías que les permiten una autonomía de larga duración. Entre las múltiples aplicaciones de estos nanodiseños destaca especialmente su utilización en el campo del espionaje, con componentes tan ínfimos que se pueden camuflar con facilidad en multitud de objetos cotidianos.

Tiempo de Grabación: 20 horas.

Energía: Tipo 2 (20 horas).

Estorbo: 0.

Coste: 200 Cr.



PROYECTOR HOLOGRÁFICO

Funciona como un proyector de video capaz de mostrar imágenes en 3D desde todos los ángulos. Estos proyectores emplean de común cristales de memoria holográfica (holocristales) para funcionar. Pueden reproducir también imágenes obtenidas por medio de un Holograbador.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 2.

Coste: 1.000 Cr.

REPRODUCTOR MULTIMEDIA

Basado en el diseño de antiguos modelos, con los que se podían consultar documentos, imágenes o videos en una pantalla, los modernos reproductores permiten una interacción mucho mayor con el usuario, siendo capaces de predecir sus preferencias, establecer una comunicación inteligente con la máquina o buscar cualquier tipo de información a través de las potentes redes que conectan el ciberespacio.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 2.

Coste: 100 Cr.

NT 8

CÁMARA LENTILLA

La versión de NT 8 de la cámara lentilla. Puede grabar durante más tiempo, y además puede transmitir la grabación que hace hasta un Persolink que esté a menos de 100 metros.

Tiempo de Grabación (por lentilla): 12 horas.

Energía: Tipo 2 (12 horas).

Estorbo: 0. La caja para las dos lentillas tiene Estorbo 0.1.

Coste: 2.000 Cr.

CÁMARA DE HOLOGRAFÍA SÓLIDA

Versión de NT 8 del Holograbador, capaz de grabar Holografía Sólida, aunque para realizar la grabación con el máximo de calidad hay que extender un mínimo de 4 cámaras que cubran todo el espacio que se quiere grabar. Los estudios de grabación tienen habitualmente un sistema de holografía sólida integrado en sus paredes.

Tiempo de Grabación (por Holocristal Tipo 4): 10 horas.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,5.

Coste: 1.800 Cr. 100 Cr. por holocristal.



MICROCÁMARA HOLOGRÁFICA

Versión miniaturizada de los Hologradores de NT 7. Sirve para espionaje, aunque para obtener auténticas imágenes en 3D de lo que se quiere grabar es necesario colocar más de uno. Puede transmitir la grabación que hace hasta un Persolink que esté a menos de 500 metros.

Tiempo de Grabación (por Holocristal Tipo 3): 5 horas.

Energía: Tipo 3 (10 horas).

Estorbo: 0.

Coste: 400 Cr.

PROYECTOR DE HOLOGRAFÍA SÓLIDA

Funciona como un proyector de video capaz de mostrar imágenes en 3D desde todos los ángulos. Los proyectores holográficos no son nada nuevo, pero en NT 8 se consigue hacer hologramas sólidos con los que se puede interactuar, convirtiéndose en el método preferido de entretenimiento.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 2.

Coste: 1.000 Cr.

NT9

CÁMARA DE HOLOGRAFÍA SÓLIDA

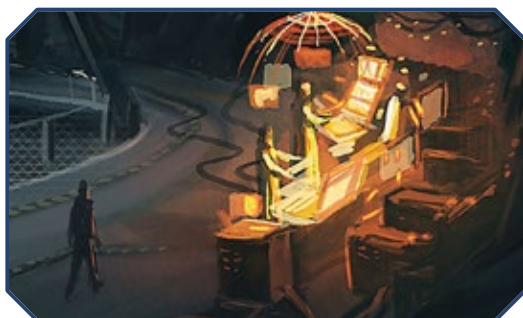
Versión de NT 9 de la Cámara de Holografía Sólida. A diferencia de la versión de NT 8 para realizar la grabación con el máximo de calidad no necesita extender más cámaras.

Tiempo de Grabación (por Cristal de Datos Tipo 3): 20 horas.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5.

Coste: 5.000 Cr. 150 Cr. por cristal de datos.



GRABADOR DE SENTIMIENTOS

Este aparato, similar a un gorro de ducha, se coloca sobre la cabeza y mientras se encuentre activado graba todo lo que el portador ve y siente. Es considerado ilegal en muchas culturas. Graba en cristales de datos.

Tiempo de Grabación (por Cristal de Datos Tipo 3): 3 horas.

Energía: Tipo 3 (15 h.) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,3.

Coste: 10.000 Cr.

PROYECTOR DE HOLOGRAFÍA SÓLIDA

Versión de NT 9 del Proyectos de Holografía Sólida, que es más ligero y reproduce tanto holocristales como cristales de datos.

Estorbo: 0,7.

Energía: Tipo 3 (40 horas) o Fuente Externa.

Coste: 2.000 Cr.

NT 10

MULTIGRABADOR

Este aparato solo existirá en las ambientaciones con más ficción y menos ciencia, y el DJ es completamente libre de prohibirlo. El Multigrabador mientras está activado graba una imagen holográfica sólida (esto es, tangible) de lo que sucede en 25 metros a su alrededor, pero lo que es más importante, es capaz de grabar todos los pensamientos y sentimientos de aquel que se encuentre en la zona de grabación mientras está grabando y falle un tirada de VOL **dificultad 9**.

Tiempo de Grabación (por Cristal de Datos Tipo 3): 5 horas.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1.

Coste: 25.000 Cr.

MULTIPROYECTOR

Proyecta los hologramas sólidos grabados con un Multigrabador, así como los pensamientos y sentimientos de quienes hayan fallado la tirada.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,7.

Coste: 10.000 Cr.

**TABLA 5.2: CÁMARAS
Y OTROS MEDIOS DE GRABACIÓN**

Método / Equipo	Imágenes / Grabación	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 5					
Cámara Fotográfica	1 imagen por placa	10	-	1.000	Cada placa y los productos químicos necesarios cuesta 50 Cr. Se requiere una tirada de Ciencia (Química) para preparar los productos químicos necesarios para obtener la imagen.
NT 6					
Cámara de Vídeo Analógica	60 min por cinta	2	Tipo 3 (5 horas) o Fuente Externa	300	Cinta magnética de 60 min es un Soporte Magnético Tipo 1 que cuesta 6 Cr.
Cámara de Vídeo Digital	60 min	1	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	500	Puede usar Soportes Magnéticos Tipo 1 de 6 Cr., Soportes Ópticos Tipo 1 de 10 Cr. o Soportes Sólidos Tipo 1 de 10 Cr.
Cámara Fotográfica	24 imágenes por carrete	1	-	100	Cada carrete (Soporte Magnético Tipo 1) cuesta 10 Cr. (revelado incluido).
Cámara Fotográfica Digital	200 imágenes / 3.000 imágenes	0,6	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	100 / 2.000	Existen modelos de nivel usuario que pueden almacenar 200 imágenes por 100 Cr., y modelos profesionales que almacenan hasta 2.000 imágenes, con mayor calidad, por 2.000 Cr.
Cámara Fotográfica Reflex	36 imágenes por carrete	1,5	-	800	Cada carrete (Soporte Magnético Tipo 1) cuesta 20 Cr. (revelado incluido).
Reproductor Audio / Vídeo	-	2 / 1 / 0,5	Tipo 3 (5 horas) o Fuente Externa	50 / 100 / 150	Existen modelos de distintos Estorbos, cada uno con un Coste distinto, cuando más pequeños más caros.
NT 7					
Cámara Lentilla	2 horas por lentilla	0	Tipo 2 (2 horas)	1.000	La caja que lleva las 2 lentillas tiene Estorbo 0,1.
Holograbador	5 horas por holocristal	1	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	500	Cada Holocristal Tipo 3 de 5 horas cuesta 10 Cr.
Microcámara	20 horas	0	Tipo 2 (20 horas)	200	
Proyector Holográfico	-	2	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	1.000	
Reproductor Multimedia	-	2	Fuente Externa	100	
NT 8					
Cámara Lentilla	12 horas por lentilla	0	Tipo 2 (12 horas)	2.000	La caja que lleva las 2 lentillas tiene Estorbo 0,1. Puede transmitir la grabación que hace hasta un Persolink que esté a menos de 100 metros.
Cámara de Holografía Sólida	10 horas por holocristal	1,5	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	1.800	Cada Holocristal Tipo 4 de 10 horas cuesta 100 Cr.

Método / Equipo	Imágenes / Grabación	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Microcámara Holográfica	5 horas por holocristal	0	Tipo 2 (10 horas)	400	Puede transmitir la grabación que hace hasta un Persolink que esté a menos de 500 metros. Cada Holocristal Tipo 3 de 5 horas cuesta 10 Cr.
Proyector de Holografía Sólida	-	2	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	1.000	
NT 9					
Cámara de Holografía Sólida	20 horas por cristal de datos	0,5	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	5.000	Cada Cristal de Datos Tipo 3 de 20 horas cuesta 1 Cr.
Grabador de Sentimientos	3 horas por cristal de datos	0,3	Tipo 3 (15 horas)	10.000	Cada Cristal de Datos Tipo 3 de 3 horas cuesta 1 Cr.
Proyector de Holografía Sólida	-	0,7	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	2.000	
NT 10					
Multigrabador	5 horas por cristal de datos	0,1	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	25.000	Cada Cristal de Datos Tipo 3 de 5 horas cuesta 1 Cr. Mientras está activado graba una imagen holográfica sólida de lo que sucede en 25 metros a su alrededor, y además graba todos los pensamientos y sentimientos de aquellos que se encuentren en la zona de grabación mientras está grabando y fallen un tirada de VOL dificultad 9.
Multiproyector	-	1,7	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	10.000	





Capítulo 6:

Informática y Robótica

- SOMOS UNA ECONOMÍA DE INFORMACIÓN. TE LO ENSEÑAN EN LA ESCUELA. LO QUE NO TE DICEN ES QUE ES IMPOSIBLE MOVERSE, VIVIR, ACTUAR A CUALQUIER NIVEL SIN DEJAR HUELLAS, PEDACITOS, FRAGMENTOS DE INFORMACIÓN EN APARIENCIA INSIGNIFICANTES. FRAGMENTOS QUE PUEDEN SER RECUPERADOS, AMPLIFICADOS...

JOHNNY, JOHNNY MNEMONIC



DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

La informática es la ciencia que más evolución ha experimentado en las últimas décadas, y esta tendencia evolutiva va a continuar hasta que llegue el momento en que los ordenadores desarrollen inteligencia y voluntad. En este capítulo encontrarás varias cosas. Después de una enumeración de los distintos **Dispositivos de Almacenamiento** encontrarás una simple **Lista de Equipo Informático**, que será el que se usará en la gran mayoría de situaciones. A continuación encontrarás todas las **Reglas Avanzadas de Equipo Informático**, que son las reglas que se usarán para partidas de alto contenido ciberpunk, o en las que la informática tenga una importancia especial. Por último encontrarás la sección de **Robótica**, donde explicamos las distintas consideraciones a tener en cuenta cuando se diseñen robots, androides y demás seres sintéticos.

Queda a disposición del DJ decidir que permitirá o no permitirá de este Capítulo (como con todo el libro, pero en el contenido de este Capítulo es especialmente importante), y los jugadores deberían consultar al respecto.

Absolutamente todo el material informático se ve afectado por las reglas de NT, así pues cada persona podrá usar sin negativos únicamente el equipo a cuyo NT tenga la *Habilidad Ciencia (Informática)* y/o *Computadora*.



A lo largo de este Capítulo (y también en el capítulo anterior, así como en otros lugares) se hace referencia a holocristales, cristales de datos, cintas magnéticas, soportes láser, etc. Esto son todos Dispositivos de Almacenamiento, que es el nombre que le damos a los aparatos que sirven para guardar información, sea música, películas, libros en formato digital o cualquier otra clase de información.

Existen muchos más métodos de los que presentamos a continuación (como el microfilmado, por ejemplo), pero esta lista no pretende ser completamente comprehensiva, sino simplemente servir como guía a jugadores y DJ. Los distintos Dispositivos de Almacenamiento que usa CdB Engine son (ordenados cronológicamente):

- ◆ **Soportes Primitivos (NT 5):** En este tipo de Dispositivos de Almacenamiento incluimos las tarjetas de cartón, la cinta de papel y otros soportes que se usan en NT 5, antes de la aparición de los primeros soportes modernos.
- ◆ **Soportes Magnéticos (NT 6):** Los soportes magnéticos son el principal tipo de Dispositivos de Almacenamiento que encontramos en la primera mitad del NT 6, hasta que se desarrollan los Soportes Ópticos. Con ellos representamos desde las cintas de cassette a cintas de vídeo a los rollos magnéticos que se usaban en los primeros discos duros.
- ◆ **Soportes Ópticos (NT 6):** Los Soportes Ópticos son el siguiente tipo de soporte que aparece, y sustituyen a los Soportes Magnéticos hasta que aparezcan los Soportes Sólidos. Cubre desde los CD-ROM, los DVDs y los Blu-rays, hasta algún formato más que acabe apareciendo.
- ◆ **Soportes Sólidos (NT 6-7):** Aparecen al final de NT 6 y permanecerán durante todo NT 7. Este tipo de soportes representa todo tipo de tarjetas o chips de memoria, discos duros sólidos y futuras tecnologías similares.

- ◆ **Holocristales (NT 7-8):** Los Holocristales son la tecnología que sustituye efectivamente a los Soportes Sólidos. Son pequeños (o no tan pequeños) cristales que son capaces de guardar grandes cantidades de información. El término “holo” es completamente innecesario, ya que se trata de meros cristales de datos, pero como aparecen en la época en la que se desarrolla la holografía, y es una época en la que se le añade a muchas cosas el “holo-”, lo hemos añadido aquí para representar la cultura en la que aparecen.
- ◆ **Cristales de Datos (NT 9):** Son la evolución de los Holocristales, capaces de almacenar más información en menos espacio, aunque más caros de fabricar, y que se trata de una especie de cristales semiorgánicos que requieren nutrientes (en forma de electricidad) para vivir. Se les llama también Biogeles entre círculos profesionales (y es un nombre más apropiado), pero fuera de esos círculos nadie usa ese nombre, ya que se podría confundir con otros términos.
- ◆ **Soportes Cuánticos (NT 9-10):** Estos soportes sirven para almacenar cantidades realmente vastas de datos, y solo se desarrollan a finales de NT 9.

Como podrás ver en la **Tabla 6.1: Dispositivos de Almacenamiento** los Dispositivos presentan en varias **Capacidades de Almacenamiento (CdA)**, que es la cantidad de archivos que puede contener un Dispositivo de Almacenamiento concreto. Podríamos ofrecer valores en Megas, Teras o Petas pero en su lugar proporcionamos un valor abstracto que está íntimamente relacionado con el NT de la información que se guarda. A continuación veremos la cantidad de archivos que puede contener una Capacidad de Almacenamiento concreta. Recuerda que esas cantidades hacen referencia a archivos del mismo NT Dispositivo de Almacenamiento que las contiene.

Todas las calidades que se indican en las **Capacidades de Almacenamiento** son relativas al NT, así pues una grabación de NT 8 será holografía, y en NT 9 será de holografía sólida o sentimientos. Si se almacena información en un formato de un NT inferior o superior:

- ◆ Para guardar archivos de Niveles Tecnológicos más bajos que los del ordenador en que se guardan multiplica por 10 la cantidad de archivos que puede contener por cada NT de diferencia.
- ◆ Para guardar archivos de Niveles Tecnológicos más elevados divide por 10 la cantidad por cada NT de más que tengan los archivos.

TABLA 6.1: DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

Capacidades de Almacenamiento	NT	Estorbo	Coste (Cr.)
SOPORTES MAGNÉTICOS (NT 6)			
Tipo 1	6	0,1	6
Tipo 2	6	1	20
Tipo 3	6	10	100
Tipo 4	6	100	1.000
SOPORTES ÓPTICOS (NT 6)			
Tipo 1	6	0,1	1
Tipo 2	6	0,2	10
Tipo 3	6	2	100
SOPORTES SÓLIDOS (NT 6-7)			
Tipo 1	6	0,01	10
Tipo 2	6	0,1	50
Tipo 3	6	2	100
Tipo 4	6	20	1.000
Tipo 5	7	200	10.000
HOLOCRIATALES (NT 7-8)			
Tipo 3	7	0,1	10
Tipo 4	7	1	100
Tipo 5	7	10	1.000
Tipo 6	8	100	10.000
Tipo 7	8	1.000	100.000
CRISTALES DE DATOS (NT 9)			
Tipo 3	9	0,05	1
Tipo 4	9	0,1	10
Tipo 5	9	1	100
Tipo 6	9	10	20.000
Tipo 7	9	100	200.000
Tipo 8	9	500	2.000.000
SOPORTES CUÁNTICOS (NT 9-10)			
Tipo 5	9	0,1	1.000
Tipo 6	10	1	10.000
Tipo 7	10	10	100.000
Tipo 8	10	100	1.000.000

CAPACIDADES DE ALMACENAMIENTO

- ◆ **CdA Tipo1:** Puede almacenar hasta 10 novelas, aunque varía con el tamaño de las mismas. Puede almacenar 60 minutos de audio o vídeo de mala calidad. Puede almacenar hasta 1.000 imágenes de mala calidad.
- ◆ **CdA Tipo 2:** Puede almacenar hasta 100 novelas, aunque varía con el tamaño de las mismas. Puede almacenar 5 horas de audio o vídeo de buena calidad, o 15 horas de audio o vídeo de media calidad. Puede almacenar miles de imágenes de calidad media y cientos de gran calidad.
- ◆ **CdA Tipo 3:** Puede almacenar hasta 1.000 novelas. Puede almacenar 10-15 horas de audio o vídeo de buena calidad, o 30 horas de audio o vídeo de media calidad. Puede almacenar decenas de miles de imágenes de calidad media y miles de gran calidad.
- ◆ **CdA Tipo 4:** Puede almacenar miles de novelas. Puede almacenar cientos de horas de audio o vídeo de buena calidad, o hasta 1.500 horas de audio o vídeo de media calidad. Puede almacenar cientos de miles de imágenes de calidad media y decenas de miles de gran calidad.
- ◆ **CdA Tipo 5:** Puede almacenar cientos de miles de novelas. Puede almacenar miles de horas de audio o vídeo de buena calidad, o decenas de miles de horas de audio o vídeo de media calidad. Puede almacenar millones de imágenes de calidad media y cientos de miles de gran calidad.
- ◆ **CdA Tipo 6:** Puede almacenar millones de novelas. Puede almacenar decenas de miles de horas de audio o vídeo de gran calidad, o cientos de miles de horas de audio o vídeo de buena calidad. Puede almacenar millones de imágenes de gran calidad.
- ◆ **CdA Tipo 7:** Puede almacenar decenas de millones de novelas. Puede almacenar cientos de miles de horas de audio o vídeo de gran calidad, o millones de horas de audio o vídeo de buena calidad. Puede almacenar miles de millones de imágenes de gran calidad.
- ◆ **CdA Tipo 8:** Las cantidades de lo que puede almacenar son tan grandes que ni siquiera deberías preocuparte.

LISTA DE EQUIPO INFORMÁTICO

A continuación podrás encontrar una lista de equipo informático diseñado para aquellas partidas y ambientaciones que no requieran de un sistema tan completo como el que requieren las ambientaciones ciberpunk.

NT 6

COMPUTADOR CENTRAL

Computador de NT 6 diseñados para controlar las luces de un país, realizar experimentos, etc. Utiliza Interfaces de Teclado y Ratón, así como Interfaces de Monitor (uno va incluido en el precio).

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Ópticos Tipo 1 y 2. Soportes Sólidos Tipo 1 a 4.

Energía: Tipo 5 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 50.

Coste: 500.000 Cr.

TABLET

Una moderna Tablet que usa como Interfaz una pantalla táctil.

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1, 2 y 3.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5.

Coste: 300 Cr.

NETBOOK

Ordenador de NT 6 que representa uno de los ordenadores llamados netbook. Utiliza un Interfaz de Teclado y Ratón, así como un Interfaz de Monitor incluidos en el precio.

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1, 2 y 3.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5.

Coste: 250 Cr.

ORDENADOR SOBREMESA

Ordenador de sobremesa de NT 6 de último modelo en este NT. Utiliza un Interfaz de Teclado y Ratón, así como un Interfaz de Monitor incluidos en el precio.

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Ópticos Tipo 1 y 2. Soportes Sólidos Tipo 1, 2 y 3.
Energía: Tipo 3 (5 horas) o Fuente Externa.
Estorbo: 10.
Coste: 1.000 Cr.

NT 7

COMPUTADOR CENTRAL

Versión de NT 7 del Computador Central.
Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1 a 4.
Energía: Tipo 5 (15 horas) o Fuente Externa.
Estorbo: 40.
Coste: 100.000 Cr.

DATAPAD

Tablet que usa grafeno, un superconductor mucho más eficiente que el silicio, en el que estaban basados los antiguos computadores. El grafeno se ha convertido en el material por excelencia en el diseño de procesadores de NT 7.
Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1, 2 y 3.
Energía: Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa.
Estorbo: 0,2.
Coste: 250 Cr.

ORDENADOR PORTÁTIL

Es un clásico ordenador portátil, pero se trata de la versión de NT 7 más avanzada. Las “pantallas” de estos ordenadores son táctiles y completamente reconfigurables. Muchos de los ordenadores incluyen un pequeño teclado (abatible o externo).
Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1, 2 y 3.
Energía: Tipo 3 (40 horas) o Fuente Externa.
Estorbo: 0,1.
Coste: 500 Cr.



NT 8

HOLOLINK

Un ordenador de bolsillo y aparato de comunicaciones de NT 8 creado con tecnología de biocomputadores. Es un pequeño aparato que se pone en una palma de la mano al hablar. El Hololink es un Persolink en esteroides: transmite una imagen holográfica del que habla y proyecta una imagen de 15 cm del que se encuentra al otro lado, pero no solo es un teléfono holográfico sino que también permite grabar conversaciones, tiene agenda, lector de libros 2D y 3D, holojuegos y proyector de holopelículas y un largo etcétera de aplicaciones. El Holointerfaz que utiliza es un dispositivo holográfico avanzado que sirve tanto para introducir información (por medio de teclados holográficos configurables) como para recibirla (por medio de hologramas que pueden ser de hasta 1 metro de alto). Es en definitiva el aparato de ocio y comunicaciones de NT 8.

Alcance: Planetario. Necesita una red de satélites para funcionar.

Dispositivos de Almacenamiento: Hologramas Tipo 3 a 5.

Energía: Tipo 2 (20 h.) o Fuente Externa (portador). Los Hololinks pueden usar la energía de su portador como Fuente Externa, consumiendo 1 Punto de Fatiga cada 2 horas de uso, lo que en condiciones normales de descanso son cantidades totalmente ignorables.

Estorbo: 0,1.

Coste: 10.000 Cr.

NT 9

CRISTALINK

Se trata del dispositivo que sustituirá al Hololink. Es un pequeño biocristal (que muchas veces se lleva como adorno en una joya) que tiene gran potencia. Usa interfaz holográfico, y tiene un sistema de comunicaciones integrado.

Alcance: Planetario. Necesita una red de satélites para funcionar.

Dispositivos de Almacenamiento: Cristales de Datos Tipo 3.

Energía: Tipo 2 (50 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0.

Coste: 10.000 Cr.

ORDENADOR SOBREMESA DE BIOCRISTALES

Ordenador de sobremesa de NT 9, que usa tecnología de Biocristales. Es el hermano mayor del Cristalink.

Dispositivos de Almacenamiento: Cristales de Datos Tipo 3 y 4.

Energía: Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1.

Coste: 25.000 Cr.

NT 10

SÚPER-COMPUTADOR CUÁNTICO

Versión de NT 10 del Computador Central.

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Cuánticos Tipo 5 y 6.

Energía: Tipo 6 (40 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 150.

Coste: 1.000.000 Cr.

REGLAS AVANZADAS DE HARDWARE

Estas reglas avanzadas de equipo informático existen para aquellos que quieran hacer partidas en ambientaciones ciberpunk, o en las que de alguna manera la informática sea importante. No recomendamos que se usen en partidas en la que la informática no tenga un lugar central, ya que no han sido diseñadas para eso.

Son reglas extremadamente detalladas, y en cierto sentido son el equivalente de las reglas que presentamos en el Capítulo 10: Vehículos, Naves y Bases, ya que como sucede con las reglas de vehículos, estas reglas están diseñadas para ser usadas durante combate de manera perfectamente integrada con este.

Primero se encuentra el hardware, los elementos que lo componen y como crear ordenadores, así como una lista de ejemplos. Tras esto encontrarás las reglas avanzadas de software, que describen como usar el software necesario para simular partidas ciberpunk o similares.

ELEMENTOS DEL HARDWARE

Los ordenadores están compuestos por hardware (la máquina en sí) y por software (los programas que lleva y que le permiten funcionar). En esta sección estudiamos los distintos componentes del hardware. A la hora de usar un ordenador el Hardware no da bonificaciones a las tiradas, son los programas los que hacen eso. El hardware marca qué programas se pueden utilizar y proporciona otra información que será útil para describir el ordenador.

Cuando tanto DJ como jugador quieran escoger una pieza de hardware deben saber que lo primero es escoger el Tipo de Ordenador del que se trata. Según el NT del hardware y del Tipo de Ordenador obtendremos el resto de Rasgos que tiene todo ordenador en las Reglas Avanzadas de Equipo Informático:



la **Potencia**, que es una medida abstracta de lo que puede hacer el ordenador y de ella se derivan los **Procesos** que el ordenador puede ejecutar. La fuente de **Energía** que necesita. El **Estorbo** y los **Dispositivos de Almacenamiento** que usa dicho ordenador. Y por último el **Coste** del mismo.

TIPOS DE ORDENADOR

Los Tipos de Ordenadores son denominaciones abstractas para los distintos modelos que podemos encontrar y su objetivo es facilitarnos entender la clase de ordenador de que se trata, pese a la diferencia tecnológica que haya entre unos y otros. Un Ordenador Pequeño de NT 6 Tardío será un, para nosotros, moderno tablet, mientras que un Ordenador Pequeño de NT 9 será mucho más potente, pero en esencia cumplirá las mismas funciones que cumple ahora para nosotros.

En total hay seis Tipos de Ordenador, que son:

- ◆ **Ordenador Minúsculo:** Este tipo de Ordenadores representa a los ordenadores más pequeños que se pueden encontrar. Muchos de los aparatos tecnológicos que usamos ahora mismo, en los que no pensamos como ordenadores, entrarían realmente en esta categoría, que también serviría para representar microchips.
- ◆ **Ordenador Pequeño:** Estos son los ordenadores que la mayoría de la gente usa para ocio, comunicación, etc. Son el equivalente de nuestras actuales tablets, pero en el NT correspondiente.
- ◆ **Ordenador Personal:** Estos son los modelos de ordenador equivalentes a los ordenadores de sobremesa actuales. Es de suponer que en un futuro muchos de estos ordenadores solo serán usado para trabajar por quienes necesiten de esta clase de herramientas. Algunas opciones de ocio que tengan elevados requerimientos (holografía y demás) pueden usar este Tipo de Ordenadores. Es posible que en sociedades altamente tecnificadas todas las casas tengan un Ordenador Personal funcionando como control central de las funciones informatizadas que tenga la casa.

- ◆ **Micro-Computadora:** Este Tipo de Ordenador es una versión reducida de una Computadora Central, y es mucho más poderoso que el Ordenador Personal al uso, y se puede llevar en furgonetas (como los furgones de espionaje de CIA y FBI tan comunes en las películas) para coordinar agentes de campo con satélites, robots sobre el terreno, etc. También podrían usarse para coordinar tráfico en pequeñas ciudades, controlar plataformas mineras espaciales (de pequeño tamaño) o similar.
- ◆ **Computadora Central:** Estos ordenadores se usan para controlar naves espaciales, para manejar sistemas de ciudades y para realizar experimentos científicos.
- ◆ **Súper-Computadora:** Usamos este Tipo de Ordenador para representar el modelo más potente que podrá crearse en un momento concreto en un NT concreto. Pueden usarse para manejar sistemas de países e incluso de planetas, y muchos de ellos, del NT adecuado, conectados serán capaces hasta de coordinar Imperios Galácticos.

POTENCIA:

La Potencia de un ordenador es una medida abstracta de las capacidades del hardware del mismo. Es un valor que va de 1 a 8, exactamente como las Habilidades. Esto es así porque la Potencia sustituye a las Habilidades *Computadora y/o Ciencia (Informática)* al interactuar con **programas automatizados** (aquellos que dependen enteramente de un ordenador que ni está controlado por una persona, ni por una Inteligencia Artificial [I.A.]).

PROCESOS:

Es la cantidad de procesos que puede utilizar un ordenador con una determinada Potencia a cierto NT. Se trata de una cantidad subjetiva que va **de 1 a 100**, y **no** representa los procesos reales de la máquina.

La Potencia, el NT y el tipo de tecnología que se desee representar determina el número total de Procesos que tiene ese ordenador, y esto a su vez marcará los programas que puede ejecutar el ordenador.

Además, todo ordenador podrá ejecutar una cantidad de **Programas de 0 Procesos**, esto son principalmente programas básicos propios del uso del ordenador (interfaz y similares). La cantidad de Programas de 0 Procesos que un ordenador puede utilizar es igual a su *Nivel Tecnológico más su Potencia*.

Programas de 0 Procesos = NT + Potencia

MODIFICACIONES DE HARDWARE:

A los ordenadores que presentaremos a continuación se le pueden aplicar las siguientes modificaciones que no afectan al funcionamiento propiamente dicho de los ordenadores, sino a su tamaño, apariencia o resistencia. Las Modificaciones solo se pueden aplicar una vez. Lo que hacen es multiplicar o dividir el Coste de un Ordenador de los que presentamos en las secciones siguientes.

Estas son las distintas **Modificaciones de Hardware**:

- ◆ **Diseño Elegante:** *Disponible de NT 6 a 10.* Estos ordenadores no son mejores que sus contrapartidas normales, simplemente son más bonitos, tienen un diseño más ergonómico y más atractivo. Puede que se trate de ordenadores diseñados por una marca famosa, o por algún diseñador de renombre mundial. Lo importante es que tener uno de estos es una clara muestra de riqueza, y para muchos eso es lo que cuenta. **Multiplica el Coste por 1,5.**
- ◆ **Diseño Reducido 1:** *Disponible de NT 6 a 10.* Este ordenador divide su Estorbo entre 2. **Multiplica el Coste por 1,5.**
- ◆ **Diseño Reducido 2:** *Disponible de NT 8 a 10.* Este ordenador divide su Estorbo entre 2,5. **Multiplica el Coste por 1,8.**
- ◆ **Diseño Reforzado:** *Disponible de NT 6 a 10.* Estos ordenadores están hechos para resistir una vida mucho más ajetreada que sus contrapartidas normales. Al aplicar esta Modificación a un ordenador este obtiene RD 2. **Multiplica el Coste por 1,3.**
- ◆ **Diseño Ampliado 1:** *Disponible de NT 6 a 10.* Este ordenador multiplica su Estorbo entre 2. **Divide el Coste entre 1,3.**

- ◆ **Diseño Ampliado 2:** *Disponible de NT 8 a 10.* Este ordenador es 1 nivel de Tamaño más que el indicado por la Potencia de su ordenador. **Divide el Coste entre 1,5.**

INTERFACES

Casi tan importante como el ordenador es la forma en que la información se introduce o se extrae de éste. Esto es lo que llamamos Interfaz, la forma en que usuario y ordenador se comunican entre sí. Los distintos interfaces evolucionan con el tiempo. Los interfaces se pueden dividir en Interfaces de Entrada, Interfaces de Salida e Interfaces bidireccionales. En cada modelo de ordenador indica que puede usar normalmente.

INTERFACES DE ENTRADA

- ◆ **Teclado + Ratón:** *Disponible de NT 6 a 7.* No hay mucho más que decir, ya que todo el mundo los conoce. Todos los ordenadores de NT 6 y 7 se supone que llevan por defecto el modelo más barato de este interfaz incluido en su coste. **Coste:** de 10 a 50 Cr.
- ◆ **Teclados Lumínicos:** *Disponible de NT 6 a 7.* Este teclado es un proyector que ilumina la superficie bajo él con las letras y símbolos del teclado y es capaz de detectar cuándo los haces de luz son interrumpidos “al pulsar una tecla”. Son más una cuestión de diseño que de efectividad. **Coste:** de 100 a 500 Cr.
- ◆ **Holoteclados Primitivos:** *Disponible en NT 7.* Se trata de teclados holográficos capaces de ser configurados para distintos teclados. Requieren ser utilizados junto con una pantalla, ya que la tecnología holográfica no es tan potente aún como para sustituir las pantallas. **Coste:** de 100 a 1.000 Cr.

INTERFACES DE SALIDA

- ◆ **Monitor o Pantalla:** *Disponible de NT 6 a 7.* No hay mucho más que decir, ya que todo el mundo las conoce. Todos los ordenadores de NT 6 y 7 se supone que llevan por defecto el modelo más barato de este interfaz incluido en el coste. **Coste:** de 100 a 2.000 Cr., el aumento de coste sirve para representar pantallas más grandes.

INTERFACES BIDIRECCIONALES

◆ **Pantalla Táctil:** *Disponible de NT 6 a 10.* Se trata de una pantalla con la que se puede interactuar de manera táctil. Se desarrolla efectivamente al mismo tiempo que aparecen los ordenadores de NT 6 Tardío. A partir de NT 7 la pantalla táctil es completamente reconfigurable dependiendo de los programas que se utilicen. Aun así muchos de estos ordenadores incluyen un pequeño teclado común (abatible o externo) por si se quiere utilizar toda la pantalla. Todos los ordenadores de NT 7 se supone que llevan por defecto el modelo más barato de este interfaz incluido en el coste. **Coste:** de 50 a 1.000 Cr.

◆ **Interfaz Neuronal:** *Disponible de NT 7 a 10.* A partir de NT 7 se desarrollan distintos modelos de interfaces neuronales que hacen que la comunicación entre usuario y ordenador sea tan rápida como el pensamiento. Los Interfaces Neuronales (conocidos también como *Jacks* o *ciberenlaces*) son un tipo de Implante y se tratan en el **Capítulo 4: Implantes y Biomods.**

CONECTANDO ORDENADORES EN RED

Conectar ordenadores en red (formando los llamados clusters) es algo sencillo en términos de juego. Un cluster es un grupo de múltiples ordenadores unidos mediante una red de alta velocidad, de tal forma que el conjunto es visto como un único ordenador, pero mucho más potente. Los clusters son usualmente empleados para mejorar el rendimiento y/o la disponibilidad por encima de la que es provista por un solo computador (o sea, aumentar la cantidad de procesos del mismo) siendo más económico que computadores individuales de rapidez y disponibilidad comparables.

Conectar dos ordenadores entre sí les consume tantos Procesos como el NT de los ordenadores que se conecta. Esto es, sumamos los Procesos de ambos ordenadores se suman, dando un único ordenador con muchos más procesos al que le restamos la cantidad de ordenadores conectados multiplicados por el NT.

Con esta sencilla regla es posible hacer redes de cientos de ordenadores que compartan sus Procesos.

Ejemplo: Para hacer una red tenemos 10 Holocomputadores Centrales de NT 8 con 69 Procesos cada uno. Los 10 ordenadores suman 690 Procesos, menos 80 (NT 8 x 10 ordenadores conectados) son un total de 610 Procesos.

LISTA DE ORDENADORES PARA LAS REGLAS AVANZADAS

A continuación ofrecemos una completa lista de todos los ordenadores que se pueden encontrar, separador por NT. Solo recomendamos usar estas listas para partidas en las que la informática sea especialmente importante, como partidas de corte Ciberpunk.

Para otro tipo de partidas con el equipo que se puede encontrar en la sección de **Lista de Equipo Informático** debería ser suficiente.

ORDENADORES DE NT 6

Los ordenadores de NT 6 son los ordenadores normales que todos conocemos. Hemos dividido todos los ordenadores que se pueden encontrar en este NT en tres grandes apartados:

NT 6 TEMPRANO

Estos son los primeros modelos de ordenadores que se fabrican a este NT y son modelos claramente inferiores. De hecho, uno de los modelos que presentamos ni siquiera es digital. No pueden usar ninguno de los Programas Informáticos de la sección de Software. Estos ordenadores usan interfaces primitivos, de clavijas, botones y palancas.



NT 6

Estos son los ordenadores que existían, de manera general, entre 1980 y el 2000. El Ordenador Pequeño representa los primeros ordenadores portátiles que existieron, así como los ordenadores de cinta tipo MSX, CPC, PCW y similares. Los Ordenadores Personales representan los clásicos PCs de esos años.

Los Ordenadores de NT 6 pueden usar los siguientes Interfaces: Teclado + Ratón, Teclado Lumínico y Monitor.

NT 6 TARDÍO

Puede representar ordenadores de varios núcleos de procesamiento, o un avance significativo sobre lo que se utiliza actualmente. Los Ordenadores Minúsculos son reproductores de música y vídeo, lectores electrónicos o similares. Los Ordenadores Pequeños representan Tablets, Netbooks y similares.

Los Ordenadores de NT 6 Tardío pueden usar los siguientes Interfaces: Teclado + Ratón, Teclado Lumínico, Monitor y Pantalla Táctil.

ORDENADORES DE NT 7

Los ordenadores de NT 7 no suponen un cambio de estilo muy grande con los de NT 6. Son más potentes, más rápidos y en general mejores. Son los ordenadores que encontraremos en ambientaciones de estilo Cyberpunk.

Todos los Ordenadores de NT 7 pueden usar los siguientes Interfaces: Teclado + Ratón, Teclado Lumínico, Monitor, Pantalla Táctil e Interfaz Neuronal.

NT 7

Estos son la evolución de los ordenadores de NT 6 Tardío, y son más ligeros que estos, aunque no suponen un aumento real de Procesos, ni un diseño rompedor y novedoso.

TABLA 6.2: ORDENADORES DE NT 6

Tipos de Ordenador	Potencia	Procesos	Dispositivos de Almacenamiento	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)
NT 6 TEMPRANO						
Micro-Computador Analógico	3	18	Soportes Primitivos	100	Fuente Externa	50.000
Computador Central Analógico-Híbrido	5	30	Soportes Magnéticos Tipo 1	350	Fuente Externa	150.000
NT 6						
Ordenador Pequeño NT 6	1	11	Soportes Magnéticos Tipo 1	5	Tipo 3 (2 horas) o Fuente Externa	250
Ordenador Personal NT 6	2	17	Soportes Magnéticos Tipo 1. Soportes Ópticos Tipo 1	15	Fuente Externa	500
Micro-Computador	4	29	Soportes Magnéticos Tipo 2. Soportes Ópticos Tipo 1 y 2	30	Tipo 5 (20 horas) o Fuente Externa	5.000
Computadora Central NT 6	6	41	Soportes Magnéticos Tipo 3. Soportes Ópticos Tipo 1 y 2	50	Tipo 5 (10 horas) o Fuente Externa	500.000
NT 6 TARDÍO						
Ordenador Minúsculo NT 6 Tardío	2	22	Soportes Sólidos Tipo 1	0,02	Tipo 2 (5 horas) o Fuente Externa	100
Ordenador Pequeño NT 6 Tardío	3	28	Soportes Sólidos Tipo 1, 2 y 3	0,5	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	250
Ordenador Personal NT 6 Tardío	4	34	Soportes Ópticos Tipo 1 y 2. Soportes Sólidos Tipo 1, 2 y 3	10	Tipo 3 (5 horas) o Fuente Externa	1.000
Micro-Computador NT 6 Tardío	6	46	Soportes Ópticos Tipo 1 y 2. Soportes Sólidos Tipo 1 a 4	30	Tipo 5 (20 horas) o Fuente Externa	50.000
Computadora Central NT 6 Tardío	7	52	Soportes Ópticos Tipo 1 y 2. Soportes Sólidos Tipo 1 a 4	50	Tipo 5 (10 horas) o Fuente Externa	500.000

NT 7 AVANZADO

Los ordenadores de NT 7 Avanzado son la evolución de los anteriores, y de nuevo no suponen una ruptura tecnológica, sino una evolución progresiva. Son más ligeros y potentes que sus antecesores, e incluso más baratos.

HOLOCOMPUTADOR PRIMITIVO

La holografía está empezando a ser desarrollada, y los Holocristales son ya un hecho, pero realmente son ordenadores muy caros aún, para la potencia que tienen. Estos computadores tienen la particularidad de que usan sistemas holográficos como interfaz (son los primeros en usarlos). Los Holocomputadores Primitivos pueden usar Holoteclados Primitivos.

BIOCOMPUTADOR PRIMITIVO

Este es el intento de NT 7 de crear los primeros biocomputadores. Se trata de ordenadores que utilizan sistemas biológicos diseñados genéticamente para ser capaces de transmitir o almacenar la información, realizar cálculos, etcétera, aunque usan sistemas tecnológicos para presentar dicha información. Los Biorordenadores Personales pueden usar como Fuente Externa la misma bioenergía de su portador, pero esto proporciona 1 Punto de Fatiga al usuario por cada 15 minutos de uso de esta forma. Los Biocomputadores Primitivos pueden usar Holoteclados Primitivos.

TABLA 6.3: ORDENADORES DE NT 7

Tipos de Ordenador	Potencia Procesos		Dispositivos de Almacenamiento	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)
NT 7						
Ordenador Minúsculo NT 7	2	19	Soportes Sólidos Tipo 1 y 2	0,01	Tipo 2 (10 horas) o Fuente Externa	100
Ordenador Pequeño NT 7	3	26	Soportes Sólidos Tipo 1, 2 y 3	0,2	Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa	250
Ordenador Personal NT 7	4	33	Soportes Sólidos Tipo 1 a 4	5	Tipo 3 (15 horas) o Fuente Externa	1.000
Micro-Computador NT 7	6	47	Soportes Sólidos Tipo 1 a 4	20	Tipo 5 (20 horas) o Fuente Externa	10.000
Computadora Central NT 7	7	54	Soportes Sólidos Tipo 1 a 4	40	Tipo 5 (10 horas) o Fuente Externa	100.000
NT 7 AVANZADO						
Ordenador Minúsculo NT 7 Avanzado	2	24	Soportes Sólidos Tipo 1 y 2	0,01	Tipo 2 (15 horas) o Fuente Externa	100
Ordenador Pequeño NT 7 Avanzado	3	31	Soportes Sólidos Tipo 1, 2 y 3	0,1	Tipo 3 (40 horas) o Fuente Externa	500
Ordenador Personal NT 7 Avanzado	4	38	Soportes Sólidos Tipo 1 a 4	3	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	1.000
Micro-Computador NT 7 Avanzado	6	52	Soportes Sólidos Tipo 1 a 4	20	Tipo 5 (25 horas) o Fuente Externa	10.000
Computadora Central NT 7 Avanzado	7	59	Soportes Sólidos Tipo 1 a 4	40	Tipo 5 (15 horas) o Fuente Externa	100.000
HOLOCOMPUTADOR PRIMITIVO						
Holordenador Personal Primitivo	4	33	Soportes Sólidos Tipo 1 a 5. Holocristales Tipo 3 y 4	15	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	5.000
Holocomputador Central Primitivo	6	47	Soportes Sólidos Tipo 1 a 5. Holocristales Tipo 3 a 5	100	Fuente Externa	50.000
BIOCOMPUTADOR PRIMITIVO						
Biordenador Personal Primitivo	4	35	Soportes Sólidos Tipo 1 a 5. Holocristales Tipo 3 y 4	5	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	25.000
Biocomputador Central Primitivo	7	56	Soportes Sólidos Tipo 1 a 5. Holocristales Tipo 3 a 5	50	Tipo 5 (10 horas) o Fuente Externa	500.000

ORDENADORES DE NT 8 HOLOCOMPUTADORES Y HOLOCOMPUTADORES AVANZADOS

En NT 8 los ordenadores que aparecieron en el anterior NT en sus modelos más primitivos (los Holocomputadores y los Biocomputadores) serán los que dominarán el NT. Estas tecnologías representan una clara evolución sobre las anteriores y una diferenciación sobre ellas.

Todos los Ordenadores de NT 8 pueden usar los siguientes Interfaces: Pantalla Táctil, Holointerfaz e Interfaz Neuronal.

La tecnología que empieza a desarrollarse en NT 7 da sus frutos, creando estos ordenadores que usan holocristales en lugar de chips y que utilizan como interfaz y “pantallas” sistemas de holografía sólida, lo que es una ventaja, ya que estos ordenadores son relativamente grandes, sobre todo en comparación con los diminutos Biocomputadores, aunque también son **mucho** más baratos.

TABLA 6.4: ORDENADORES DE NT 8

Tipos de Ordenador	Potencia	Procesos	Dispositivos de Almacenamiento	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)
HOLOCOMPUTADOR						
Holoordenador Pequeño	4	37	Holocristales Tipo 3 a 5	1	Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa	500
Holoordenador Personal	5	45	Holocristales Tipo 3 a 5	10	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	1.000
Holocomputadora Central	8	69	Holocristales Tipo 3 a 6	75	Tipo 5 (20 horas) o Fuente Externa	10.000
HOLOCOMPUTADOR AVANZADO						
Holoordenador Pequeño	4	42	Holocristales Tipo 3 a 5	0,6	Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa	500
Holoordenador Personal	5	50	Holocristales Tipo 3 a 5	7	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	1.000
Microcomputador Holográfico	7	66	Holocristales Tipo 3 a 7	50	Tipo 6 (50 horas) o Fuente Externa	10.000
Holocomputadora Central	8	74	Holocristales Tipo 3 a 7	60	Tipo 6 (50 horas) o Fuente Externa	50.000
BIOCOMPUTADOR						
Biocomputador Minúsculo	3	29	Holocristales Tipo 3 a 5	0,01	Tipo 2 (50 horas) o Fuente Externa (portador)	5.000
Biocomputador Pequeño	4	37	Holocristales Tipo 3 a 5	0,1	Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa (portador)	10.000
Biocomputador Personal	5	45	Holocristales Tipo 3 a 5	1	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa (portador)	100.000
Biocomputador Central	7	61	Holocristales Tipo 3 a 7	10	Tipo 5 (20 horas) o Fuente Externa	500.000
BIOCOMPUTADOR AVANZADO						
Biocomputador Minúsculo	3	32	Holocristales Tipo 3 a 5	0,01	Tipo 2 (50 horas) o Fuente Externa (portador)	5.000
Biocomputador Pequeño	4	40	Holocristales Tipo 3 a 5	0,1	Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa (portador)	10.000
Biocomputador Personal	5	48	Holocristales Tipo 3 a 5	1	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa (portador)	100.000
Biocomputador Central	7	64	Holocristales Tipo 3 a 7	10	Tipo 5 (30 horas) o Fuente Externa	500.000
Súper-Biocomputador	8	72	Holocristales Tipo 3 a 7	20	Tipo 5 (20 horas) o Fuente Externa	1.000.000

BIOCOMPUTADORES Y BIO-
COMPUTADORES AVANZADOS

Los Biocomputadores (y los modelos Avanzados de los mismos) son la evolución de los modelos Primitivos de NT 7, y usan la misma tecnología. Son ordenadores muy caros, pero son mucho más pequeños que cualquier otro ordenador que haya existido hasta ese momento. Los biocomputadores Minúsculos, Pequeños y Personales pueden usar la energía de su propio portador como Fuente Externa, consumiendo 1 Punto de Fatiga cada 5 horas de uso los Bicomputadores Minúsculos (y Minúsculos Avanzados), 1 Punto de Fatiga cada 2 horas de uso los Bicomputadores Pequeños (y Pequeños Avanzados), 1 Punto de Fatiga cada hora de uso los Bicomputadores Personales (y Personales Avanzados), lo que en condiciones normales de descanso son cantidades totalmente ignorables.

ORDENADORES DE NT 9

En NT 8 aparecen los Ordenadores de Biocristales, aunque los Holocomputadores Avanzados de NT 8 siguen en uso debido a su bajo precio.

ORDENADORES DE
BIOCRISTALES

Las dos tecnologías más predominantes de NT 8 convergen en una misma clase de ordenadores en NT 9, los llamados Ordenadores de Biocristales. Se trata de ordenadores que combinan cristales semivivos diseñados por medio de bio-nanotecnología (los llamados Cristales de Datos para almacenamiento y Chips de Cristal para la computación) junto con redes de gel neural avanzadas. Estos ordenadores tienen interfaces de holografía sólida.

TABLA 6.5: ORDENADORES DE NT 9

Tipos de Ordenador	Potencia Procesos		Dispositivos de Almacenamiento	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)
ORDENADORES DE BIOCRISTALES						
Ordenador de Biocristales Minúsculo	3	37	Cristales de Datos Tipo 3	0	Tipo 2 (50 horas) o Fuente Externa	5.000
Ordenador de Biocristales Pequeño	4	46	Cristales de Datos Tipo 3 y 4	0,1	Tipo 3 (50 horas) o Fuente Externa	10.000
Ordenador de Biocristales Personal	5	55	Cristales de Datos Tipo 3 a 5	0,5	Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa	50.000
Micro-Computador de Biocristales	6	64	Cristales de Datos Tipo 3 a 6	5	Tipo 4 (50 horas) o Fuente Externa	100.000
Computador Central de Biocristales	7	73	Cristales de Datos Tipo 3 a 7	50	Tipo 5 (30 horas) o Fuente Externa	500.000
Súper-Computador de Biocristales	8	82	Cristales de Datos Tipo 3 a 8	150	Tipo 6 (100 horas) o Fuente Externa	1.000.000
ORDENADORES DE BIOCRISTALES AVANZADO						
Ordenador de Biocristales Minúsculo	3	47	Cristales de Datos Tipo 3	0	Tipo 2 (50 horas) o Fuente Externa	10.000
Ordenador de Biocristales Pequeño	4	56	Cristales de Datos Tipo 3 y 4	0,1	Tipo 3 (50 horas) o Fuente Externa	25.000
Ordenador de Biocristales Personal	5	65	Cristales de Datos Tipo 3 a 5	0,4	Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa	50.000
Micro-Computador de Biocristales	6	74	Cristales de Datos Tipo 3 a 6. Soporte Cuántico Tipo 5	4	Tipo 4 (50 horas) o Fuente Externa	100.000
Computador Central de Biocristales	7	83	Cristales de Datos Tipo 3 a 7. Soporte Cuántico Tipo 5	40	Tipo 5 (30 horas) o Fuente Externa	500.000
Súper-Computador de Biocristales	8	92	Cristales de Datos Tipo 3 a 8. Soporte Cuántico Tipo 5	120	Tipo 6 (100 horas) o Fuente Externa	1.000.000

ORDENADORES DE NT 10

En este NT se encuentran los que hemos llamado Ordenadores Cuánticos. La realidad es que si resulta difícil imaginar la tecnología que se usará en NT 8, en NT 10 es imposible, y cualquier intento que queramos hacer de su funcionamiento está destinado a fracasar. Los llamamos así como podríamos haberlos llamado de otra forma.

REGLAS AVANZADAS DE SOFTWARE

Estas reglas avanzadas de software existen, al igual que las de hardware que ya hemos visto, para aquellos que quieran hacer partidas en ambientaciones **ciberpunk**, o en las que de alguna manera la informática sea importante. No recomendamos que se usen en partidas en la que la informática no tenga un lugar central.

ELEMENTOS DEL SOFTWARE

Los ordenadores se han convertido en algo omnipresente en nuestra sociedad, y es de esperar que en el futuro sean mucho más importantes. Pero no son los ordenadores en sí mismos lo que hacen tan importantes esas tecnologías, sino que son los programas de ordenador, el Software, lo que convierte a los ordenadores en uno de los elementos más importantes de muchas historias de ciencia-fic-

ción. En esta sección veremos el uso del software, desde sus usos más comunes, como por ejemplo buscar información en una base de datos, a los usos mucho más complejos, como puede ser introducirse furtivamente en otro ordenador para robar información.

Las Habilidades que intervienen en el uso de ordenadores son dos. **Computadora y Ciencia (Informática)**:

- ◆ **Computadora** cubre el manejo de ordenadores y de sistemas informáticos (como los de una nave). *No cubre la programación ni la reparación de ordenadores.* Implica el conocimiento de los procedimientos de seguridad de los computadores y cómo evadirlos. Si una tarea es complicada el DJ puede requerir que se tire también por *Ciencia (Informática)*.
- ◆ **Ciencia (Informática)**: Trata tanto el conocimiento de la estructura interna de un ordenador, conocimientos de programación, tratamientos de información, estructura de redes, etc. Informática cubre la reparación de ordenadores, el conocimiento de lenguajes de programación (y su uso), el diseño de ordenadores y de redes, etc.

En CdB Engine los programas tienen dos elementos que definen su uso: los **Procesos** que utilizan (la cantidad de Procesos que se consumen al utilizar ese programa concreto) y el **NT** del ordenador en que se utilizan (que marca ciertos límites a lo que ese programa puede hacer en ese ordenador). Cada ordenador, como hemos visto, tiene una cantidad de Procesos concreta, y cada programa consume una cantidad de Procesos del ordenador.

TABLA 6.6: ORDENADORES DE NT 10

Tipos de Ordenador	Potencia	Procesos	Dispositivos de Almacenamiento	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)
ORDENADORES CUÁNTICOS						
Ordenador Personal Cuántico	4	60	Soporte Cuántico Tipo 5 y 6	15	Tipo 5 (100 horas) o Fuente Externa	10.000
Micro-Computador Cuántico	6	80	Soporte Cuántico Tipo 5 a 7	100	Tipo 6 (100 horas) o Fuente Externa	50.000
Computador Central Cuántico	7	90	Soporte Cuántico Tipo 5 a 8	125	Tipo 6 (80 horas) o Fuente Externa	500.000
Súper-Computador Cuántico	8	100	Soporte Cuántico Tipo 5 a 8	150	Tipo 6 (40 horas) o Fuente Externa	1.000.000

FUNCIÓN

Cada programa tiene una **Función**. En unos casos será simplemente el programa que permite acceder a la información contenida en el ordenador, el llamado Sistema Operativo. Pero en otros casos la Función de un programa tendrá beneficios directos en términos de juego, como puede ser una bonificación a ciertas tiradas técnicas o de conocimientos (programas de consulta de base de datos), un programa que permita romper una contraseña o directamente un programa que ataque (o defienda) a otros programas. Más adelante en este mismo capítulo podrás encontrar un comprehensivo listado de programas separados por NT.

DAÑO DIGITAL (DD) Y PROTECCIÓN DIGITAL (PD)

Para diferenciarlo del Daño real los programas informáticos sufren Daño Digital (DD), y el equivalente informático a la RD la llamamos Protección Digital (PD). El DD que supere la PD de un programa le quita Resistencia.

RESISTENCIA

Todos los programas tienen una **Resistencia**, que representa lo cerca que se está de bloquear, evitar o derrotar a un programa, sin que esto signifique necesariamente borrar el programa enemigo.

USO DEL PROGRAMA

La mayoría de Software no requiere hacer tiradas de Computadora para ser utilizado, siempre que se disponga de tiempo se puede manejar el programa sin problema. Pero cuando el tiempo que se dispone para usar un programa, buscar una información, o asaltar una base de datos es limitado, o si esas acciones se realizan bajo presión (como en medio de un combate, estando herido, o simplemente porque el ordenador u otro programa está intentando impedirnos actuar) es necesario hacer una tirada de *Computadora* o *Ciencia (Informática)*. Cuando el DJ determine que la situación requiere una tirada para manejar el programa ésta se realizará conforme a la entrada de **Uso del Programa** en la descripción del mismo.

MANEJAR SOFTWARE Y NETRUNNING

Aunque esta sección la llamemos Manejar Software y Netrunning las reglas aquí contenidas sirven también para entrar a la fuerza y robar datos de ordenadores que no estén conectados a una red, aunque en ese caso se deberá tener alguna clase de acceso físico al ordenador para poder obtener los datos.

Usamos la expresión Netrunners para referirnos a aquellos personajes (sean jugadores o no) que utilicen alguna clase de ordenador o red de ordenadores usando estas reglas: Desde nuestra actual internet o una red privada hasta redes de realidad virtual, redes psiónicas establecidas por computadores vivos o lo que el DJ haya diseñado como ordenadores (o equivalente) para su ambientación.

Los Netrunners utilizarán su Habilidad de *Computadora* (y a veces *Ciencia [Informática]*) principalmente en conjunción con tres tipos de Programas: *Defensa* (programas preparados para defender un ordenador, dirección en la red o lo que sea de un ataque, sea directo o indirecto; estos programas incluyen los temidos programas de Hielo Negro), *Intrusión* (programas destinados a atacar programas enemigos y romper todo tipo de medidas de seguridad) y *Sigilo* (programas que tienen el objetivo de ocultar al usuario y el rastro que éste deja). Existen otros programas que los Netrunners podrán usar, como el resto de usuarios de ordenadores, pero esos son los más comunes.



ACCIONES DURANTE EL NETRUNNING

El Netrunning es similar al Combate en muchos aspectos. De hecho el sistema está planteado como un combate entre ordenadores y sus usuarios en el que los programas hacen las veces de armas y protecciones. Así el sistema se puede usar en situaciones de combate sin que se tenga que cambiar nada y sin que el combate se ralentice.

Cuando se dé una situación de Netrunning (a discreción del DJ) los personajes involucrados en esta utilizarán sus **Acciones de Combate** para actuar igual que en cualquier combate. Las distintas Maniobras las puedes encontrar en la **Tabla 6.7: Coste en AC del Netrunning**.

INICIATIVA

La Iniciativa se determina exactamente igual que en combate. Los personajes suman su valor de INI, pero los Ordenadores que no estén controlados por ningún personaje suman la **Potencia** del ordenador (en caso de ser un Cluster de ordenadores se suma la Potencia más elevada de entre los ordenadores que conforman el Cluster). Por lo demás se actúa igual, y de hecho es perfectamente posible por ello combinar un combate con un personaje haciendo Netrunning al mismo tiempo.

MOVIMIENTO:

El movimiento en la Red es (por lo general y a no ser que el DJ defina las Redes de su ambientación de otra forma) instantáneo. Moverse cuesta 3 AC, lo que cuesta pensar donde se quiere ir.

TABLA 6.7: COSTE EN AC DEL NETRUNNING

Maniobras de Netrunning	AC
Desconectarse	4
Desconectarse siendo una Mente Digital	3
Moverse	3
Moverse siendo una Mente Digital	2
Usar Programa con Interfaz Neuronal	2
Usar Programas	3
Usar Programas siendo una Mente Digital	2

USANDO PROGRAMAS

La cantidad de programas que un ordenador puede utilizar viene marcada por sus Procesos. Es común utilizar dos programas similares a la vez, de tal forma que si uno falla el otro pueda seguir funcionando, sobre todo cuando se planean incursiones o similares. Por ejemplo, un Netrunner puede estar utilizando un programa de Disfraz debajo de uno de Ocultación, por lo que si su ocultación falla aún tiene el disfraz para ocultar su identidad... Ejecutar un programa (o usar un programa que ya está ejecutado) requiere 3 AC. Aquellos que utilicen Interfaces Neuronales reducen el coste de las acciones que hagan en 1 AC.

Como norma general para poder usar un programa primero hay que ejecutarlo, y una vez lo está es cuando se podrá usar. Normalmente todos los usos son con Computadora, pero algunos programas permiten hacer tiradas de Sigilo o Atención (ignorando los valores de dichos Habilidades del personaje, sino usando los valores que proporciona el programa en cuestión).

Cada programa indica cómo se utiliza, y la clase de tirada que hay que hacer para usarlo correctamente. Cuando un jugador declare en su turno que utiliza un programa se harán las tiradas necesarias para éste y se resolverá adecuadamente, como si de cualquier Maniobra de un combate se tratase.

Algunos programas (a decisión del DJ) pueden **Automatizarse**. Esto es dejarlos residentes y activos en el sistema sin que nadie los maneje y con un set de acciones y reacciones predefinidas. Esto suele ser muy habitual con los programas de Vigilancia. **Los programas automatizados requieren el doble de los Procesos requeridos habitualmente para usar ese programa**, y las respuestas automatizadas deben ser predefinidas de antemano.



PROGRAMAS DE INTRUSIÓN Y DEFENSA

Los programas de Intrusión realizan Acciones Opuestas contra los programas de Defensa del ordenador al que se ataca. Se trata de Acciones Opuestas de *Computadora* o *Ciencia (Informática)* del atacante contra *Computadora* o *Ciencia (Informática)* del defensor. El resultado de esa acción se resuelve como si de un combate estándar de CdB Engine se tratase. Los programas de Intrusión causan un Daño Digital, y los de Defensa proporcionan una PD. Los programas pueden aguantar un Daño Digital igual a su Resistencia, pero el Daño Digital representa lo cerca que se está de bloquear, evitar o derrotar al programa oponente. Sin que esto signifique necesariamente borrar el programa enemigo, sino una incapacitación temporal del mismo (salvo que la intrusión dure mucho tiempo el programa que se derrota queda efectivamente incapacitado durante el resto de la intrusión).

PROGRAMAS DE SIGILO Y VIGILANCIA

Los Netrunner pueden ver a cualquier otro Netrunner o programa siempre que este no esté siendo ocultado o disfrazado por un programa de Sigilo. Cada vez que el Netrunner sea detectado, o realice una acción que pudiese llamar la atención (como por ejemplo romper un Portal o entrar en una zona de acceso restringido) requiere una Acción Opuesta de *Computadora* más el bono de *Sigilo que proporcione el programa de Sigilo* que se está usando contra *Computadora* más el bono de *Atención que proporcione el programa de Vigilancia* que se está utilizando. Si alguno de estos programas es un sistema automatizado (como un programa *Olfateador* que está residente en el sistema y avisa si detecta algo) se utiliza la Potencia del sistema en lugar de la Habilidad de *Computadora* (especialmente útil con ordenadores muy Potentes). Si una intrusión es detectada los sistemas intentarán destruir o rastrear al intruso (e incluso ambas cosas a la vez) activando para ello los programas de Defensa y de Vigilancia necesarios.

DESCONECTAR

Para desconectar al usuario del ordenador se puede programar programa Monitor que desconectaría al usuario en caso de que suceda algo concreto **definido de antemano**, pero en la mayoría de los casos la desconexión es algo que se hace de forma manual, costando 4 AC desconectar. La desconexión es automática una vez el personaje ha completado la maniobra.

MUERTE CEREBRAL

Normalmente las conexiones a la red se realizarán por medio de Interfaces que no ponen en peligro al usuario, pero si se utilizan **Interfaces Neuronales** el Netrunner corre riesgo de ser “frito” por algún programa ofensivo con capacidades letales. Estos programas serán ilegales en la mayoría de lugares, lo que no quiere decir que no se utilicen. Si un programa de este tipo no puede atacar directamente a la persona ataca a la terminal, friéndola en el proceso.

Un programa capaz de causar Muerte Cerebral se maneja como un programa de Intrusión normal, pero causa Daño en lugar de Daño Digital, por lo que si el objetivo está conectado con un Interfaz Neuronal o es una Mente Digital sufrirá el Daño de manera normal, y si no lo sufrirá el ordenador (que como norma general soporta un Daño igual a su NT).

INTELIGENCIAS ARTIFICIALES Y NETRUNNING

Las Inteligencias Artificiales son personajes con el Don Mente Digital, y como tales reducen los costes en AC tal como se indica en la Tabla 6.7: Coste en AC del Netrunning. Además, todo Daño Digital causado a la Mente Digital afecta directamente a su escala de Heridas normal. En lugar de heridas físicas el daño podría representar, a discreción del DJ, datos de su programación borrados, sectores perdidos, o efectos similares. Las Inteligencias Artificiales consumen Procesos de un ordenador al estar ejecutados en él, tal como se explica en la sección de **Consideraciones de una Inteligencia Artificial para las Reglas Avanzadas de Informática**.

PROGRAMAS PARA LAS REGLAS AVANZADAS

A continuación proporcionamos una lista de programas, separadas en tipos de programa. A lo largo de esta sección, además, se encuentran las distintas tablas en las que presentamos los programas separados por NT. Las descripciones de los programas son las mismas, independientemente del NT, y en dichas tablas es donde se podrán encontrar los distintos valores de los Programas que cambian según el NT. Además, como lo normal es que solo se tenga acceso a los programas de un NT concreto, por lo que solo es necesario consultar la tabla del NT correspondiente para ver los programas de dicho NT y lo que estos hacen.

PROGRAMAS DE 0 PROCESOS

Todos los ordenadores tienen una serie de programas llamados de 0 Procesos. Algunos de ellos son imprescindibles para el funcionamiento (como el Sistema Operativo). Otros son menos importantes, pero no por ello menos útiles. Toda esta clase de programas pueden encontrarse incluidos gratuitamente en el coste en la mayoría de ordenadores, o conseguirse de forma gratuita y legal con facilidad en la actualidad (aunque también se pueden comprar, claro), pero eso no es necesario en el futuro (o presente alternativo), pudiendo ser bienes controlados e incluso ilegales. Dejamos eso a decisión del DJ dependiendo de su ambientación.

SISTEMA OPERATIVO (NT 6-10)

Los Sistemas Operativos son programas destinados a gestionar el hardware de un ordenador (y de todo lo que lleve microprocesadores, vaya), para permitir la interacción con el usuario y gestionar eficazmente los recursos de la máquina. **Un ordenador no puede funcionar sin Sistema Operativo.**

Uso del Programa: El programa se ejecuta automáticamente al encender la máquina. Las dificultades de uso dependerán de lo que se quiera hacer.

Función: Permitir usar la máquina y gestionar sus recursos: archivos, memoria o lo que sea; todos los recursos son, teóricamente, administrables a través del Sistema Operativo, otra cosa es que se sepa hacer o que el Sistema Operativo lo permita realmente (que dependerá del Nivel Legal de la sociedad, entre otras cosas).

PROGRAMAS DE OFIMÁTICA (NT 6-10)

Programas que permiten el tratamiento de información, realizar complejos cálculos, diseñar presentaciones, etcétera. En definitiva todos los programas que se pueden necesitar en una oficina o empresa. En la actualidad existen versiones gratuitas (Libre Office, por ejemplo) y de pago (Microsoft's Office) de esta clase de herramientas, aunque sus capacidades son muy similares. El que esta tendencia siga o no en el futuro depende del Director y de la ambientación que quiera construir.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad 5**, por lo que recomendamos que el DJ no haga tirar salvo que tenga especial importancia para la narración. De todas formas tareas excepcionalmente complejas pueden requerir tiradas de mayor dificultad, sobre todo si se quieren hacer con rapidez.

Función: Se trata de programas diseñados para el tratamiento de información, la administración de esta, el cálculo, y un largo etcétera. Nombres como Word, Office, Excel son los de algunos programas actuales. Probablemente conozcas los programas de los que hablamos. Si no los conoces nos gustaría saber cómo puedes sobrevivir en el siglo XXI.

REPRODUCTORES (NT 6-10)

Estos programas permiten reproducir fotografías e imágenes, vídeo, holoimágenes, holo películas, imágenes psiónicas o lo que sea apropiado para el NT utilizado.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tienen una **dificultad 5**, por lo que recomendamos que el DJ no haga tirar salvo que tenga especial importancia para la narración.

Función: Estos programas sirven para reproducir, puede que permitan editar algunas opciones, pero no se trata de programas de Edición. Permiten ver los archivos apropiados al NT y muy probablemente los de los Niveles Tecnológicos inferiores.

NAVEGADORES (NT 6-10)

Permiten navegar por redes como la actual Internet, el Ciberespacio o concepto similar, sea por interfaces normales, neuronales, psiónicos o lo que el DJ haya decidido para la tecnología en cuestión.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad 5**, por lo que recomendamos que el DJ no haga tirar salvo que tenga especial importancia para la narración.

Función: Permiten navegar por redes, como la actual Internet, accediendo a todos los servicios que en ellas se ofrezcan. **Los Navegadores son el programa que representa la presencia en la red de un usuario, por lo que son el programa a atacar si se le quiere expulsar.** De todas formas existen Navegadores Avanzados, diseñados específicamente para Netrunning (ver programas de Intrusión).

PROGRAMAS DE COMUNICACIONES POR RED (NT 6-10)

Programas que sirven para comunicarse a través de redes, sea para enviar mensajes de texto (e-mails), sonido o para realizar videoconferencias. Es muy probable que un solo programa lleve todas las comunicaciones, sobre todo a partir de finales de NT 1 (o por lo menos es hacia lo que parece que se dirigen esta clase de programas).

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad 5**, por lo que recomendamos que el DJ

no haga tirar salvo que tenga especial importancia para la narración. Alternativamente se pueden manejar con la Habilidad *Comunicaciones*.

Función: Permitir comunicarse por medio de redes. Esto puede ser realizado de muchas formas: texto, imagen, sonido, imagen y sonido, texto e imagen.

PROGRAMAS DE DEFENSA GUARDAESPALDAS (NT 6-10)

Los programas Guardaespaldas se dedican a proteger y vigilar a otros programas. Cuando se dirija un ataque de algún tipo al programa que defiende el Guardaespaldas, este se interpondrá y recibirá el ataque en lugar del programa al que defiende.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 9** para ser ejecutado. Una vez esté ejecutado no es necesario realizar tiradas con él, sino que directamente proporciona su función. Si nadie ha activado el programa, sino que se ha activado como respuesta automatizada, el Guardaespaldas consume el doble de Procesos y utiliza la *Potencia* del ordenador en que se encuentre funcionando en lugar de *Computadora*.

Función: Una vez está activado proporciona un bono a la PD al programa que protege (por lo general un navegador, aunque puede proteger a cualquier programa), y dicho bono dependerá del NT del Guardaespaldas. Es perfectamente posible atacar al Guardaespaldas (que no tiene ningún bono a su PD), pero salvo que su Resistencia se reduzca a 0 o quien lo ha ejecutado lo desconecte, seguirá proporcionando el bono a la PD del programa al que protege.

HIELO NEGRO (NT 7-10)

El Hielo Negro es muy similar a un Muro, de hecho en apariencia es exactamente igual y es imposible distinguir un programa de otro hasta que se le ataca. Los programas de Hielo Negro son **ilegales** en casi todas partes.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 9** para ser ejecutado.

TABLA 6.8: PROGRAMAS INFORMÁTICOS DE NT 6

Programa	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
PROGRAMAS DE 0 PROCESOS				
Sistema Operativo	0	3	100	
Programas de Ofimática	0	1	100	
Reproductores	0	1	100	
Navegadores	0	2	100	
Programas de Comunicaciones por Red	0	1	100	
PROGRAMAS DE DEFENSA				
Guardaespaldas	2	4	60	Proporciona +1 PD al programa al que protege
Muro	3	6	100	Crea un Muro de PD 2 que no permite pasar hasta que no es destruido.
Navegador Avanzado	3	6	750	Este Navegador tiene PD 1.
Portal	2	4	175	El Portal solo deja pasar a quienes conocen la clave. Si no se conoce se comporta como un Muro de PD 1.
PROGRAMAS DE INTRUSIÓN				
Ataque	4	2	500	Realiza un Ataque de Daño Digital 2+Grado de contra un programa.
Rompecódigos	4	1	2.500	Permite romper 1 código.
Salida Expeditiva	2	1	50	Expulsa al usuario que ejecuta el programa y reinicia su ordenador.
Tanque	6	2	1.000	Destruye Muros y Portales causando un Daño Digital 3 + Grado de Éxito.
Virus	4	2	1.500	Realiza un ataque de Daño Digital 2 + Grado de Éxito contra un programa. El Daño Digital se repite todos los turnos.
PROGRAMAS DE SIGILO				
Disfraz	2	1	200	Proporciona Sigilo +1 para hacer tiradas para hacer que un programa parezca otro.
Ocultación	2	1	200	Proporciona Sigilo +1 para hacer tiradas para ocultar un programa.
Proxy	4	1	200	Proporciona Sigilo +1 para despistar un programa Rastreador.
PROGRAMAS DE UTILIDADES				
Programas de Diseño	2	1	100	
Programas de Edición	2	1	100	
Bases de Datos	2	1	100	
PROGRAMAS DE VIGILANCIA				
Monitor	1	1	100	Proporciona Atención +1 para vigilar a una persona, lugar o programa.
Olfateador	4	2	250	Proporciona Atención +2 para detectar intrusos.
Perro Vigía	4	3	500	Proporciona Atención +2 para seguir a un programa y Sigilo +2 para evitar ser detectado por dicho programa.
Rastreador	4	1	150	Proporciona Atención +2 para detectar intrusos, un programa que ha sido ejecutado y rastrearlo.

Una vez ejecutado los ataques contra él se realizan como Acción Opuesta de *Computadora* del Atacante contra *Computadora* o *Potencia* (si es un sistema automatizado) del ordenador en el que el Hielo Negro se está ejecutando. Pero además, cuando recibe un ataque responde atacando a su agresor. Este ataque se resuelve como Acciones Opuestas de *Computadora* o *Potencia* (si es un sistema automatizado) del Hielo Negro contra la *Computadora* de la persona que controla el programa que ha atacado al Hielo Negro (*el daño de este ataque se aplicará controlador del programa, no al navegador que utiliza*).

Función: Una vez está activado bloquea un camino (virtual, claro), apareciendo como un Muro cuya PD dependerá del NT y no se puede atravesar hasta que el Hielo Negro ha sido destruido. Además, al recibir un ataque el Hielo Negro responde atacando a su agresor, con la particularidad que no ataca al programa agresor sino a su controlador (sea una persona con Interfaz Neuronal, una I.A. o el ordenador con el que se maneja el programa atacante), y el daño que hace es capaz de causar una **Muerte Cerebral**.

MURO (NT 6-10)

Este programa se coloca en un camino existente para bloquear el paso de manera total. No permite pasar ni poseyendo una contraseña (a diferencia de Portal). Para atravesar el programa (que si se utiliza un sistema similar al Cyberspacio se presentará como un Muro físico bloqueando el camino) debe ser destruido por completo.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 9** para ser ejecutado.

Una vez ejecutado los ataques contra él se realizan como Acción Opuesta de *Computadora* del Atacante contra *Computadora* o *Potencia* (si es un sistema automatizado) del ordenador en el que el Muro se está ejecutando.

Función: Una vez está activado bloquea un camino (virtual, claro), apareciendo como un Muro cuya PD dependerá del NT y no se puede atravesar hasta que el Muro ha sido destruido.

NAVEGADORES AVANZADOS (NT 6-10)

Navegadores diseñados específicamente para la intrusión. En el caso de Netrunners especialmente buenos es posible que lo hayan diseñado ellos mismos, o lo hayan encargado a un programador.

Los Navegadores son el programa que representa la presencia en la red de un usuario, por lo que son el programa a atacar si se le quiere expulsar a un usuario.

Uso del Programa: Ejecutar esta clase de programas tienen una **dificultad 7**, aunque la dificultad de la mayoría de tiradas se harán en referencia al resto de programas que se ejecuten, ya que el navegador es lo que permite al usuario ejecutar los demás programas en la red.

Función: Son Navegadores creados específicamente para la intrusión. No es que los demás navegadores no sirvan para la intrusión, sino que éstos son más resistentes, esto es, tienen más Resistencia y tiene PD. Dependiendo de la ambientación es posible que el DJ no los permita, o los declare ilegales.

PORTAL (NT 6-10)

Un Portal es básicamente un programa que bloquea un camino y solo permite pasar a aquellos que indican el código correcto (o alguno de los códigos que se le han indicado como correctos).

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 9** para ser ejecutado. Intentar romper el código para atravesar el Portal requiere la ejecución de un programa Rompecódigos si no se conoce ninguno de los códigos necesarios (para ver cómo se realiza esto consulta ese programa). Otra opción es atacarlo como si de un Muro se tratase, con exactamente el mismo funcionamiento.

Función: La Función del Portal es dejar pasar solo a aquellos que conozcan el código correcto y lo proporcionen. Si no se posee la Clave a efectos prácticos se comporta como un Muro, aunque es menos resistente que éste.

TABLA 6.9: PROGRAMAS INFORMÁTICOS DE NT 7

Programa	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
PROGRAMAS DE 0 PROCESOS				
Sistema Operativo	0	4	100	
Programas de Ofimática	0	2	100	
Reproductores	0	1	100	
Navegadores	0	3	100	
Programas de Comunicaciones por Red	0	1	100	
PROGRAMAS DE DEFENSA				
Guardaespaldas	4	6	120	Proporciona +2 PD al programa al que protege
Hielo Negro	8	8	2.500	Crea un Muro de PD 2 que realiza un Ataque de Daño 2 como respuesta a ser atacado.
Muro	4	8	140	Crea un Muro de PD 2 que no permite pasar hasta que no es destruido.
Navegador Avanzado	4	6	1.200	Este Navegador tiene PD 2.
Portal	3	6	210	El Portal solo deja pasar a quienes conocen la clave. Si no se conoce se comporta como un Muro de PD 2.
PROGRAMAS DE INTRUSIÓN				
Ataque	6	4	1.000	Realiza un Ataque de Daño Digital 3 + Grado de Éxito contra un programa.
Ataque Letal	10	2	5.000	Realiza un Ataque de Daño 4 + Grado de Éxito contra el usuario de un Navegador o la terminal desde donde se ejecuta.
Rompecódigos	6	2	750	Permite romper 2 códigos.
Salida Expeditiva	4	2	75	Expulsa al usuario que ejecuta el programa y reinicia su ordenador.
Tanque	8	4	1.500	Destruye Muros y Portales causando un Daño Digital 4 + Grado de Éxito.
Virus	6	4	2.500	Realiza un ataque de Daño Digital 3 + Grado de Éxito contra un programa. El Daño Digital se repite todos los turnos.
PROGRAMAS DE SIGILO				
Disfraz	4	2	400	Proporciona Sigilo +2 para hacer que un programa parezca otro.
Ocultación	4	2	400	Proporciona Sigilo +2 para hacer tiradas para ocultar un programa.
Proxy	8	2	400	Proporciona Sigilo +2 para despistar un programa Rastreador.
PROGRAMAS DE UTILIDADES				
Programas de Diseño	4	2	150	
Programas de Edición	4	2	150	
Bases de Datos	4	2	150	
PROGRAMAS DE VIGILANCIA				
Monitor	2	2	200	Proporciona Atención +2 para vigilar a una persona, lugar o programa.
Olfateador	8	3	500	Proporciona Atención +3 para detectar intrusos.
Perro Vigía	8	4	1.000	Proporciona Atención +2 para seguir a un programa y Sigilo +3 para evitar ser detectado por dicho programa.
Rastreador	8	2	200	Proporciona Atención +3 para detectar intrusos, un programa que ha sido ejecutado y rastrearlo.

PROGRAMAS DE INTRUSIÓN

ATAQUE (NT 6-10)

Este programa sirve para atacar a otros programas (única y exclusivamente), sea para evitar que hagan algo (como evitar que un Monitor avise de algo), para eliminar un obstáculo (como un Muro o un Portal) o simplemente para inutilizar un programa cualquiera.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad** 9 para ser ejecutado (11 si se ejecuta para que funcione de forma automatizada).

Una vez ejecutado, para atacar a otro programa se realizan Acciones Opuestas de *Computadora* del atacante (incluso si es un programa automatizado) contra la *Computadora* o *Potencia* (si es un sistema automatizado) del objetivo.

Función: Destruir un **programa**. El Daño Digital que se le haga se le resta a la **Resistencia** del programa, si llega a 0 éste es destruido (pudiendo alertar a los controladores del sistema a voluntad del DJ).

ATAQUE LETAL (NT 7-10)

Este programa (ilegal en casi todas partes) sirve para atacar **al controlador de un navegador** (si es una persona conectada con un Interfaz Neuronal o una I.A.) **o al ordenador en el que funciona dicho navegador**. Este programa hace daño físico letal (una descarga de electricidad de muy alto voltaje), pudiendo producir **Muerte Cerebral** en una persona o quemar el ordenador al que se ataca.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad** 11 para ser ejecutado (13 si se ejecuta para que funcione de forma automatizada).

Una vez ejecutado, para atacar a otro programa se realizan Acciones Opuestas de *Computadora* del atacante (incluso si es un programa automatizado) contra la *Computadora* o *Potencia* (si es un sistema automatizado) del objetivo.

Función: Matar al usuario de un navegador o destruir su ordenador. El Daño afecta directamente a la persona ignorando la RD del ordenador (va directo al cerebro o al interior del ordenador) si esta se encuentra conectada por medio de un Interfaz Neuronal, o es alguna clase de Mente Digital (como una I.A.). Si no es ese el caso, afecta al ordenador (que a estos efectos soporta una cantidad de Daño igual a su NT antes de ser destruidos, salvo que tenga la Modificación de Hardware Diseño Reforzado, que normalmente aplicaría también la RD a todo daño recibido, pero no en este caso).

ROMPE-CÓDIGOS (NT 6-10)

Este programa sirve para romper códigos, como por ejemplo el código de un Portal para poder traspasarlo sin tener que destruirlo. Requiere que el programa se ejecute justo donde está el Portal o el código que se quiere romper.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad** 9 para ser ejecutado (no se puede ejecutar de forma automatizada).

Una vez ejecutado, para romper un código se realiza una Acción Opuesta de *Computadora* del usuario del Rompe-códigos contra la *Computadora* de la persona que controle el Portal o código que se quiere romper o la *Potencia* del ordenador en el que se encuentra el código que se quiere romper.

Función: Permite romper número variable de códigos (dependiendo del NT), sean de un Portal, de una caja fuerte controlada por ordenador, etc. **Si se intenta romper un código o averiguar una clave por medio de ordenadores, éste es el programa**. Una vez intenta romper la cantidad de códigos que se indica según su NT, el programa deja de ejecutarse, y debe ser ejecutado de nuevo si se necesitan romper más códigos.

SALIDA EXPEDITIVA (NT 7-10)

Los programas de Salida Expeditiva reinician el ordenador, desconectando efectivamente al

TABLA 6.10: PROGRAMAS INFORMÁTICOS DE NT 8

Programa	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
PROGRAMAS DE 0 PROCESOS				
Sistema Operativo	0	5	150	
Programas de Ofimática	0	3	150	
Reproductores	0	2	150	
Navegadores	0	4	150	
Programas de Comunicaciones por Red	0	2	150	
PROGRAMAS DE DEFENSA				
Guardaespaldas	6	8	175	Proporciona +3 PD al programa al que protege
Hielo Negro	10	12	5.000	Crea un Muro de PD 3 que realiza un Ataque de Daño 3 como respuesta a ser atacado.
Muro	6	12	210	Crea un Muro de PD 3 que no permite pasar hasta que no es destruido.
Navegador Avanzado	6	8	1750	Este Navegador tiene PD 3.
Portal	4	8	250	El Portal solo deja pasar a quienes conocen la clave. Si no se conoce se comporta como un Muro de PD 3.
PROGRAMAS DE INTRUSIÓN				
Ataque	8	6	1.500	Realiza un Ataque de Daño Digital 5 + Grado de Éxito contra un programa.
Ataque Letal	12	3	7.500	Realiza un Ataque de Daño Digital 6 + Grado de Éxito contra el usuario de un ordenador o su terminal.
Rompecódigos	8	3	1.000	Permite romper 4 códigos.
Salida Expeditiva	6	3	100	Expulsa al usuario que ejecuta el programa y reinicia su ordenador.
Tanque	10	6	2.500	Destruye Muros y Portales causando un Daño Digital 6 + Grado de Éxito.
Virus	8	6	5.000	Realiza un ataque de Daño Digital 5 + Grado de Éxito contra un programa. El Daño Digital se repite todos los turnos.
PROGRAMAS DE SIGILO				
Disfraz	6	3	600	Proporciona Sigilo +3 para hacer que un programa parezca otro.
Ocultación	6	3	600	Proporciona Sigilo +3 para hacer tiradas para ocultar un programa.
Proxy	12	3	600	Proporciona Sigilo +3 para despistar un programa Rastreador.
PROGRAMAS DE UTILIDADES				
Programas de Diseño	6	3	200	
Programas de Edición	6	3	200	
Bases de Datos	6	3	200	
PROGRAMAS DE VIGILANCIA				
Monitor	3	3	300	Proporciona Atención +3 para vigilar a una persona, lugar o programa.
Olfateador	12	4	750	Proporciona Atención +3 para detectar intrusos.
Perro Vigía	12	5	1.500	Proporciona Atención +3 para seguir a un programa y Sigilo +3 para evitar ser detectado por dicho programa.
Rastreador	12	3	400	Proporciona Atención +3 para detectar intrusos, un programa que ha sido ejecutado y rastrearlo.

usuario de la red (sin peligro para él). Estos programas se utilizan porque son más rápidos de ejecutar que realizar una desconexión, lo que puede ser vital si se va a sufrir un Ataque capaz de causar una Muerte Cerebral.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 9** para ser ejecutado (11 si se ejecuta para que funcione de forma automatizada).

Función: Salida Expeditiva reinicia el ordenador, desconectando así al usuario de la conexión de red que esté usando. Si se ejecuta de forma normal, cuando es ejecutado reinicia el ordenador; **pero se puede programar para que se ejecute a sí mismo e manera automatizada cuando se produzca una determinada acción** (comúnmente se programa para ejecutarse si se produce un Ataque capaz de causar una Muerte Cerebral o si se sospecha que se va a recibir uno).

TANQUE (NT 6-10)

Un Tanque es el programa destructivo definitivo, pero es tan destructivo que es detectado en el momento en que hace su primer ataque.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra dificultad 9 para ser ejecutado (11 si se ejecuta para que funcione de forma automatizada).

Una vez ejecutado el Tanque avanza por donde se le indique hasta que encuentra un Portal o un Muro, momento en que puede atacar. Para atacar a un Portal o Muro se realizan Acciones Opuestas de *Computadora* del atacante (incluso si es un programa automatizado) contra la *Computadora* o *Potencia* (si es un sistema automatizado) del objetivo (que solo puede ser un Portal o un Muro).

Función: Destruir todos los Portales y Muros que se encuentre a su paso. El Daño Digital que les haga se resta a la Resistencia del Portal o del Muro, y si llega a 0 es destruido (pudiendo alertar a los controladores del sistema si no los están ya). Los Tanques son detectados en el momento en que hacen su primer ataque, salvo que se enmascaren sus ataques con un programa de Ocultación.

VIRUS (NT 6-10)

Un Virus es una versión de los programas de Ataque, pero, a diferencia de éstos en lugar de hacer un solo ataque éste persiste hasta que el virus sea destruido.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 11** para ser ejecutado (13 si se ejecuta para que funcione de forma automatizada).

Una vez ejecutado, para atacar a otro programa se realizan Acciones Opuestas de *Computadora* del atacante (incluso si es un programa automatizado) contra la *Computadora* o *Potencia* (si es un sistema automatizado) del objetivo.

Función: Destruir un programa. El Daño Digital que se le haga se le resta a la Resistencia del programa, si llega a 0 éste es destruido (pudiendo alertar a los controladores del sistema a voluntad del DJ). **El Daño Digital que haga en el primer ataque se repetirá automáticamente cada turno, hasta que el objetivo muera o el Virus sea destruido, lo que suceda primero.** El virus no tiene límite a la cantidad de programas puede infectar.

PROGRAMAS DE SIGILO DISFRAZ (NT 6-10)

Los programas de Disfraz se colocan “sobre” otro programa, y tienen la capacidad de hacer creer a los programas o usuarios que examinen al programa al que disfraza que es un programa autorizado o que tiene una apariencia distinta de la que realmente tiene. En definitiva su objetivo es hacer creer a los otros programas que el programa al que disfraza puede estar donde está.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 9** para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados. Una vez ha sido ejecutado cubre al objetivo (sea el programa que sea) hasta que sea desactivado por el usuario o eliminado (un usuario que detecte que es un programa de *Disfraz* puede eliminarlo para que otros usuarios vean lo que hay bajo el Disfraz).

TABLA 6.11: PROGRAMAS INFORMÁTICOS DE NT 9

Programa	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
PROGRAMAS DE 0 PROCESOS				
Sistema Operativo	0	6	150	
Programas de Ofimática	0	4	150	
Reproductores	0	2	150	
Navegadores	0	5	150	
Programas de Comunicaciones por Red	0	2	150	
PROGRAMAS DE DEFENSA				
Guardaespaldas	8	10	225	Proporciona +4 PD al programa al que protege
Hielo Negro	12	16	7.500	Crea un Muro de PD 4 que realiza un Ataque de Daño 3 como respuesta a ser atacado.
Muro	8	16	280	Crea un Muro de PD 4 que no permite pasar hasta que no es destruido.
Navegador Avanzado	8	10	2.200	Este Navegador tiene PD 4.
Portal	5	10	350	El Portal solo deja pasar a quienes conocen la clave. Si no se conoce se comporta como un Muro de PD 4.
PROGRAMAS DE INTRUSIÓN				
Ataque	10	8	2.000	Realiza un Ataque de Daño Digital 6 + Grado de Éxito contra un programa.
Ataque Letal	14	4	10.000	Realiza un Ataque de Daño Digital 8 + Grado de Éxito contra el usuario de un ordenador o su terminal.
Rompecódigos	10	4	2.000	Permite romper 8 códigos.
Salida Expeditiva	8	4	150	Expulsa al usuario que ejecuta el programa y reinicia su ordenador.
Tanque	12	8	3.500	Destruye Muros y Portales causando un Daño Digital 8 + Grado de Éxito.
Virus	10	8	7.500	Realiza un ataque de Daño Digital 6 + Grado de Éxito contra un programa. El Daño Digital se repite todos los turnos.
PROGRAMAS DE SIGILO				
Disfraz	8	8	800	Proporciona Sigilo +3 para hacer que un programa parezca otro.
Ocultación	8	8	800	Proporciona Sigilo +3 para hacer tiradas para ocultar un programa.
Proxy	16	5	800	Proporciona Sigilo +3 para despistar un programa Rastreador.
PROGRAMAS DE UTILIDADES				
Programas de Diseño	8	4	250	
Programas de Edición	8	4	250	
Bases de Datos	8	4	250	
PROGRAMAS DE VIGILANCIA				
Monitor	4	4	400	Proporciona Atención +4 para vigilar a una persona, lugar o programa.
Olfateador	16	5	1.000	Proporciona Atención +4 para detectar intrusos.
Perro Vigía	16	6	2.000	Proporciona Atención +3 para seguir a un programa y Sigilo +4 para evitar ser detectado por dicho programa.
Rastreador	16	4	600	Proporciona Atención +4 para detectar intrusos, un programa que ha sido ejecutado y rastrearlo.

Para evitar ser detectado por un programa de *Vigilancia* se requiere superar una Acción Opuesta de *Sigilo* (usando el bono de *Sigilo* que proporcione el programa de *Disfraz* dependiendo de su NT) contra la *Atención* que proporcione el programa de *Vigilancia* que se está utilizando.

Función: Hacer creer que un programa (o un usuario) puede estar en un lugar en el que realmente no puede estar.

OCULTACIÓN (NT 6-10)

Si los programas de *Disfraz* intentan hacer que el netrunner u otro programa aparenten otra cosa, los de *ocultación* intentan hacer que no puedan ser detectados.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 9** para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados. Una vez ha sido ejecutado cubre al objetivo (sea el programa que sea) hasta que sea desactivado por el usuario o eliminado (un usuario que detecte que es un programa de *Ocultación* puede eliminar dicho programa para que otros usuarios vean lo que ocultaba).

Para evitar ser detectado por un programa de *Vigilancia* se requiere superar una Acción Opuesta de *Sigilo* (usando el bono de *Sigilo* que proporcione el programa de *Ocultación* dependiendo de su NT) contra la *Atención* que proporcione el programa de *Vigilancia* que se está utilizando.

Función: Sirve para volver al programa (o programas) sobre el que se ejecuta “invisible” a los “sentidos” de otros programas. Se puede ejecutar un programa de *Ocultación* encima de un programa de *Disfraz*, aunque no de otro programa de *Ocultación*.

PROXY (NT 6-10)

Este programa se utiliza para evitar que la localización en el mundo real de un Netrunner sea descubierta por un programa de *Rastreo*.

El Proxy es por definición un programa automatizado, lo que ya se encuentra reflejado en sus Procesos.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 9** para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados. Una vez ha sido ejecutado, si un programa de *Rastreo* se ejecuta sobre el objetivo del Proxy éste interviene para impedir que el *Rastreo* se complete.

Para evitar que un programa de *Rastreo* localice al usuario se requiere superar una Acción Opuesta de *Sigilo* (usando el bono de *Sigilo* que proporcione el programa *Proxy* dependiendo de su NT) contra la *Atención* que proporcione el programa de *Rastreo* que se está utilizando.

Función: Evitar que un programa de *Rastreo* sea capaz de encontrar al usuario o programa sobre el que ha sido ejecutado. Si falla la Acción Opuesta, el programa de *Rastreo* tiene éxito y localiza al usuario en el mundo real (o localiza por lo menos el ordenador desde el que se ha ejecutado el programa).

PROGRAMAS DE UTILIDADES

PROGRAMAS DE DISEÑO (NT 6-10)

Estos son programas destinados al diseño, sea de retoque de imágenes, maquetación de libros, programas de diseño industrial, programas de diseño de holografías, etc.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad 9**. De todas formas la dificultad aumenta con la complejidad de las tareas, sobre todo si se quieren hacer con rapidez.

Función: Se trata de programas creados para facilitar (o posibilitar) el diseño, sea de lo que sea; aunque por lo general cada programa se concentrará en un tipo concreto de diseño, pero siempre es posible que se incluyan versiones básicas de herramientas encontradas en otros programas de *Diseño*.

Por ejemplo, un programa de retoque fotográfico probablemente tendrá alguna herramienta de dibujo, aunque no tan completas como las de un programa de dibujo (que también tendrá algunas herramientas de retoque fotográfico).

TABLA 6.12: PROGRAMAS INFORMÁTICOS DE NT 10

Programa	Procesos	Resistencia	Coste (Cr.)	Función
PROGRAMAS DE 0 PROCESOS				
Sistema Operativo	0	7	200	
Programas de Ofimática	0	5	200	
Reproductores	0	3	200	
Navegadores	0	6	200	
Programas de Comunicaciones por Red	0	3	200	
PROGRAMAS DE DEFENSA				
Guardaespaldas	10	12	275	Proporciona +5 PD al programa al que protege
Hielo Negro	14	20	10.000	Crea un Muro de PD 4 que realiza un Ataque de Daño 4 como respuesta a ser atacado.
Muro	10	20	350	Crea un Muro de PD 5 que no permite pasar hasta que no es destruido.
Navegador Avanzado	10	12	3.700	Este Navegador tiene PD 5.
Portal	6	12	450	El Portal solo deja pasar a quienes conocen la clave. Si no se conoce se comporta como un Muro de PD 5.
PROGRAMAS DE INTRUSIÓN				
Ataque	12	10	3.000	Realiza un Ataque de Daño Digital 8 + Grado de Éxito contra un programa.
Ataque Letal	16	5	15.000	Realiza un Ataque de Daño Digital 10 + Grado de Éxito contra el usuario de un ordenador o su terminal.
Rompecódigos	12	5	3.000	Permite romper 16 códigos.
Salida Expeditiva	10	5	200	Expulsa al usuario que ejecuta el programa y reinicia su ordenador.
Tanque	14	10	5.000	Destruye Muros y Portales causando un Daño Digital 10 + Grado de Éxito.
Virus	12	10	10.000	Realiza un ataque de Daño Digital 8 + Grado de Éxito contra un programa. El Daño Digital se repite todos los turnos.
PROGRAMAS DE SIGILO				
Disfraz	10	10	1.000	Proporciona Sigilo +4 para hacer que un programa parezca otro.
Ocultación	10	5	1.000	Proporciona Sigilo +4 para hacer tiradas para ocultar un programa.
Proxy	20	5	1.000	Proporciona Sigilo +4 para despistar un programa Rastreador.
PROGRAMAS DE UTILIDADES				
Programas de Diseño	10	5	300	
Programas de Edición	10	5	300	
Bases de Datos	10	5	300	
PROGRAMAS DE VIGILANCIA				
Monitor	5	5	500	Proporciona Atención +4 para vigilar a una persona, lugar o programa.
Olfateador	20	6	1.500	Proporciona Atención +4 para detectar intrusos.
Perro Vigía	20	8	2.500	Proporciona Atención +4 para seguir a un programa y Sigilo +4 para evitar ser detectado por dicho programa.
Rastreador	20	5	800	Proporciona Atención +4 para detectar intrusos, un programa que ha sido ejecutado y rastrearlo.

Es posible que para determinadas acciones un DJ requiera determinados programas, como un programa de diseño industrial para usar la Habilidad *Ingeniería* con el objetivo de diseñar algo.

PROGRAMAS DE EDICIÓN (NT 6-10)

Estos programas son los utilizados para la edición de sonido, vídeo, creación de efectos especiales, holografía, publicidad psiónica, y todo lo que incluya la manipulación de imágenes en movimiento (o sensación de éste) y de sonido.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad 9**. De todas formas la dificultad aumenta con la complejidad de las tareas, sobre todo si se quieren hacer con rapidez.

Función: Se trata de programas creados con la idea de manipular imágenes y sonidos con el objetivo de crear nuevas imágenes y sonidos, de montar películas, de crear efectos especiales, etc. La cantidad de programas de este estilo y de variedad en los mismos puede llegar a ser enorme. Como con los programas de diseño, cada programa se especializa en un tipo de tarea, pero suele tener herramientas de tareas relacionadas para facilitar el trabajo.

BASES DE DATOS (NT 6-10)

Las bases de datos contienen información (en el formato que sea) y los medios para acceder a ésta.

Uso del Programa: Ejecutar y hacer usos básicos de esta clase de programas tiene una **dificultad 9**. De todas formas la dificultad aumenta con la complejidad de las tareas y la disponibilidad de lo que se busque, sobre todo si se quieren hacer con rapidez.

Función: Las bases de datos sirven para organizar información y facilitar su búsqueda.



PROGRAMAS DE VIGILANCIA

MONITOR (NT 6-10)

Los programas Monitor sirven para vigilar otros programas, personas o localizaciones; y reaccionar de cierta manera cuando pase algo que se le ha programado de antemano. Por ejemplo, en todas las entradas de una red privada de una empresa (un Cluster de más de 1.000 procesos) hay un Monitor que avisa a los controladores del mismo si alguien sin autorización pretende atravesar el Portal de entrada que ha sido programado para vigilar.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 9** para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados. Una vez ha sido activado se queda vigilante en el sistema, actuando de forma automática hasta que es desactivado o eliminado.

Los usuarios del sistema en que está el Monitor (con la acreditación de seguridad correspondiente, claro) pueden acceder a él de forma remota para “ver” lo que el Monitor “ve”; hacer eso requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **dificultad 5**, por lo que raras veces será necesario tirar.

Para detectar un intruso que no está haciendo algo obviamente prohibido, o para detectar el uso de programas de Sigilo, se requiere una Acción Opuesta *Atención* (usando el bono de *Atención* que proporcione el programa *Monitor* dependiendo de su NT) contra el *Sigilo* que proporcione el programa de *Sigilo* que se está utilizando. Si el objetivo no usa un programa de Sigilo, el Monitor detecta que está haciendo con solo mirarlo (y gastar las AC correspondientes al uso de un programa).

Función: Puede ser programado para vigilar una persona, lugar o programa y reaccionar a lo que esta persona o programa haga, o a lo que suceda en el lugar que vigila. Habitualmente su reacción es o avisar a un controlador o ejecutar otro programa (comúnmente un Guardaespaldas que proteja el

Portal que vigila, o un Muro que bloquee el camino, aunque puede ejecutar programas más ofensivos).

OLFATEADOR (NT 6-10)

Ésta es una variación más potente del programa Monitor. Debe ser utilizado por una persona o I.A., ya que no puede ser automatizado por sí solo. Es básicamente un programa destinado a detectar intrusos.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **difficultad** 9 para ser ejecutado. Una vez ha sido activado debe ser manejado por alguna clase de usuario, sea una persona o una I.A.

Para detectar un intruso que no está haciendo algo obviamente prohibido, o para detectar el uso de programas de Sigilo, se requiere una Acción Opuesta *Atención* (usando el bono de *Atención* que proporcione el programa *Olfateador* dependiendo de su NT) contra el *Sigilo* que proporcione el programa de *Sigilo* que se está utilizando. Si el objetivo no usa un programa de Sigilo, el Olfateador detecta intrusos con que el usuario que lo maneja diga que inspecciona “un lugar” en la que hay un intruso (y gastar las AC correspondientes al uso de un programa).

Función: Su función es detectar usos no permitidos del sistema. Debe ser usado por una persona o I.A.

PERRO VIGÍA (NT 6-10)

Los Perros Vigías se ejecutan sobre programas o usuarios intrusos para seguirlos y comunicar en todo momento qué hacen y dónde lo hacen.

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **difficultad** 9 para ser ejecutado y programado correctamente. Al ejecutarlo se le debe indicar un programa o usuario a seguir.

Si dicho programa o usuario intenta que el Perro Vigía no le siga (por medio de un programa de *Disfraz* o de *Ocultación* deberá superar una Acción Opuesta de *Atención*

(usando el bono de *Atención* que proporcione el programa *Perro Vigía* dependiendo de su NT) contra el *Sigilo* que esté utilizando el programa o usuario al que sigue. Para evitar ser detectado por un programa de *Vigilancia* o por el programa o usuario al que sigue se requiere superar una Acción Opuesta de *Sigilo* (usando el bono de *Sigilo* que proporcione el programa de *Disfraz* dependiendo de su NT) contra la *Atención* que proporcione el programa de *Vigilancia* que se está utilizando.

Función: El Perro Vigía sigue a un programa o usuario intentando no ser detectado, al mismo tiempo que comunica en todo momento lo que su objetivo hace y dónde está.

RASTREADOR (NT 6-10)

Este programa se utiliza para localizar en el mundo real a un Netrunner (por lo general a uno que se ha infiltrado, pero puede usarse sobre cualquiera).

Uso del Programa: El programa requiere realizar una Acción No Opuesta de *Computadora* contra **difficultad** *Normal* para ser ejecutado y programado con los parámetros adecuados, y se debe ejecutar sobre otro programa (o configurar para que siga a un programa que haga un tipo de acción concreta cuando lo vea). Una vez ha sido ejecutado rastreará al objetivo para localizar dónde se encuentra en el mundo real. *Si el objetivo no utiliza el programa de Proxy será localizado en dos turnos.* Si el objetivo utiliza un programa de Proxy para localizarlo se requiere superar una Acción Opuesta de *Computadora* o *Potencia* más el bono de *Atención* que proporcione el *Rastreador* contra *Computadora* o *Potencia* más el bono de *Sigilo* que proporcione el programa de *Proxy* que se está utilizando.

Función: Evitar que un programa de Rastreo sea capaz de encontrar al usuario o programa sobre el que ha sido ejecutado. Si falla la Acción Opuesta, el programa de Rastreo tiene éxito y localiza al usuario (en el mundo real) o localiza el ordenador desde el que se ha ejecutado el programa.

ROBÓTICA

La ciencia-ficción está llena de ejemplos de robots y de ordenadores pensantes. HAL, R2D2, Bishop, o Terminator en el cine; Mike, Daneel Olivaw y Marvin el Androide Paranoide en la literatura, entre muchos otros. Puede que sean omnipresentes o una rareza, pero el DJ necesitará en algún momento crear un robot, androide, un replicante o una I.A. con detalle, o un jugador querrá interpretar a uno, y para eso están estas reglas.

Un **robot** es cualquier ser artificial que puede sentir y manipular su entorno, y tiene un mínimo de inteligencia. Es el término que utilizamos de manera genérica, aunque con el nos podamos referir tanto a un robot como a un androide o un replicante. Un **androide** es un robot diseñado para parecer humano, por lo general tanto en apariencia como en comportamiento. Un **replicante** o **bioroide** es un ser diseñado para ser *indistinguible* de un humano (es un constructo pero de origen biológico, que puede ser descubierto solo con análisis de ADN, o similar complejidad). Un **ciborg** es un humano que aumenta su cuerpo (cerebro incluido) por medio de implantes tecnológicos, y se considera ciborg a toda persona que tenga Implantes por un valor igual a la mitad de su Humanidad original, o

aquel que tenga el Don Mente Digital sin ser un robot, androide o replicante.

De todas formas a nivel de reglas no distinguimos entre robots, androides o replicantes, sino que las reglas de CdB Engine tienen en cuenta otras consideraciones. La primera consideración que se debe tener al crear un robot es saber si se trata de un robot con Inteligencia Artificial, de un dron controlado de manera remota o de un simple autómatas que tiene programada una cantidad concreta de respuestas a situaciones muy específicas.

Para simular un **robot con una Inteligencia Artificial** que lo controle usaremos el Don **Mente Digital** (con **Origen Racial**), acompañado de la Limitación **Cuerpo Sin Mente** por tratarse de un robot (en el Don indica las Limitaciones que le deben acompañar si se quiere hacer una I.A. que represente un ordenador). Esta clase de robots son explicados de manera extendida más adelante. Para crear un **dron** (esto es, un *robot controlado de manera remota*) lo haremos usando el sistema de **Creación de Vehículos**. Construiremos el dron conforme al tipo de vehículo que queramos (si se quiere hacer un robot humanoide se construye como Andador) y le añadiremos la Limitación de Origen Vehículo **Cuerpo Sin Mente** en su variante **Dron**, que permite que el cuerpo de controle de manera remota.



Si lo que se quiere es un simple **autómata** que sepa hacer unas tareas sencillas se crea un personaje, pero dándole únicamente las Habilidades que se requiere que tenga. Además, dicho autómata deberá adquirir los Dones con **Origen Racial No Duerme** y **No Respira**, y deberá adquirir también las Limitaciones **Dependencia (Mantenimiento)**, **Reprogramable** y **Sin Curación Natural**. Es posible que el robot de tipo autómata tenga acceso a Dones de Origen Tecnológico que le ayuden a desempeñar su función.

CREANDO ROBOTS INTELIGENTES

Como ya se ha indicado, para simular un robot con una Inteligencia Artificial usaremos el Don *Mente Digital* (con *Origen Racial*). De manera habitual este Don estará acompañado de la Limitación *Cuerpo Sin Mente* por tratarse de un robot (aunque puede estar acompañado de *Inmóvil* o *Parásito*).

Para crear una Inteligencia Artificial como mínimo es necesario tener **Nivel Tecnológico 7**, aunque el DJ puede querer crear Inteligencias Artificiales antes de ese NT. Aunque, como puedes ver por la **Plantilla de Constructo Viviente** del **Capítulo 2: Plantillas del Manual del Jugador**, se pueden crear seres artificiales antes sin la necesidad de la Mente Digital, ya que esta lo que representa es el *concepto moderno de Inteligencia Artificial*, no todas las inteligencias artificiales.

Al crear una Plantilla para un robot inteligente se pueden usar los Dones de Origen Racial, y muchos de ellos servirán para representar capacidades de los robots. Las Plantillas de robots, sobre todo aquellos modelos que estén hechos en serie (y tengan la Limitación del mismo nombre) tendrán Habilidades adquiridas a un nivel específico para representar el conocimiento con el que han sido programados al ser creados.

Pero aparte de lo arriba indicado, no hay más normas a tener en cuenta al crear un robot. Sino meras consideraciones dependiendo del robot que se quiera crear.

Por ejemplo, un robot que no necesite ni nutrientes ni energía tendrá el Don *Reactor Interno*. Y los Dones *No Duerme* y *No Respira* servirán para representar dichas capacidades que serán comunes en casi todos los robots.

Y lo mismo pasa con las Limitaciones. Por ejemplo, la gran mayoría de robots requerirán revisiones continuas, estarán fabricados en serie, podrán ser reprogramados y no tendrán curación natural lo que les proporcionará las Limitaciones *Dependencia (Mantenimiento)*, *Producido en Serie*, *Reprogramable* y *Sin Curación Natural* respectivamente.

Aunque por supuesto la ciencia-ficción está llena de robots, andróides y demás que no tenían esas limitaciones (o esos Dones), así que es cosa del DJ y de cómo quiere que sean los robots en su ambientación, si es que quiere que existan.

CONSIDERACIONES DE UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Si se usan las reglas avanzadas de equipo informático que se describen en profundidad en otras partes de este capítulo es necesario tener en cuenta una cosa más a la hora de crear una Inteligencia Artificial, una Transferencia Mental o cualquier otra forma de Mente Digital. Y es que para contener una Mente Digital se necesita un ordenador con Tantos Procesos como la suma de todos los Niveles de Habilidad de la Mente Digital (no su coste en PD, sino los niveles que esos PD proporcionan).

Si el ordenador no tiene suficientes recursos para mantener la Mente Digital en su totalidad esta deberá “comprimir” parte de sus PD mientras esté en ese ordenador (en términos de juego seleccionar una cantidad de PD o niveles de Habilidad suficientes que no podrá usar mientras esté en dicho ordenador).

Además, si alguien con el Don Mente Digital sufre Daño Digital este se le aplica como Daño normal, pero en contraprestación como se puede ver en la **Tabla 6.7: Coste en AC del Netrunning** todas las maniobras le cuestan 1 AC menos (además de tener 3 AC adicionales).

TRANSFERENCIAS MENTALES

Una Transferencia Mental es cuando un ser humano transmite su mente a un ordenador, siendo el resultado lo que llamaremos un **Infomorph**. El proceso solo es posible a partir de NT 8 y destruye la mente que se transfiere (en NT 9-10 la destrucción de la mente original no es necesaria, pero lo dejamos a voluntad del DJ). Una mente transferida debe adquirir el Don Mente Digital, y *si se usan las reglas avanzadas de informática* debe alojarse en un ordenador con una cantidad de Procesos capaz de mantenerlo, tal como se indica en la sección anterior.

HUMANIDAD Y ROBOTS

En CdB Engine existe un Rasgo, la Humanidad, que funcionará de manera distinta con robots. Los robots tienen Humanidad, pero quizás el DJ quiera llamarla con otro nombre que se ajuste a su ambientación, como Almas de Metal, Alma Digital, Espíritu, Fantasma, o algún concepto similar que refleje el estilo de la partida.

Por otro lado, los robots no usan Dones de Origen Implante o Tecnológico, sino que usan Dones de Origen Racial. Por este motivo, los robots no pierden Puntos de su variante de Humanidad por ese motivo.

Sin embargo, si se implantan Biomods o alguna otra clase de partes vivas o de naturaleza orgánica perderán Puntos de su variante de Humanidad y cuando adquieran Estrés, Locura o Corrupción usarán su valor reducido, sufriendo los efectos correspondientes, solo que el DJ deberá adaptar su narración para que se adapte correctamente al personaje.

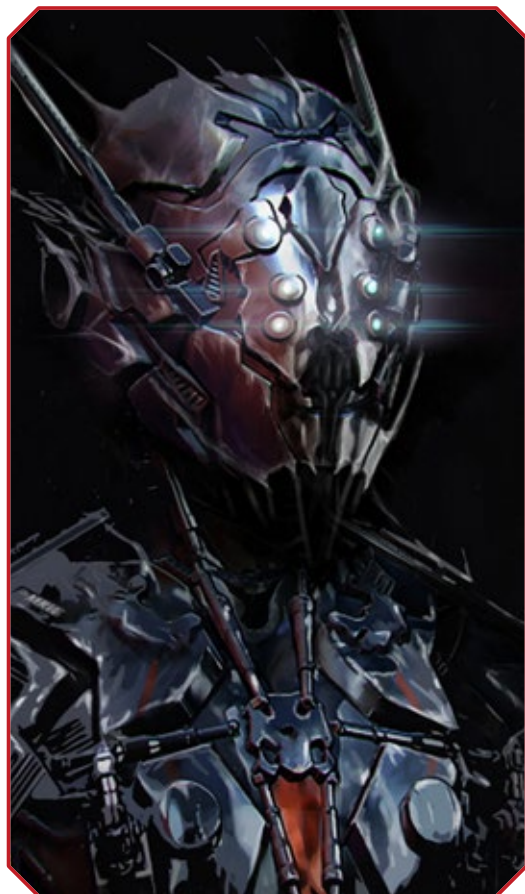
De todas formas, si la partida va a estar especialmente centrada sobre robots o personajes de índole digital es posible que el DJ quiera adaptar las reglas de Estrés o de Locura para crear sus propias reglas de Ciber-psicosis (o como lo quiera llamar) para reflejar la clase de efectos psicológicos concretos que puede sufrir una Mente Digital.



PLANTILLAS DE ROBOTS

A continuación presentamos toda una serie de Plantillas Base de Robot para cada NT. Dichas Plantillas utilizan el formato descrito en el **Capítulo 2: Plantillas del Manual del Jugador**, pero hemos separado los Dones y las Limitaciones entre las que son propias del cuerpo de la mente, para que sea sencillo cambiar una de esas mentes de cuerpo. Asimismo indicamos en cada apartado los PD que cuesta dicho apartado para que resulte más sencillo construir otros robots a partir de estas Plantillas.

Como verás por un lado ofrecemos una Plantilla Base para cada NT, y por otro lado ofrecemos una serie de Plantillas de distintas clases de robot que se adquirirían junto con la Plantilla Base de Robot, sea del NT que sea.



PLANTILLA BASE DE ROBOT (NT 7)

COSTE: 35 PD (17 PD LA MENTE, 18 PD EL CUERPO)

Esta Plantilla sirve para representar la base, los elementos mínimos que tendrá un robot de NT 7.

Separamos los Dones y las Limitaciones entre aquellos que son de la Mente y del Cuerpo, representando que son Dones que forman parte de la *Mente Digital* (y que si cambia de cuerpo van con ella) o del *Cuerpo Sin Mente* (y se quedan en este al cambiar de cuerpo).

Habilidades Entrenadas de la Mente:
Los Robots se marcarán como Habilidades Entrenadas de la Mente:

- ◆ Computadora.
- ◆ Comunicaciones.
- ◆ Electrónica.
- ◆ Mecánica.
- ◆ Sensores.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una Ciencia o Conocimiento cualesquiera.

Habilidades Entrenadas del Cuerpo:
Los Robots se marcarán como Habilidades Entrenadas del Cuerpo:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Vigor.

Talentos del Cuerpo (Total 18 PD): Infatigable 1 (9 PD), Orientación 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (escoge un sentido) (5 PD).

Dones de la Mente (Total 28 PD): Memoria Eidética (7 PD), Mente Digital (18 PD), No Duerme (3 PD).

Dones del Cuerpo (Total 40 PD): No Respira (7 PD), Daño Mejorado (10 PD), Súper-Resistencia (10 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD), Visión Nocturna (5 PD).

Limitaciones de la Mente (Total -11 PD): Reprogramable (-11 PD).

Limitaciones del Cuerpo (Total -39 PD): Cuerpo Sin Mente (-5 PD), Duración Limitada (8 horas) (-8 PD), Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

PLANTILLA BASE DE ROBOT (NT 8) PLANTILLA BASE DE ROBOT (NT 9)

COSTE: 38 PD (17 PD LA MENTE, 21 PD EL CUERPO) **COSTE: 49 PD (24 PD LA MENTE, 25 PD EL CUERPO)**

Esta Plantilla sirve para representar la base, los elementos mínimos que tendrá un robot de NT 8.

Separamos los Dones y las Limitaciones entre aquellos que son de la Mente y del Cuerpo, representando que son Dones que forman parte de la *Mente Digital* (y que si cambia de cuerpo van con ella) o del *Cuerpo Sin Mente* (y se quedan en este al cambiar de cuerpo).

Habilidades Entrenadas de la Mente:

Los Robots se marcarán como Habilidades Entrenadas de la Mente:

- ◆ Computadora.
- ◆ Comunicaciones.
- ◆ Electrónica.
- ◆ Mecánica.
- ◆ Sensores.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una Ciencia o Conocimiento cualesquiera.

Habilidades Entrenadas del Cuerpo:

Los Robots se marcarán como Habilidades Entrenadas del Cuerpo:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Vigor.

Talentos del Cuerpo (Total 18 PD): Infatigable 1 (9 PD), Orientación 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (escoge un sentido) (5 PD).

Dones de la Mente (Total 28 PD): Memoria Eidética (7 PD), Mente Digital (18 PD), No Duerme (3 PD).

Dones del Cuerpo (Total 42 PD): No Respira (7 PD), Daño Mejorado (10 PD), Reactor Interno (3 PD), Súper-Resistencia (10 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD), Visión Nocturna (5 PD).

Limitaciones de la Mente (Total -11 PD): Reprogramable (-11 PD).

Limitaciones del Cuerpo (Total -39 PD): Cuerpo Sin Mente (-5 PD), Duración Limitada (8 horas) (-8 PD), Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

Esta Plantilla sirve para representar la base, los elementos mínimos que tendrá un robot de NT 9. Nótese que separamos los Dones y las Limitaciones entre aquellos que son de la Mente y del Cuerpo, representando que son Dones que forman parte de la *Mente Digital* (y que si cambia de cuerpo van con ella) o del *Cuerpo Sin Mente* (y se quedan en este al cambiar de cuerpo).

Habilidades Entrenadas de la Mente:

Los Robots se marcarán como Habilidades Entrenadas de la Mente:

- ◆ Computadora.
- ◆ Comunicaciones.
- ◆ Electrónica.
- ◆ Mecánica.
- ◆ Sensores.
- ◆ Voluntad.
- ◆ Escoge una Ciencia o Conocimiento cualesquiera.

Habilidades Entrenadas del Cuerpo:

Los Robots se marcarán como Habilidades Entrenadas del Cuerpo:

- ◆ Agilidad.
- ◆ Atención.
- ◆ Vigor.

Talentos del Cuerpo (Total 18 PD): Infatigable 1 (9 PD), Orientación 1 (4 PD), Sentidos Agudos 1 (escoge un sentido) (5 PD).

Dones de la Mente (Total 35 PD): Memoria Eidética (7 PD), Mente Digital (18 PD), No Duerme (3 PD), Telecomunicación (Tecnológica) (7PD).

Dones del Cuerpo (Total 47 PD): No Respira (7 PD), Daño Mejorado (10 PD), Reactor Interno (3 PD), Regeneración (11 PD), Súper-Resistencia (10 PD), Visión Nocturna (5 PD).

Limitaciones de la Mente (Total -11 PD): Reprogramable (-11 PD).

Limitaciones del Cuerpo (Total -39 PD): Cuerpo Sin Mente (-5 PD), Duración Limitada (8 horas) (-8 PD), Producido en Serie (-16 PD), Sin Curación Natural (-10 PD).

ROBOMECÁNICO (NT 7-9) ROBOT MÉDICO (NT 7-9)

COSTE: 51 PD (39 PD LA MENTE, 12 PD EL CUERPO)

Esta Plantilla sirve para representar las Habilidades propias de un Robot especializado en reparaciones, sean electrónicas o mecánicas, y se debe adquirir junto a una Plantilla Base de Robot de NT 7, 8 o 9.

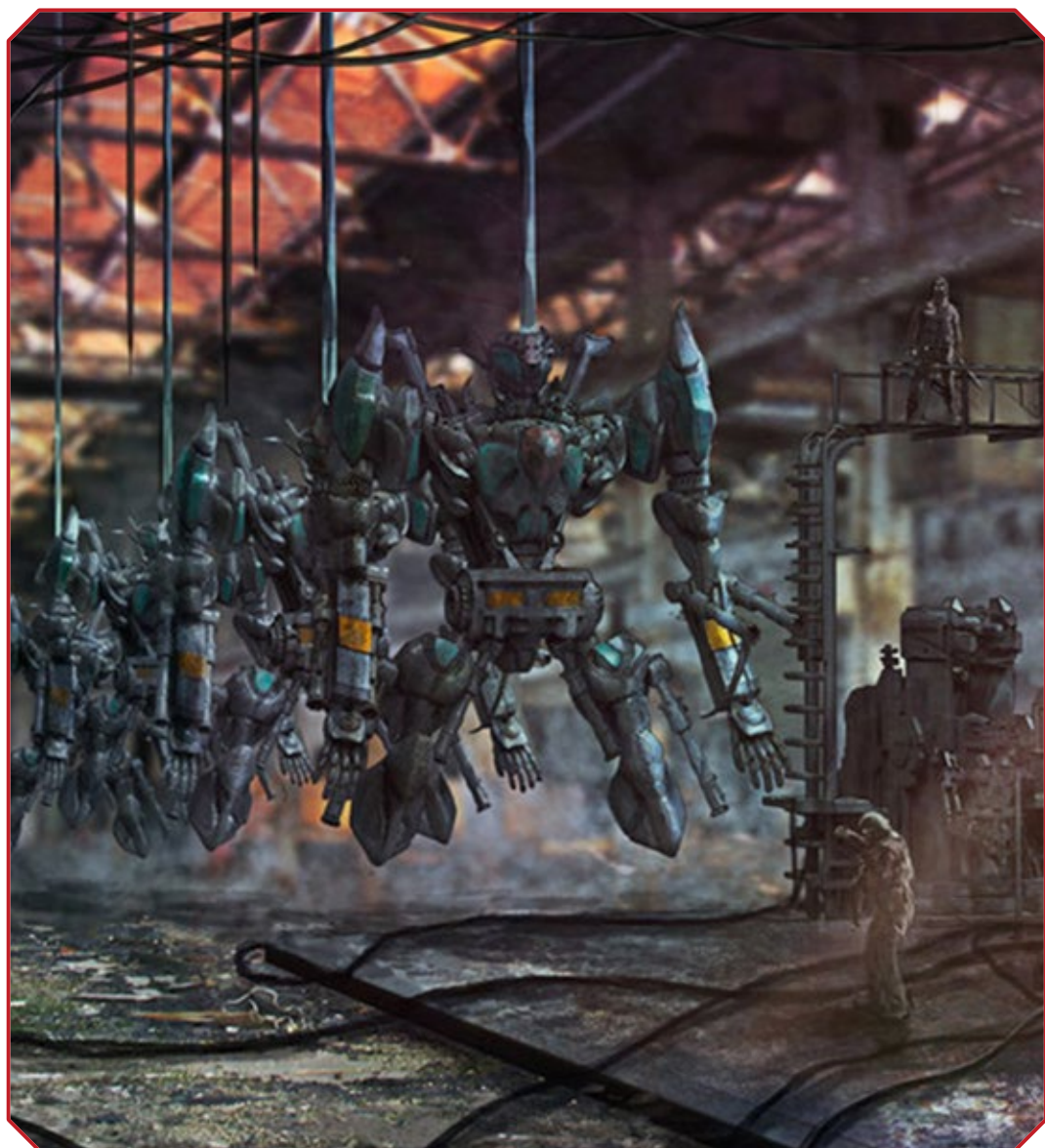
Habilidades de la Mente (*Total 39 PD*): Ciencia (Ingeniería) 2, Computadora 2, Comunicaciones 2, Electrónica 2, Mecánica 2, Sensores 2.

Talentos del Cuerpo (*Total 12 PD*): Mani-tas (6 PD) y Micro-manipuladores (6 PD).

COSTE: 39 PD (39 PD LA MENTE)

Esta Plantilla sirve para representar las Habilidades propias de un Robot especializado en curar personas o animales, y se debe adquirir junto a una Plantilla Base de Robot de NT 7, 8 o 9.

Habilidades de la Mente (*Total 39 PD*): Ciencia (Biología) 2, Ciencia (Medicina) 3, Computadora 2, Etiqueta 0, Sensores 2.



ROBOT POLICÍA (NT 7-9) ROBOT SOLDADO (NT 7-9)

COSTE: 65 PD (24 PD LA MENTE, 41 PD EL CUERPO)

Esta Plantilla sirve para representar las Habilidades propias de un Robot Policía, y se debe adquirir junto a una Plantilla Base de Robot de NT 7, 8 o 9.

Habilidades de la Mente (*Total 19 PD*): Averiguar Intenciones 2, Computadora 1, Delito 1, Etiqueta 0.

Habilidades del Cuerpo (*Total 37 PD*): Agilidad 2, Arma Corta 2, Atención 2, Conducir Vehículos (Ligeros) 1, Pelea 2, Sigilo 0, Vigor 1.

Talento de la Mente (*Total 5 PD*): Investigador (5PD).

Talento del Cuerpo (*Total 4 PD*): Elige uno entre Conductor de Alta Velocidad (4 PD), Equilibrio Perfecto (4 PD), Puntería Zen (4 PD) o Táctico (4 PD).

COSTE: 60 PD (11 PD LA MENTE, 49 PD EL CUERPO)

Esta Plantilla sirve para representar las Habilidades propias de un Robot Soldado, y se debe adquirir junto a una Plantilla Base de Robot de NT 7, 8 o 9.

Habilidades de la Mente (*Total 11 PD*): Demoliciones 2, Observador 1.

Habilidades del Cuerpo (*Total 40 PD*): Agilidad 2, Arma Larga 2, Atención 2, Conducir Vehículos (Ligeros o Pesados) 1, Pelea 2, Sigilo 0, Supervivencia 0, Vigor 1.

Talento del Cuerpo (*Total 9 PD*): Elige uno entre Ambidiestro (9 PD), Infatigable (9 PD), Rapidez (9 PD) o Tolerancia al Dolor (9 PD).





Capítulo 7:

Sensores y Herramientas

- UNA DE DOS COSAS VAN A PASAR... O SIETE Y YO TENEMOS ÉXITO Y VOLVEMOS EN UNOS DÍAS. O VUESTROS SENSORES DE LARGO ALCANCE DETECTARÁN UNA EXPLOSIÓN EN EL SUBESPACIO. SI ESO PASA TENDRÉIS MENOS DE TREINTA SEGUNDOS PARA ENTRAR EN WARP.

KATHRYN JANEWAY, STAR TREK VOYAGER



Los sensores son una de las tecnologías que más importancia tiene en situaciones bélicas, y la mayoría de tecnologías de sensores modernas se desarrollan para la guerra, y es que para poder destruir a tu enemigo tienes que localizarlo. Pero aparte existen muchos más estilos de sensores que los hemos incluido todos bajo la misma Habilidad, con la premisa de que la Habilidad *Sensores* solo sirve para obtener datos, y que interpretarlos correctamente requerirá muchas veces Habilidades muy distintas. Por esto, los sensores indican la Habilidad necesaria para interpretar los datos, si es alguna distinta a la propia Habilidad *Sensores*.

Las Herramientas Técnicas y de Oficios afectan a las Habilidades de Mecánica y Electrónica en cualquier tirada para Construir, Modificar, Reparar y Desmantelar, tal como se indica las reglas correspondientes del Manual del Jugador. Además pueden afectar también a distintos Oficios, dependiendo de la herramienta.

SENSORES

Los sensores los podemos dividir en **activos**, que funcionan a base de enviar algún tipo de energía y analizar la señal de retorno, o **pasivos**, que son capaces de percibir cosas que los humanos no podemos a simple vista, o que aumentan nuestras capacidades de percepción. Los sensores activos pueden ser detectados por la energía que emiten por alguien usando el mismo tipo de sensor. Los sensores pasivos por el contrario solo se detectan si se detecta el sensor propiamente dicho (o más comúnmente la persona usándolo).

Es necesario indicar que en este capítulo no hemos incluido los distintos sistemas de sensores médicos (que se tratan en el **Capítulo 8: Medicina**), ni los sistemas de sensores de seguridad (que se tratan en el **Capítulo 9: Seguridad y Delito**), o de vehículos (que se tratan en el **Capítulo 11: Vehículos, Naves y Bases**) pues dichos sensores tienen usos muy específicos. Además, esta lista no pretende ser exhaustiva sino representativa, ya que la cantidad de sensores existentes es enorme.

Absolutamente todo el material de Sensores se ve afectado por las reglas de NT, así pues cada persona podrá usar sin negativos únicamente el equipo a cuyo NT tenga las Habilidades a las que afecte cada aparato.

NT 4

TELESCOPIO

Consiste en un pequeño sensor **pasivo** que colocado sobre un ojo permite obtener una visión nítida a distancias muy lejanas. Los Telescopios permiten hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros, y además permite hacer tiradas de *Ciencia (Física)* para observar el Sistema Solar.

Alcance: 10 km. Y el sistema solar usando *Ciencia (Física)*.

Estorbo: 15.

Coste: 5.000 Cr.

NT 5

BINOCULARES

Consiste en un pequeño sensor **pasivo** que colocado sobre los ojos permite obtener una visión nítida a distancias lejanas. Se basa en la refracción de la luz a través de una serie de prismas que devuelven una visión ampliada del campo hacia el que se enfoca. Los Binoculares permiten hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.

Alcance: 1 km.

Estorbo: 2.

Coste: 100 Cr.

BARÓMETRO

Sensor **pasivo** inventado a finales de NT 4 con el que se puede medir los cambios en la presión atmosférica. Esto se puede usar, entre otras cosas, para predecir el tiempo, pero requiere una Tirada de *Ciencia (Física)* o *Supervivencia* (con un nivel de dificultad más alto que la de ciencia) para interpretar las variaciones de presión y con ello predecir el tiempo (nunca con total exactitud, por supuesto).

Estorbo: 0,1.

Coste: 50 Cr.

BOLÓMETRO

Sensor **pasivo** inventado por el astrónomo Samuel P. Langley con el que se puede medir las cantidades de radiación electromagnética que emite un objeto y las muestra por medio de cambios de temperatura.

Los Bolómetros se usaron inicialmente para medir las cantidades de radiación infrarroja que emite el sol, aunque se puede usar para medir cualquier tipo de radiación electromagnética.

Los Bolómetros permiten hacer Tiradas de *Ciencia (Física)* para interpretar las variaciones de temperatura y lo que estas indican sobre las radiaciones que atraviesan el Bolómetro.

Alcance: Cono de 50 centímetros de lado en un ángulo de 90°.

Estorbo: 4.

Coste: 500 Cr.

CONTADOR GEIGER

Sensor **pasivo** que permite medir la radioactividad de un objeto o lugar. Se trata de un detector de partículas y radiaciones que, con tiradas de *Sensores*, indica el paso de partículas radiactivas, pero que no indica nada de su identidad.

Alcance: Cono de 2 metros de lado en un ángulo de 90°.

Estorbo: 1,2 (4,2 si lleva una batería Tipo 4 de NT 5).

Coste: 1.000 Cr.

DETECTORES QUÍMICOS DE PAPEL

Los detectores químicos de Papel son sensores **pasivos** en forma de papeles a los que se les ha aplicado una capa de polvos que cambian de color ante la presencia de ciertos químicos en el ambiente. Aunque se desarrollan para la guerra no tardan en ver usos civiles en industrias de alto riesgo. Lo que aquí representamos es una caja con tiras de papel que cubren una cantidad considerable de sustancias químicas. No se utiliza con *Sensores*, sino que se usan e interpretan con *Ciencia (Química)*.

Estorbo: 0,3.

Coste: de 50 Cr.

HIDRÓFONOS

Los Hidrófonos son micrófonos de agua (u otros líquidos). Son sensores **pasivos** que usan por geólogos para detectar movimientos sísmicos (lo que requeriría *Ciencia [Geología]* para interpretar las lecturas obtenidas), o por militares para detectar el movimiento de submarinos u otros vehículos subacuáticos en zonas concretas.

Alcance: 1 km.

Estorbo: 50.

Coste: de 100.000 Cr.

SÓNAR

Los sónares son un tipo de sensores **activos** que tienen la capacidad de emitir ultrasonidos y analizar la señal de retorno, mostrando la forma general de los objetos que ha encontrado. Para operar un sónar se deben hacer tiradas de la Habilidad *Sensores*, tal como indica en la descripción del Don. El uso del sónar no implica gastar Fatiga.

Alcance: 10 km.

Don (Origen Tecnológico): Sónar.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 250.

Coste: de 130.000 Cr.

SONÓMETRO

Sensor **pasivo** con el que se puede medir los niveles de presión sonora (ruido, vaya) en decibelios. Requiere una Tirada de *Sensores* para ser usado con éxito. Se supone que este es un sonómetro de precisión usado en laboratorios. Los que usa la policía para comprobar si hay contaminación acústica tienen Estorbo 0,3 y cuestan 50 Cr.

Estorbo: 0,5.

Coste: 250 Cr.

TERMÓMETROS

Realmente los primeros termómetros se desarrollan en NT 4, pero no es hasta NT 5 que Fahrenheit y Celsius no crean sus escalas, y estas se universalizan. Se trata de sensores **pasivos** capaces de medir los cambios de temperatura. Los hay de muchos tipos, desde los que miden cambios de temperatura en vapor, u otros gases, en metales, en líquidos, o en personas.

Por pura comodidad los unificamos todos en uno, pero queremos dejar claro que realmente esto no es así, sino que se trata de muchos y muy distintos modelos. Los Termómetros permiten hacer Tiradas de *Ciencia (Física, Química o la que corresponda)* para interpretar las variaciones de temperatura de lo que se esté midiendo.

Alcance: Contacto.

Estorbo: 0,01 (0,1 en caja).

Coste: 50 Cr.

NT 6

CONTADOR GEIGER

Versión de NT 6 del sensor **pasivo** del mismo nombre del NT anterior, que incluye un contador digital que con una tirada de *Ciencia (Física)* puede dar más información sobre la radiación en concreto.

Alcance: Cono de 2 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,8.

Coste: 500 Cr.

DETECTOR DE GASES

Este sensor **pasivo** se puede llevar en una mano y detecta todo un rango de gases peligrosos en un cono de 2 metros y en un ángulo de 90°. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser configurado apropiadamente, y *Ciencia (Química)* para interpretar las lecturas.

Alcance: Cono de 2 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 2 (4 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Coste: 500 Cr.

DETECTOR DE METALES

Un detector **activo** de metales es un palo de un metro aproximadamente con un disco en la punta y que en el lado en el que se coge tiene una entrada de jack para unos cascos que emiten sonidos al detectar un metal bajo tierra. Se usa con *Sensores*.

Alcance: Detecta metales que estén hasta 7 metros bajo tierra.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 2,5.

Coste: 100 Cr.

GEORADAR

Un Georadar, también conocido como Radar de Penetración Terrestre o GPR, es un sensor **activo** que usa radiación electromagnética y microondas que se emite hacia la tierra y con la que detecta las señales reflejadas que muestran objetos enterrados. Su principal uso es la localización de yacimientos y los usos arqueológicos, y de hecho es necesaria la Habilidad *Ciencia (Forense)* o *Ciencia (Geología)* para interpretar las señales que se obtienen por medio de la Habilidad *Sensores* al usar un Georadar.

Alcance: 10 m.

Energía: Tipo 4 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 15.

Coste: de 50.000 Cr.

HIDRÓFONOS

Los Hidrófonos son micrófonos de agua (u otros líquidos). Son sensores **pasivos** que usan por geólogos para detectar movimientos sísmicos (lo que requeriría *Ciencia [Geología]* para interpretar las lecturas obtenidas), o por militares para detectar el movimiento de submarinos u otros vehículos subacuáticos en zonas concretas.

Alcance: 10 km.

Estorbo: 1.

Coste: de 1.000 Cr.

MEDIDOR DEL CAMPO ELECTROMAGNÉTICO (EMF)

Los Medidores de Campos Electromagnéticos son sensores pasivos que se usan para determinar la exposición de una zona (y de los humanos que viven en ella) a las alteraciones del campo electromagnético. Se usa donde haya ciertos tipos de equipos industriales, como medida de seguridad. Aunque este tipo de equipo se usa también por los “cazadores de fantasmas” para detectar si los fantasmas pasan por un lugar. Dependerá por completo del DJ y del tipo de partida que tiene pensada el que estos aparatos puedan detectar fantasmas, alteraciones temporales o lo que le interese. Se usa con *Sensores*, pero dependiendo de que se quiera hacer requerirá también *Ciencia (Física)*, u otra Habilidad más exótica.

Alcance: Cono de 10 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 2 (8 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,8.

Coste: 900 Cr.

PRISMÁTICOS

Versión moderna de los binoculares. En la actualidad, existen potentes versiones de estos objetos, con los que se pueden conseguir imágenes estables de escenas que se desarrollan a mucha distancia del operario. Los Prismáticos son sensores **pasivos** que permiten hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.

Alcance: 2 km.

Estorbo: 1.

Coste: 300 Cr.

RADAR

Los Radar son un tipo de sensores **activos** que tienen la capacidad de emitir ondas de radio o microondas y analizar la señal de retorno. Para operar un radar se deben hacer tiradas de la Habilidad *Sensores*, tal como indica en la descripción del Don. El uso del radar no implica gastar Fatiga.

Alcance: 200 km.

Don (Origen Tecnológico): Radar.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 250.

Coste: de 130.000 Cr.

SENSOR DE MOVIMIENTO ESTABLE

Este sensor **pasivo** se coloca (pasando una tirada de *Sensores*) en la esquina de una habitación y detecta el movimiento que se produce en ésta (hasta un máximo de 6 metros en cada dirección). Al detectar movimiento puede activar una alarma (silenciosa o no), activar otros aparatos (como una cámara de fotos) e incluso avisar a un sistema de seguridad. Se puede programar para que ignore movimientos producidos por criaturas de cierto tamaño, como insectos.

Alcance: Cono de 6 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,8.

Coste: 500 Cr.

SENSOR TÉRMICO

Este sensor **pasivo** es como el de movimiento estable, pero con la diferencia de que en lugar de detectar movimiento detecta calor en un cono de 10 metros. Para instalarlo requiere una tirada de *Sensores*.

Alcance: Cono de 10 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,8.

Coste: 1.000 Cr.

SÓNAR

Versión más avanzada del sónar (sensor **activo**). Tiene menos alcance, pero es más pequeña. Para operar un sónar se deben hacer tiradas de la Habilidad *Sensores*, tal como indica en la descripción del Don. El uso del sónar no implica gastar Fatiga.

Alcance: 1 km.

Don (Origen Tecnológico): Sónar.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 125.

Coste: de 10.500 Cr.



SÓNAR PORTÁTIL

Este sónar (sensor **activo**) apenas alcanza 200 metros, pero lo puede llevar cualquier persona en una mano, lo que tiene cierta utilidad para misiones militares de intrusión o para buscar cadáveres bajo el agua, entre otros casos. Para operar un sónar portátil se deben hacer tiradas de la Habilidad *Sensores*, tal como indica en la descripción del Don. El uso del sónar no implica gastar Fatiga.

Alcance: 200 m.

Don (Origen Tecnológico): Sónar.

Energía: Tipo 3 (1 día).

Estorbo: 4.

Coste: de 6.500 Cr.

VISOR NOCTURNO

Similares en tamaño y forma a los prismáticos, los visores nocturnos son sensores **pasivos** capaces de captar longitudes de onda no visibles para el ojo humano y amplificar su intensidad, de forma que devuelven una imagen nítida en entornos de escasa iluminación.

Don (Origen Tecnológico): Visión Nocturna.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Coste: 2.500 Cr.

VISOR TÉRMICO

Esta versión de los Visores Nocturnos es capaz de identificar fuentes de calor y amplificar su intensidad, de forma que devuelven una imagen nítida que permita identificar todo tipo de fuentes de calor.

Don (Origen Tecnológico): Infravisión.

Energía: Tipo 3 (20 horas).

Estorbo: 1.

Coste: 2.500 Cr.

NT 7

DETECTOR DE METALES

Como la versión de NT 6 se usa con *Sensores*, aunque este detector informa de lo que detecta en una pantalla, y es mucho más ligero.

Alcance: Detecta metales que estén hasta 15 metros bajo tierra.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,2.

Coste: 300 Cr.

DETECTOR DE RADIACIONES

Versión mucho más moderna del Contador Geiger. Se usa con *Sensores*, aunque para interpretar correctamente lo que detecta se deben usar *Ciencia (Física)*.

Alcance: Cono de 2 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,8.

Coste: 500 Cr.

DETECTOR QUÍMICO

Este sensor se puede llevar en una mano y detecta todo un rango de sustancias peligrosas en un cono de 6 metros y en un ángulo de 90°. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser configurado apropiadamente, y *Ciencia (Química)* para interpretar las lecturas. Es una versión muy avanzada del Detector de Gases de NT 6, solo que preparado para detectar muchas más sustancias y en una zona de mayor tamaño.

Alcance: Cono de 6 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,3.

Coste: 1.000 Cr.

GAFAS BINOCULARES

Estas gafas binoculares tienen el tamaño de unas gafas normales y corrientes (pudiendo pasar por unas sin problemas), pero han sido diseñadas para tareas militares, por lo que además del efecto binocular, las gafas protegen a su portador de todo tipo de flashes de luz repentinos. A efectos prácticos unifican los efectos de usar binoculares y miras telescópicas en una sola tecnología, pero que por el elevado coste solo se suele proporcionar en misiones muy concretas. Puede hacer fotos de lo que ve, que guarda en un Soporte Sólido Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).

Alcance: 1 km.

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1.

Don (Origen Tecnológico): Membrana Ocular, Visión Telescópica.

Energía: Tipo 2 (8 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1 cuando están en su funda. 0 si se llevan puestas.

Coste: 5.500 Cr.

GAFAS MICROSCÓPICAS

Estas gafas microscópicas tienen el tamaño de unas gafas normales y corrientes (pudiendo pasar por unas sin problemas) y permiten a su portador ver cosas de tamaño microscópico, aunque cuando se usan solo se ven cosas en tamaño microscópico, por lo que hay que tener cuidado de no usarlas en movimiento. Puede hacer fotos de lo que ve, que guarda en un Soporte Sólido Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1.

Don (Origen Tecnológico): Visión Microscópica.

Energía: Tipo 2 (8 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1 cuando están en su funda. 0 si se llevan puestas.

Coste: 1.500 Cr.

MEDIDOR DE INTEGRIDAD ESTRUCTURAL

Este aparato ha sido diseñado para medir la integridad estructural de edificios y todo tipo de construcciones. Desplegarlo correctamente alrededor de la construcción a analizar (usa 8 sensores de 1 metro que se ponen alrededor del perímetro a analizar) requiere una tirada de Sensores. Interpretar correctamente lo que detecta se hace con *Ciencia (Ingeniería) o Demoliciones*, dependiendo de si se quiere reparar el edificio o derrumbarlo.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 10.

Coste: 7.500 Cr.

PRISMÁTICOS DIGITALES

Versión de NT 7 de los Binoculares. Son como unas voluminosas gafas que se colocan sobre los ojos, pero son mucho más ligeras que los modelos anteriores. Utilizan sistemas de aumento de imagen digital. Permiten hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.

Alcance: 4 km.

Energía: Tipo 2 (10 horas).

Estorbo: 0,5.

Coste: 1.000 Cr.

RADAR 3D PARA ESTRUCTURAS

Estos sensores **activos** de última generación, que aparecen al final de NT como evolución de la tecnología de Radares Atravesaparedes, gracias a su radar tridimensional y sus sensores multicanal de banda ultra ancha, permiten penetrar diversos tipos de muros y obstáculos y detectar la presencia de vida en una estructura circular de 200 metros de radio, indicando el número de personas, altura y orientación de los objetivos, así como el plan general de la localización, incluyendo dimensiones y estructura.

Alcance: 200 metros de radio.

Energía: Tipo 3 (1 hora) o Fuente Externa.

Estorbo: 10.

Coste: 250.000 Cr.



RADAR ATRAVIESAPAREDES SENSOR DE MOVIMIENTO

Este sensor **activo** no es muy distinto al Georadar, pero está pensado para permitir ver a través de paredes. Tiene un uso claramente policial o militar, y será muy difícil (e ilegal) verlo fuera de las manos de un cuerpo de seguridad. Se usa con la Habilidad *Sensores*, y no es necesaria ninguna otra Habilidad para interpretar lo que se ve. El aparato permite ver a través de paredes de no más de 33 cm, siempre que sean de madera, plástico, yeso, piedra, pero no metal. Y puede ver hasta 10 metros detrás de la pared donde se coloque (ya que el aparato se tiene que colocar tocando la pared a través de la que se quiere ver)

Alcance: 10 m.

Energía: Tipo 3 (2 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 5.

Coste: de 50.000 Cr.

Este sensor es como el de movimiento estable, pero se puede llevar en una mano. Detecta el movimiento hasta 50 m en un ángulo de 90°, aunque solo de aquellas criaturas que tengan Escala -3 o superior. Realmente combina las tecnologías de los Sensores de Movimiento y las de Sensores Térmicos, con otras tecnologías posteriores. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser utilizado apropiadamente.

Alcance: Cono de 50 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 3 (5 días) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Coste: 1.000 Cr.

VISOR NOCTURNO

Similares en tamaño y forma a los binoculares, los visores nocturnos son capaces de captar longitudes de onda no visibles para el ojo humano y amplificar su intensidad, de forma que devuelven una imagen nítida en entornos de escasa iluminación.

Don (Origen Tecnológico): Visión Nocturna (con la Modificación Absoluta Oscuridad).

Estorbo: 0,5.

Coste: 7.000 Cr.

VISOR TÉRMICO

Esta versión de los Visores Nocturnos es capaz de identificar fuentes de calor y amplificar su intensidad, de forma que devuelven una imagen nítida que permita identificar todo tipo de fuentes de calor.

Don (Origen Tecnológico): Infravisión.

Estorbo: 0,5.

Coste: 5.000 Cr.

NT 8

GAFAS BINOCULARES

Versión de NT 8 de las Gafas Binoculares, que tienen mucho más alcance, pero mantienen el resto de capacidades. Toma fotos, no holofotos (las holocámaras son más voluminosas), así que usa Soportes Sólidos Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).

Alcance: 8 km.h

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1.



Don (Origen Tecnológico): Membrana Ocular, Visión Telescópica.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1 cuando están en su funda. 0 si se llevan puestas.

Coste: 16.500 Cr.

GAFAS HIPERESPECTRALES

Las gafas hiperespectrales fusionan en un solo sistema un radar **pasivo**, un sistema de infrarrojos, un sistema de visión nocturna, y unos potentes sistemas de visión a distancia, coordinado todos por un potente ordenador, y presentan dicha información de manera conjunta de tal manera que el ojo humano pueda distinguirlo todo y ver mucho más de lo que normalmente vería. Por desgracia su elevado coste hace impracticable que sea usado por ejércitos, aunque si por grupos de operaciones especiales, mercenarios de alto nivel y servicios de seguridad (tanto públicos como privados).

Alcance: 1 km.

Don (Origen Tecnológico): Infravisión, Membrana Ocular, Visión Nocturna (con la Modificación Absoluta Oscuridad) y Visión Telescópica.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1 cuando están en su funda. 0 si se llevan puestas.

Coste: 35.000 Cr.

MULTIDETECTORES

Los Multidetectors son los primeros intentos de introducir en un aparato buena parte de la tecnología de sensores **pasivos** existente hasta el momento. Contienen considerable información sobre cientos de temas asociados, y también contienen comunicadores que les permiten transmitir y recibir datos de otros aparatos, redes de datos, etc.

Un personaje puede utilizar un Multidetector para analizar todo tipo de entorno peligroso (cómo gases o toxinas), analizar un trozo de terreno o la composición de un objeto, identificar a una forma de vida, predecir el clima o rastrear fluctuaciones de energía. Un análisis simple requiere un turno o dos, un análisis completo puede requerir una hora y conexión a el ordenador de una nave (o similar).

Usar un Multidetector requiere una tirada de *Sensores*. Interpretar los datos que se obtengan requerirá una tirada de la Habilidad

pertinente: *Ciencia (Biología)*, *Ciencia (Física)*, *Ciencia (Forense)*, *Ciencia (Genética)*, *Ciencia (Geología)*, *Ciencia (Informática)*, *Ciencia (Ingeniería)*, *Ciencia (Matemáticas)*, *Ciencia (Medicina)*, *Ciencia (Química)*, *Ciencia (Robótica)* o *Ciencia (Xenología)*.

A efectos prácticos usar un Mutidetector se considera como llevar consigo un pequeño laboratorio: **no proporciona bonos, pero permite cualquier tirada científica cuya dificultad no sea igual o superior a 13, tiradas que en circunstancias normales solo se harían con acceso a un laboratorio.**

Alcance comunicación: 50 km. Planetario si accede a una red de comunicaciones de las características necesarias.

Alcance sensores: 50 metros en todas las direcciones.

Dispositivos de Almacenamiento: Hologramas Tipo 3.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,5.

Coste: 15.000.

PRISMÁTICOS DIGITALES

Versión de los Prismáticos Digitales de NT 8. Mejoran el alcance de la vista, enfocan mejor que un ojo humano, y son muy ligeros, pero siguen requiriendo de las 2 manos para ser manejados.

Al ser tan avanzados se utilizan con *Sensores* en lugar de *Atención*, por lo que estos Binoculares permiten hacer Tiradas de *Sensores* en lugar de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.

Alcance: 8 km.

Energía: Tipo 3 (10 horas).

Estorbo: 0,3.

Coste: 5.000.

SENSOR DE MOVIMIENTO

Versión avanzada del sensor de movimiento. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser utilizado apropiadamente. Solo detecta el movimiento de criaturas que tengan Escala -4 o superior.

Alcance: 50 de alcance en un ángulo de 180°.

Energía: Tipo 3 (5 días) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5.

Coste: 5.000 Cr.

NT 9

GAFAS PRISMÁTICAS
AUTOENFOCABLES

Versión de los Prismáticos Digitales de NT 9. Tienen la forma de unas pequeñas gafas que se auto-enfocan según hacia donde dirija el usuario la mirada. Pese a ser tan avanzados el control es tan intuitivo que permite hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros. Además del efecto binocular, las gafas protegen a su portador de todo tipo de flashes de luz repentinos y le permiten apuntar objetivos como si de una mira telescópica se tratase.

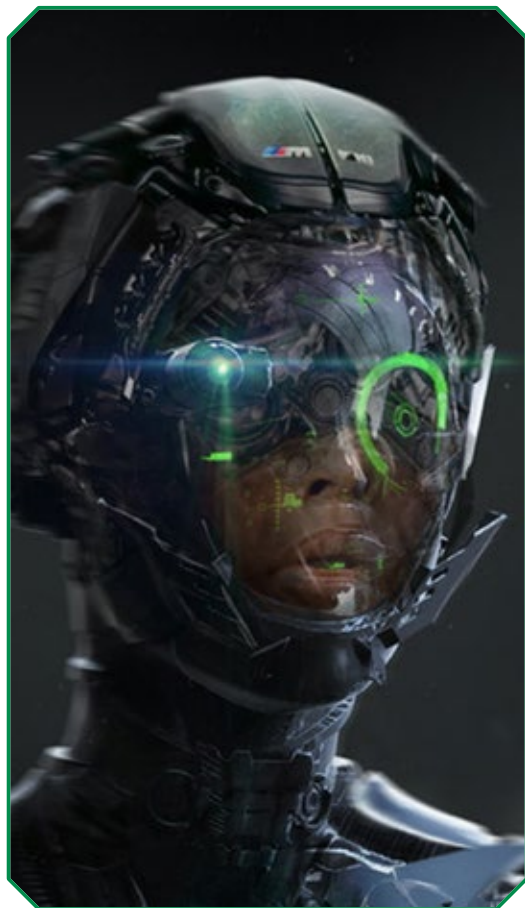
Alcance: 32 Km.

Don (Origen Tecnológico): Membrana Ocular, Visión Telescópica.

Energía: Tipo 3 (10 horas).

Estorbo: 0,1.

Coste: 14.000.



MULTISENSORES

Los Multisensores son la evolución de los Multidetectores, y contienen potentes sensores **pasivos** y **activos** capaces de detectar y analizar todo tipo de fenómenos electromagnéticos, subespaciales, químicos, biológicos, meteorológicos y geológicos, así como analizar sustancias de todo tipo. Contienen considerable información sobre cientos de temas asociados, y también contienen comunicadores subespaciales que les permiten transmitir y recibir datos de otros aparatos, redes de datos, etc.

Un personaje puede utilizar un Multisensor para analizar todo tipo de entorno peligroso (cómo gases o toxinas), analizar un trozo de terreno o la composición de un objeto, identificar a una forma de vida, predecir el clima o rastrear fluctuaciones de energía. Un análisis simple requiere un turno o dos, un análisis completo puede requerir una hora y conexión a el ordenador de una nave (o similar).

Usar un Multisensor requiere una tirada de *Sensores*. Interpretar los datos que se obtengan requerirá una tirada de la Habilidad pertinente: *Ciencia (Biología)*, *Ciencia (Física)*, *Ciencia (Forense)*, *Ciencia (Genética)*, *Ciencia (Geología)*, *Ciencia (Informática)*, *Ciencia (Ingeniería)*, *Ciencia (Matemáticas)*, *Ciencia (Medicina)*, *Ciencia (Química)*, *Ciencia (Robótica)* o *Ciencia (Xenología)*. A efectos prácticos usar un Multisensor se considera como llevar consigo un laboratorio considerablemente preparado: **no proporciona bonos, pero permite cualquier tirada científica cuya dificultad no sea igual o superior a 17, tiradas que en circunstancias normales solo se harían con acceso a un laboratorio muy bien preparado.**

Alcance comunicación: 500 km. Planetario o Interplanetario si accede a una red de comunicaciones de las características necesarias.

Alcance sensores: 500 metros en todas las direcciones.

Dispositivos de Almacenamiento: Cristales de Datos Tipo 3.

Energía: Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5.

Coste: 25.000.

MULTIVISOR

Visión de NT 9 de las Gafas Hiperespectrales, que incluyen además una cámara para grabar información, así como más alcance.

Alcance: 8 km.

Dispositivos de Almacenamiento: Cristales de Datos Tipo 3.

Don (Origen Tecnológico): Infravisión, Membrana Ocular, Visión Nocturna (con la Modificación Absoluta Oscuridad) y Visión Telescópica.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1 cuando están en su funda. 0 si se llevan puestas.

Coste: 70.000 Cr.

SENSOR DE MOVIMIENTO

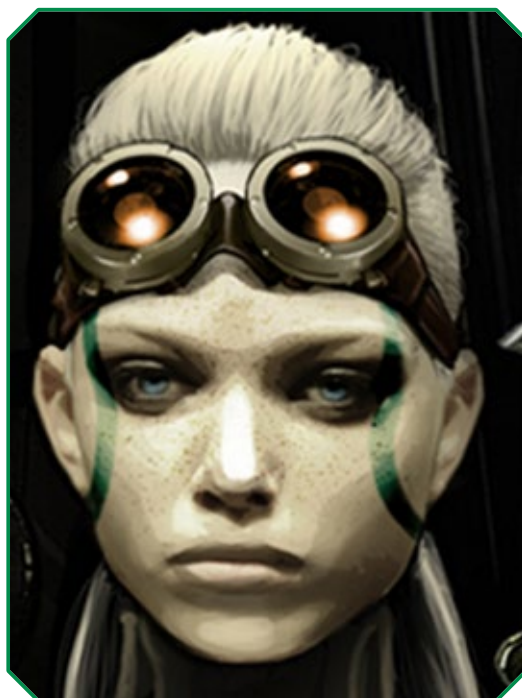
Versión extremadamente avanzada del sensor de movimiento que se trata de una muñequera plástica donde se presenta toda la información. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser utilizado apropiadamente. Solo detecta el movimiento de criaturas que tengan Escala -5 o superior.

Alcance: 50 largo en todas las direcciones.

Energía: Tipo 3 (5 días) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1.

Coste: 10.000 Cr.



NT 10

MULTISENORES AVANZADOS

Los Multisensores Avanzados son una evolución de los de NT 9, y añaden sistemas de visión a distancia, sensores de movimiento, infrarrojos, etc. Son el aparato sensor definitivo.

Un personaje puede utilizar un Multisensor Avanzado para analizar todo tipo de entorno peligroso (cómo gases o toxinas), analizar un trozo de terreno o la composición de un objeto, identificar a una forma de vida, predecir el clima o rastrear fluctuaciones de energía. Un análisis simple requiere un turno o dos, un análisis completo puede requerir una hora y conexión a el ordenador de una nave (o similar). A efectos prácticos usar un Multisensor se considera como llevar consigo un laboratorio considerablemente preparado: **no proporciona bonos, pero permite cualquier tirada científica cuya dificultad no sea igual o superior a 19, tiradas que en circunstancias normales solo se harían con acceso a un laboratorio excepcionalmente bien preparado.**

Usar un Multisensor Avanzado requiere una tirada de *Sensores*. Interpretar los datos que se obtengan requerirá una tirada de la Habilidad pertinente: *Ciencia (Biología)*, *Ciencia (Física)*, *Ciencia (Forense)*, *Ciencia (Genética)*, *Ciencia (Geología)*, *Ciencia (Informática)*, *Ciencia (Ingeniería)*, *Ciencia (Matemáticas)*, *Ciencia (Medicina)*, *Ciencia (Química)*, *Ciencia (Robótica)* o *Ciencia (Xenología)*.

Alcance comunicación: 500 km. Planetario o Interplanetario si accede a una red de comunicaciones de las características necesarias.

Alcance sensores: 1 km en todas las direcciones.

Dispositivos de Almacenamiento: Cristales de Datos Tipo 3.

Dones (Origen Tecnológico): Infravisión, Visión Nocturna (con la Modificación Absoluta Oscuridad) y Visión Telescópica.

Energía: Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1.

Coste: 100.000.

TABLA 7.1: SENSORES

Sensor	Habilidad	Alcance	Don (Origen Tecnológico)	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 5							
Binoculares	Atención	1 km	-	2	-	100	Permiten hacer Tiradas de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión
Barómetro	Ciencia (Física) o Supervivencia	-	-	0,1	-	50	Mide cambios en la presión atmosférica
Bolómetro	Ciencia (Física)	Cono 50 cm / Ángulo 90º	-	4	-	500	Mide las cantidades de radiación electro-magnética que emite un objeto
Contador Geiger	Sensores	Cono 2 m / Ángulo 90º	-	1,2	-	1.000	Mide la radioactividad de un objeto o lugar
Detectores Químicos en Papel	Ciencia (Química)	-	-	0,3	-	50	Papeles con una capa de polvos que cambian de color ante la presencia de ciertos químicos
Hidrófonos	Ciencia (Geología) o Sensores	1 km	-	50	-	100.000	Detectan movimientos sísmicos o movimiento de vehículos subacuáticos.
Sónar	Sensores	10 km	Sónar	250	Fuente Externa	130.000	El uso del sónar no implica gastar Fatiga
Sonómetro	Sensores	-	-	0,5	-	250	Mide el ruido en Decibelios
Termómetro	Ciencia (Física, Química o Medicina)	Contacto	-	0,01	-	50	Mide la temperatura de un objeto o persona
NT 6							
Contador Geiger	Sensores y Ciencia (Física)	Cono 2 m / Ángulo 90º	-	0,8	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	1.000	Mide la radioactividad de un objeto o lugar
Detector de Gases	Sensores y Ciencia (Química)	Cono 2 m / Ángulo 90º	-	1	Tipo 2 (4 horas) o Fuente Externa	500	Detecta gases peligrosos
Detector de Metales	Sensores	7 m	-	2,5	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	100	Detecta metales bajo tierra
Georadar	Sensores y Ciencia (Forense o Geología)	10 m	-	15	Tipo 4 (10 horas) o Fuente Externa	50.000	Detecta las señales reflejadas que muestran objetos enterrados y mide su profundidad y composición.
Hidrófonos	Ciencia (Geología) o Sensores	10 km	-	1	-	1.000	Detecta movimientos sísmicos o movimiento de vehículos subacuáticos.
Medidor del Campo Electromagnético (EMF)	Sensores y Ciencia (Física)	Cono 10 m / Ángulo 90º	-	1,8	Tipo 2 (8 horas) o Fuente Externa	900	Miden campos electromagnéticos
Prismáticos	Atención	2 km	-	1	-	300	Permiten hacer Tiradas de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión
Radar	Sensores	200 km	Radar	250	Fuente Externa	130.000	El uso del radar no implica gastar Fatiga

Sensor	Habilidad	Alcance	Don (Origen Tecnológico)	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Sensor de Movimiento Estable	Sensores	Cono 6 m / Ángulo 90°	-	0,8	Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa	500	Se instala en una esquina, puede programarse para que active una alarma u otro aparato
Sensor Térmico	Sensores	Cono 10 m / Ángulo 90°	-	0,5	Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa	1.000	Se instala en una esquina, puede programarse para que active una alarma u otro aparato
Sónar	Sensores	1 km	Sónar	125	Fuente Externa	10.500	El uso del sónar no implica gastar Fatiga
Sónar Portátil	Sensores	200 m	Sónar	4	Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa	6.500	El uso del sónar no implica gastar Fatiga
Visor Nocturno	Atención	-	Visión Nocturna	1	Tipo 3 (20 horas)	2.500	
Visor Térmico	Atención	-	Infravisión	1	Tipo 3 (20 horas)	2.500	
NT 7							
Detector de Metales	Sensores	15 m	-	1,2	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	300	Detecta metales bajo tierra
Detector de Radiaciones	Sensores y Ciencia (Física)	Cono 2 m / Ángulo 90°	-	0,8	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	500	Detecta y anali- za todo tipo de radiaciones
Detector Químico	Sensores y Ciencia (Química)	Cono 6 m / Ángulo 90°	-	1,3	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	1.000	Detecta todo tipo de sustancias peligrosas
Gafas Binoculares	Atención	1 km	Membra- na Ocular y Visión Telescópica	0,1 en funda / 0 puestas	Tipo 2 (8 horas) o Fuente Externa	5.500	Puede hacer fotos de lo que ve, que guarda en un Soporte Sólido Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).
Gafas Microscópicas	Atención		Visión Microscópica	0,1 en funda / 0 puestas	Tipo 2 (8 horas) o Fuente Externa	1.500	Puede hacer fotos de lo que ve, que guarda en un Soporte Sólido Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).
Medidor de Integridad Estructural	Sensores y Ciencia (Ingeniería) o Demoliciones	-	-	10	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	7.500	Comprueba integri- dad estructural de edificios parar repa- rarlos o derrumbarlos
Prismáticos Digitales	Atención	4 km	-	0,5	Tipo 2 (10 horas)	1.000	Permiten hacer Tiradas de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión
Radar 3D para Estructuras	Sensores	200 m radio	-	10	Tipo 3 (1 hora) o Fuente Externa	250.000	Detectan presencia de vida en 200m de radio, indicando nº de personas, y plano de la localización, dimensiones y estructura
Radar Atraviesaparedes	Sensores	10 m	-	5	Tipo 3 (2 horas) o Fuente Externa	50.000	Permite ver a través de paredes <33 cm de madera, plástico, yeso, piedra, pero no metal. Puede ver hasta 10 metros detrás de la pared
Sensor de Movimiento	Sensores	Cono 50 m / Ángulo 90°	-	1	Tipo 3 (5 días) o Fuente Externa	1.000	Muestra movimien- tos criaturas Escala -3 o superior.
Visor Nocturno	Atención	-	Visión Nocturna (Modificación Absoluta Oscuridad)	0,5	Tipo 3 (20 horas)	7.000	
Visor Térmico	Atención	-	Infravisión	0,5	Tipo 3 (20 horas)	5.000	

Sensor	Habilidad	Alcance	Don (Origen Tecnológico)	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 8							
Gafas Binoculares	Atención	8 km	Membrana Ocular y Visión Telescópica	0,1 en funda / 0 puestas	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	16.500	Puede hacer fotos de lo que ve, que guarda en un Soporte Sólido Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).
Gafas Hiperspectrales	Atención	1 km	Infravisión, Membrana Ocular, Visión Nocturna (Modificación Absoluta Oscuridad) y Visión Telescópica	0,1 en funda / 0 puestas	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	35.000	
Multidetectores	Sensores y Todas las Ciencias	Comunicación: 50 km. Sensores: 50 m	-	1,5	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	15.000	Usa Holocristales Tipo 3 de 10 Cr. Permite hacer tiradas de cualquier Habilidad de Ciencia hasta dificultad 15 como en un laboratorio
Prismáticos Digitales	Sensores	8 km	-	0,3	Tipo 3 (10 horas)	5.000	Permiten hacer Tiradas de Sensores en lugar de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión
Sensor de Movimiento	Sensores	Cono 50 m / Ángulo 180°	-	0,5	Tipo 3 (5 días) o Fuente Externa	5.000	Muestra movimientos criaturas Escala -4 o superior.
NT 9							
Gafas Prismáticas Autoenfocables	Atención	32 km	Membrana Ocular y Visión Telescópica	0,1	Tipo 3 (10 horas)	14.000	Permiten hacer Tiradas de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión
Multisensores	Sensores y Todas las Ciencias	Comunicación: 500 km. Sensores: 500 m	-	0,5	Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa	25.000	Usa Cristales de Datos Tipo 3 de 1 Cr. Permite hacer tiradas de cualquier Habilidad de Ciencia hasta dificultad 17 como en un laboratorio
Multivisor	Atención	8 km	Infravisión, Membrana Ocular, Visión Nocturna (Modificación Absoluta Oscuridad) y Visión Telescópica	0,1 en funda / 0 puestas	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	70.000	Usa Cristales de Datos Tipo 3 de 1 Cr.
Sensor de Movimiento	Sensores	50 m	-	0,1	Tipo 3 (5 días) o Fuente Externa	10.000	Muestra movimientos criaturas Escala -5 o superior.
NT 10							
Multisensores Avanzados	Sensores y Todas las Ciencias	Comunicación: 500 km. Sensores: 1 km	Infravisión, Visión Nocturna (Modificación Absoluta Oscuridad) y Visión Telescópica	0,1	Tipo 3 (30 horas) o Fuente Externa	100.000	Usa Cristales de Datos Tipo 3 de 1 Cr. Permite hacer tiradas de cualquier Habilidad de Ciencia hasta dificultad 19 como en un laboratorio

HERRAMIENTAS TÉCNICAS Y DE OFICIOS

Llamamos Herramientas para Tiradas Técnicas a aquellas herramientas y piezas de equipo que afectan a las Habilidades de *Mecánica* y *Electrónica* en cualquier tirada para **Construir, Modificar, Reparar y Desmantelar**, tal como se indica la sección del mismo nombre en el **Capítulo 8: Resolución de Acciones del Manual del Jugador**. Tal como las reglas indica, la **dificultad** base de una reparación se modifica según la disponibilidad de herramientas y recambios:

- Trabajando en una instalación normal de reparaciones (p.ej.: astillero, garaje) con herramientas apropiadas y muchos recambios: *Se tiene un +2 a la tirada.*
- Herramientas y recambios disponibles: *sin modificadores*. El equipo que proporcionamos en esta sección equivale en la mayoría de casos a esta situación
- Trabajar sin ayuda o sin recambios (p.ej.: en el espacio profundo) con pocas herramientas y bajo circunstancias difíciles (en medio de una tormenta con lluvia, en trajes de vacío porque hay un agujero en la nave, etc.): *Se tiene un -2 a la tirada.*

Es necesario considerar que de NT 1 a NT 4 muchas de estas herramientas proporcionan un bono si se usan con ciertas especializaciones de la Habilidad Oficio, o al revés, si no se tienen se puede tener un negativo, tal como se indica en cada una de las piezas de equipo.

Absolutamente todo el material de Herramientas para Tiradas Técnicas o de Oficio se ve afectado por las reglas de NT, así pues cada persona podrá usar sin negativos únicamente el equipo a cuyo NT tenga las Habilidades a las que afecte cada aparato.

NT 1 A 4

HERRAMIENTAS DE ALQUIMISTA

Un alambique, un aludel, dos crisoles, dos copelas, mortero y pistilo entre otros aparatos de similar índole. Realmente buena parte de estas herramientas no aparecen hasta NT 2, pero las pocas que hay en NT 1 son suficientes para las prácticas alquímicas que se dan en ese NT (preparar las Drogas o medicamentos del NT, y poco más). Estas son herramientas necesarias para usar la Habilidad *Ciencia (Alquimia)* sin tener un -2 a las tiradas, aunque un laboratorio completo que contenga como mínimo 5 veces este material y toda clase de sustancias puede llegar a proporcionar un +2 a las tiradas, a discreción del DJ.

Estorbo: 10.

Coste: 200 Cr.

HERRAMIENTAS DE CANTERO

Martillos grandes y pequeños, cincel, palanca, escuadra, un nivel a partir de NT 2, etc. Estas son herramientas necesarias para usar la Habilidad *Oficio (Cantero)* y en alguna ocasión *Mecánica* sin tener un -2 a las tiradas.

Estorbo: 20.

Coste: 500 Cr.

HERRAMIENTAS DE CARPINTERO

Compuesto por una azuela, un arco de perforación, varios cinces, una escuadra, un martillo, una hacha pequeña, un nivel a partir de NT 2, una vara de medir y una sierra. Estas son herramientas necesarias para usar las Habilidades *Oficio (Carpintero)* y *Mecánica* (si se trabaja con madera) sin tener un -2 a las tiradas. Un taller de carpintero completo contendrá como mínimo 5 veces este material, gran cantidad de maderas de diferentes estilos y varias sustancias como breas, y similares (que no se pueden transportar con facilidad por lo raro y específico de su uso) puede llegar a proporcionar un +2 a las tiradas, a discreción del DJ.

Estorbo: 9.

Coste: 300 Cr.

HERRAMIENTAS DE FLECHERO NT 5

Compuesto por un cuchillo, una hacha pequeña y un palo, hueso o piedra con un lado recto, usado para comprobar que la flecha es lo recta que debe ser. Estas son herramientas necesarias para usar las Habilidades *Arco*, *Ballesta*, *Oficio (Carpintero)* u *Oficio (Flechero)* para reparar flechas que han sido usadas o han sufrido daños, sin tener un -2 a las tiradas. Para fabricar flechas desde cero se necesitan Herramientas de Carpintero.

Estorbo: 2.

Coste: 90 Cr.

HERRAMIENTAS DE HERRERO

Compuesta por 3 martillos, tenazas, 4 cinceles, tenazas y una lima. A partir de NT 2 incluye un “yunque portátil”. Son las herramientas necesarias para usar la Habilidad *Oficio (Herrero)* sin tener un -2 a las tiradas. Aunque un taller completo que contenta como mínimo 5 veces este material, aparte de un horno para herrería en condiciones, proporcionará un +2 a las tiradas a discreción del DJ.

Estorbo: 10.

Coste: 200 Cr.

HERRAMIENTAS DE MINERO

Contiene un martillo, 2 picos, 2 palas, maderos, una escuadra, un nivel a partir de NT 2. Estas son herramientas necesarias para usar la Habilidad *Ciencia (Ingeniería)* y *Oficio (Minero)* para crear túneles, sin tener un -2 a las tiradas.

Estorbo: 20.

Coste: 400 Cr.

HERRAMIENTAS DE SASTRE

Compuesta por una lezna, dos pequeños cuchillos en NT 1 y unas tijeras en NT 2, 4 agujas de coser y un puñado de agujas de marcar, un dedal y varios rollos de hilo. Estas son herramientas necesarias para usar la Habilidad *Oficio (Sastre)* sin tener un -2 a las tiradas. Un taller completo que contenta como mínimo 5 veces este material puede llegar a proporcionar un +2 a las tiradas, a discreción del DJ.

Estorbo: 1,2.

Coste: 100 Cr.

A partir de este NT de desarrollan muchos tipos de herramientas más especializadas, con lo que hacer una lista para cada Habilidad y especialización correspondiente sería excesivo, por lo que presentamos en su lugar ejemplos genéricos de equipo que se pueden usar junto con *Mecánica*, con un *Oficio*, o con *Mecánica* y un *Oficio* pero en una situación específica.

MINI HERRAMIENTAS

Estas son herramientas muy básicas, y reducidas de tamaño, por lo que no serán eficaces para todas las situaciones. Permiten utilizar las Habilidades de *Mecánica* y un *Oficio* concreto sin tener un -2 a las tiradas en tareas relacionadas con la herramienta específica seleccionada y cuya **Dificultad** sea 7 o menos.

Estorbo: 1.

Coste: 50 Cr.

HERRAMIENTAS PORTÁTILES

Esta es una versión considerablemente más grande y capaz de muchas más tareas. Estas son herramientas necesarias para usar una Habilidad sin tener un -2 a las tiradas. Al adquirir una es necesario indicar si se puede usar con la Habilidad *Mecánica*, si se puede usar con una especialización de la Habilidad *Oficio*, o si se puede usar con *Mecánica* y una especialización de la Habilidad *Oficio* pero solo en una situación específica. Una de las tres opciones debe ser elegida.

Estorbo: 15.

Coste: 500 Cr.

TALLER

Esta es la versión más grande y representa el material necesario para tener un +2 a las tiradas con la Habilidad *Mecánica* y con una especialización de la Habilidad *Oficio*.

Estorbo: 75.

Coste: 5.000 Cr.

NT 6

Presentamos ejemplos genéricos de equipo que se pueden usar junto con *Electrónica*, *Mecánica*, o un *Oficio*, o con dos Habilidades pero en una situación muy específica.

MINI HERRAMIENTAS

Tienen el mismo tamaño que las mini herramientas de NT 5, pero son más efectivas. Permiten utilizar una de las Habilidades *Electrónica*, *Mecánica* o un *Oficio* concreto (escoge una opción) sin tener un -2 a las tiradas en tareas relacionadas con la Habilidad específica seleccionada y cuya **Dificultad** sea **9 o menos**.

Estorbo: 1.

Coste: 100 Cr.

HERRAMIENTAS PORTÁTILES

La versión de NT 6 de las Herramientas portátiles son más ligeras. Estas son herramientas necesarias para usar una Habilidad sin tener un -2 a las tiradas. Al adquirir una es necesario indicar si se puede usar con la Habilidad *Electrónica*, *Mecánica*, con una especialización de la Habilidad *Oficio*, o si se puede usar con *dos de Habilidades* pero solo en una situación específica.

Estorbo: 10.

Coste: 1.000 Cr.

TALLER

Esto representa todo el material necesario para tener un +2 a las tiradas con la Habilidad *Electrónica* o *Mecánica* o con una especialización de la Habilidad *Oficio*.

Estorbo: 50.

Coste: 10.000 Cr.

NT 7 A 8

Presentamos ejemplos genéricos de equipo que se pueden usar junto con *Electrónica*, *Ingeniería* o *Mecánica*, o con dos Habilidades pero en una situación muy específica.

MINI HERRAMIENTAS

Las mini-herramientas de NT 7 y 8 son mucho más pequeñas, que las versiones anteriores. Permiten utilizar una de las Habilidades *Electrónica*, *Ingeniería* o *Mecánica* (escoge una opción) sin tener un -2 a las tiradas en tareas relacionadas con la Habilidad específica seleccionada y cuya **Dificultad** sea **9 o menos**.

Estorbo: 0,5.

Coste: 500 Cr.

HERRAMIENTAS PORTÁTILES

No solo son más ligeras, sino que además son mucho más efectivas que las herramientas anteriores. Al adquirir una es necesario escoger dos Habilidades de entre *Electrónica*, *Ingeniería* y *Mecánica*, que son con las que se podrá usar sin tener un -2 a las tiradas.

Estorbo: 6.

Coste: 5.000 Cr.

TALLER

Esto representa todo el material necesario para tener un +2 a las tiradas con las Habilidades *Electrónica*, *Mecánica* e *Ingeniería*.

Estorbo: 30.

Coste: 50.000 Cr.

NT 9 A 10

Presentamos ejemplos genéricos de equipo que se pueden usar junto con *Electrónica*, *Ingeniería* o *Mecánica*, o con dos Habilidades pero en una situación muy específica.

MINI HERRAMIENTAS

Las mini herramientas de NT 9 y 10 son más pequeñas y más efectivas las versiones anteriores. Permiten utilizar una de las Habilidades *Electrónica*, *Ingeniería* o *Mecánica* (escoge una opción) sin tener un -2 a las tiradas en tareas relacionadas con la Habilidad específica seleccionada y cuya **Dificultad** sea **11 o menos**.

Estorbo: 0,2.

Coste: 1.000 Cr.

HERRAMIENTAS PORTÁTILES

Las herramientas portátiles de NT 9 son mucho más ligeras. Al adquirir una es necesario escoger dos Habilidades de entre *Electrónica*, *Ingeniería* y *Mecánica*, que son con las que se podrá usar sin tener un -2 a las tiradas.

Estorbo: 2.

Coste: 10.000 Cr.

TALLER

Esto representa todo el material necesario para tener un +2 a las tiradas con las Habilidades *Electrónica*, *Mecánica* e *Ingeniería*.

Estorbo: 10.

Coste: 100.000 Cr.



Capítulo 8:

Medicina

- ¡SOY UN DOCTOR, NO UN MECÁNICO!

DR. MCCOY, STAR TREK TOS



Los avances en medicina sin duda son los que mayor impacto tienen en las poblaciones, permitiendo alargar la vida y sobreponerse a enfermedades mortales. El equipo médico depende principalmente del NT, ya que es el que marca el ritmo de avance en el conocimiento del cuerpo humano.

CURACIÓN

Reproducimos a continuación las reglas de curación que aparecen en el Manual del Jugador, ya que en este capítulo se hace referencia continuamente a ellas, para que no sea necesario estar consultando ambos libros continuamente.

Las heridas se curan mediante habilidades médicas y mediante tecnología. Un Rasguño es demasiado insignificante para requerir una tirada de habilidad de curación. Los Rasguños suelen borrarse tras una batalla, **siempre que los personajes dispongan de cinco o diez minutos para atenderlos**. No hace falta realizar tirada de *Primeros Auxilios* si se toman tiempo (se supone que tardan lo necesario para hacerlo bien). Pero si el tiempo es esencial el DJ puede pedir unas tiradas de *Primeros Auxilios* para comprobar lo bien que lo hacen y así decidir el tiempo que tardan en curar los *Rasguños*.

HABILIDADES DE CURACIÓN

Las Habilidades que se pueden utilizar para curar son *Primeros Auxilios* y *Ciencia (Biología, Medicina y Xenología)*. A continuación vemos sus distintos usos.

PRIMEROS AUXILIOS

La capacidad y el conocimiento para administrar tratamiento médico de emergencias.

Solo se puede usar Primeros Auxilios durante la hora siguiente tras haber recibido el daño, y solo se puede usar para tratar Rasguños y Heridas, pero a diferencia de las Ciencias, puede ser usado en combate.

Las Tiradas de Primeros Auxilios son **Acciones No Opuestas de Dificultad variable** (generalmente 9). Un éxito cura **un Punto de Vida, más otro PV por cada Grado de Éxito de la Tirada**. A un personaje sólo se le puede aplicar la tirada de Primeros Auxilios una vez por combate, y si el daño no se cura por completo se necesitará una tirada de Medicina. Además, las *Heridas Graves*, *Incapacitados* y *Moribundos* siempre requieren el uso de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para poder ser curadas por completo.

La **Dificultad** es variable (generalmente 9). Las condiciones de trabajo afectan también a la tirada:

- ◆ Trabajando en una instalación preparada, como una ambulancia o un hospital: *La dificultad es 7*.
- ◆ Utilizando el botiquín estándar: *sin modificar. La dificultad es 9*.
- ◆ Trabajar sin botiquín, en circunstancias difíciles (con solo vendas, en medio de una tormenta, en trajes de vacío), etc.: *La dificultad es 11*.

Esta Habilidad tal y como se presenta aquí supone el uso de un botiquín básico, no mucho más avanzado que los botiquines que llevan los ejércitos modernos. Como se puede ver los Kits de Auxilio Médico de NT 8 a 10 proporcionan bonos a la tirada de *Primeros Auxilios*.

Con *Primeros Auxilios* también se puede estabilizar a un **Moribundo** para evitar que se muera. Realizarlo es una tirada de **Dificultad 11**, aunque pasar esta tirada **no curará ningún PV**, solo evitará que esa persona se muera inmediatamente. Fallar supone la muerte, y hasta 24 horas después no se podrá realizar otra tirada de curación.

Se tiene un -1 por cada tirada de *Primeros Auxilios* que se haga sobre una persona al día a partir de la primera, y teniendo en cuenta que **el daño que se cure debe provenir de combates distintos**.

CIENCIA (BIOLOGÍA, MEDICINA Y XENOLOGÍA)

Ciencia (Biología) sirve para curar animales. *Ciencia (Medicina)* sirve para curar humanos, neo-humanos y para-humanos (o en el caso de un no humano los equivalentes de su raza). *Ciencia (Xenología)* sirve para curar alienígenas (o en el caso de alienígenas para curar humanos y otras razas alienígenas no relacionadas).

Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) se pueden usar aunque haya pasado más de una hora tras haber recibido el daño, y se puede usar para tratar cualquier clase de heridas, pero NO se pueden usar en combate.

Las Tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina y Xenología)* son **Acciones No Opuestas de Dificultad variable** (generalmente 9). Solo se puede hacer una tirada por persona cada 24 horas, aunque la tirada falle. Un éxito cura **un Punto de Vida, más otro PV por cada Grado de Éxito de la Tirada**. Pero las condiciones de trabajo afectan también a la tirada:

- ◆ **Moribundo:** Si el paciente está Moribundo **la dificultad aumenta en 2**, y el resultado de la tirada como máximo puede curar los Puntos de Vida que se tengan en Moribundo e Incapacitado. Hasta 24 horas después no se podrá intentar realizar otra tirada.
- ◆ **Con el equipo adecuado:** El curar con habilidades médicas realistas precisa tiempo (aunque este tiempo dependerá de la calidad del equipo médico con el que se cuente). El éxito de la tirada meramente asegura que las heridas se curarán, si se cumple el reposo suficiente. La **dificultad** es 7, pero esto requiere trabajar en una instalación preparada (ambulancia u hospital), solo disponible a partir de NT 5.
- ◆ **Sin el equipo adecuado, pero con equipo:** Si se dispone de equipo de campaña que permita hacer operaciones quirúrgicas (como el equipo que presentamos a continuación), la curación se puede realizar pero la **dificultad** puede ir de **7 a 11**. Ver el equipo apropiado de cada NT para saber la **dificultad** de curar con dicho equipo:

- ◆ **Kit de Barbero de NT 1 a 4:** dificultad 11.
- ◆ **Instrumentos de Cirugía de NT 2 a 4:** dificultad 10.
- ◆ **Kit de Cirugía Portátil de NT 5 a 6:** dificultad 10.
- ◆ **Kit de Auxilio Médico de NT 7:** dificultad 9.
- ◆ **Kit de Auxilio Médico de NT 8:** dificultad 8.
- ◆ **Kit de Auxilio Médico de NT 9:** dificultad 7.
- ◆ **Sin equipo:** La curación es casi imposible, pero se puede intentar. La **dificultad** puede ir de **11 a 15** (11 si el daño sufrido es de *Herido*, 13 si el daño sufrido es de *Herido Grave*, 15 si el personaje está *Incapacitado*), y fallar causa tanto daño como el Grado de Fracaso +1.

Además, existen ciertas piezas de equipo (por lo general de gran tamaño) que son capaces de curar heridas con gran facilidad, y mucho más rápido que la Curación Natural:

- ◆ **Con una cámara de Regeneración Celular de NT 8:** Se trata una cámara repleta de nanitos que son capaces de crear cualquier órgano y regenerar cualquier parte de un ser vivo. La cámara permite controlar a los nanitos, y es necesario un médico presente durante todo el proceso de regeneración. **Cura por completo Rasguños** en 1 hora, **Heridas** en 30 horas, **Heridas Graves** en 1 día, **Incapacitado** en 12 días y **Moribundo** en 24 días (o sea, necesita 37 días y 31 horas para curar por completo a una persona). Requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* contra **Dificultad 9** para ser utilizado y proporcionar el tratamiento adecuado, además de estar Entrenado en *Computadora*. Curar un **Moribundo** requiere también que el paciente realice una tirada de *Voluntad* de **dificultad 7** para poder ser curado.
- ◆ **Con una cámara de Regeneración Celular de NT 9:** Se trata una cámara repleta de nanitos que son capaces de crear cualquier órgano y regenerar cualquier parte de un ser vivo. La cámara permite

controlar a los nanitos, y es necesario un médico presente durante todo el proceso de regeneración. **Cura por completo** *Rasguños* en 1 minuto, *Heridas* en 30 minutos, *Heridas Graves* en 1 hora, *Incapacitado* en 12 horas y *Moribundo* en 24 horas (o sea, necesita 37 horas y 31 minutos para curar por completo a una persona). Requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* contra **Dificultad** 7 para ser utilizado y proporcionar el tratamiento adecuado, además de estar Entrenado en *Computadora*. Curar un *Moribundo* requiere también que el paciente realice una tirada de *Voluntad* de **dificultad** 7 para poder ser curado.

- Con el Regenerador de NT 10:** Hay equipo, como el Regenerador de NT 10, que permite curar cualquier tipo de herida. Éste regenera cualquier herida, sea a piel, hueso u otro órgano. Utilizarlo requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* **dificultad** 7. Si se hace con éxito y nada interrumpe el tratamiento durante cierto tiempo (1 minuto para tratar una *Herida*, 5 minutos para tratar una *Herida Grave*, 15 minutos para tratar un *Incapacitado* y 30 minutos para tratar un *Moribundo*) todos los Puntos de Vida de la Categoría de Heridas más elevada en la que se haya sufrido daño serán **curados por completo**. Curar un *Moribundo* requiere también que el paciente realice una tirada de *Voluntad* de **dificultad** 7 para poder ser curado.



EQUIPO MÉDICO VARIADO

Este equipo médico es la clase de avances que hacen la vida más fácil a medida que se eleva el NT. Buena parte del equipo que aparece aquí se usa en los distintos botiquines y kits de la siguiente sección.

Aunque cualquiera con la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* o *Primeros Auxilios* puede usar los distintos métodos de curación de NT 1 a 4 sin negativos, siempre que tenga la Habilidad correspondiente como mínimo al NT en el que se crea la tecnología en cuestión o un NT superior. A partir de NT 5 se sufren los negativos correspondientes si se usan métodos de curación de un NT que no es el NT al que se tiene la Habilidad *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* o *Primeros Auxilios*.

NT 1

AGUJAS PARA CARNE

Estas agujas están especialmente diseñadas para perforar carne, sea humana o animal.

Estorbo: 0,01.

Coste: 25 Cr.

FÓRCEPS

Objetos diseñados para agarrar ciertas partes del cuerpo. Existían distintos fórceps, diseñado cada uno para agarrar una parte distinta del cuerpo, incluso distintos modelos para agarrar una zona concreta con intenciones distintas, pero la realidad era que cada médico tenía dos o tres modelos distintos, y los usaba para lo que podía.

Estorbo: 0,2.

Coste: 50 Cr.

KIT DE BARBERO

Contiene un cuchillo, una navaja de afeitar, una piedra de afilar y un cuenco de madera todo metido en una bolsa de piel.

Permite realizar tiradas de *Ciencia (Medicina)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave*, *Incapacitado* y *Moribundo*), pero se conside-

ran tiradas **Sin el equipo adecuado, pero con equipo**, que se harán contra **dificultad 11**.

Estorbo: 1,5.

Coste: 100 Cr.

VENDAJES

Sean de algodón, cáñamo, lino o seda sirven para lo mismo, ayudar a que se sangren menos, mantener la suciedad fuera de las heridas e intentar prevenir infecciones.

Cada vendaje, si se dispone de agua caliente (o por lo menos agua limpia) permiten realizar tiradas de *Primeros Auxilios* aunque se considera que se trabaja en circunstancias difíciles (salvo que se usen los vendajes con más equipo), por lo que la **dificultad** será **11**.

Estorbo: 0,01.

Coste: 1 Cr. por vendaje.

NT 2-4

Estos objetos se desarrollan en NT 2, pero existen versiones de ellos (de idéntica composición y coste) hasta NT 4.

CÁNULA

Estos pequeños tubos se insertan en el riñón para permitir que salga la orina y aliviar un cálculo renal, pero no supone una solución, para ello debe realizarse una litotomía. Se trata de la versión más primitiva de un catéter.

Estorbo: 0,05.

Coste: 50 Cr.

CAUTERIZADOR

La cauterización consiste en quemar una parte del cuerpo, destruyendo tejido en el proceso, pero minimizando considerablemente el riesgo de infección. Durante siglos fue una forma de tratar pequeñas heridas.

Estorbo: 0,1.

Coste: 250 Cr.

ESCALPELO

Existen cientos de tipos de escalpelos, pero el objetivo de todos es el mismo, realizar cortes de precisión en el cuerpo humano con el objetivo de realizar operaciones quirúrgicas.

Estorbo: 0,03.

Coste: 30 Cr.

INSTRUMENTOS DE CIRUGÍA

Se trata de un zurrón o mochila que contiene vendas de diversos tipos y tamaños, varios cuchillos, un escalpelo, un trepanador, varios fórceps, pequeñas tablillas de madera y cuerda para entablillar, agujas para carne, y otros instrumentos similares.

Permite realizar tiradas de *Ciencia (Medicina)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave, Incapacitado y Moribundo*), pero se consideran tiradas **Sin el equipo adecuado, pero con equipo**, que se harán contra **dificultad 10**.

Estorbo: 3.

Coste: 1.000 Cr.

KIT DE BARBERO

Contiene un cuchillo, una navaja de afeitar, una piedra de afilar, una cuchara, una lima y un cuenco de madera todo metido en una bolsa de piel.

Permite realizar tiradas de *Ciencia (Medicina)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave, Incapacitado y Moribundo*), pero se consideran tiradas **Sin el equipo adecuado, pero con equipo**, que se harán contra **dificultad 11**.

Estorbo: 1,6.

Coste: 120 Cr.

TREPANADOR

Realmente se realizan trepanaciones en NT 1 (de hecho los restos más antiguos con evidencias de trepanación son prehistóricos), pero no es hasta NT 2 que no se desarrolla el trepanador. La trepanación se desarrolla como método de curación para las heridas de armas contundentes a la cabeza.

Permite realizar tiradas de *Ciencia (Medicina)* para curar estados de *Herida Grave, Incapacitado y Moribundo de daño que se haya sufrido en la cabeza*, pero se consideran tiradas **Sin el equipo adecuado, pero con equipo**, que se harán contra **dificultad 11**.

Estorbo: 0,1.

Coste: 250 Cr.

NT 5

BOTIQUÍN DE PRIMEROS AUXILIOS

Se trata de un pequeño maletín que contiene vendas de diversos tipos y tamaños, antibióticos, analgésicos, desinfectante, cicatrizante, tijeras, guantes, etc.

Permite realizar tiradas de *Primeros Auxilios* considerando que se utiliza un botiquín estándar y puede tratar un total de **10 Puntos de Vida**, momento en el que o se reemplazan sus componentes o se coge otro Botiquín.

Estorbo: 4.

Coste: 500 Cr.

CATÉTER

Las Cánulas de NT 4 evolucionan en los actuales catéteres, aunque es cierto que antes pasan estados muy distintos. Poco a poco distintos científicos irán encontrando más y más usos médicos para esta herramienta (cardio-vasculares, neurológicos, gastrointestinales, urológicos, y un largo etcétera. Aunque se considera que el inventor del catéter moderno es Benjamin Franklin, la realidad es que el mismo decía que el inventor era Francesco Roncello-Pardino. Franklin simplemente aprovechó su popularidad para promover su uso tras lograr salvar la vida a su hermano gracias al uso de un catéter.

Estorbo: 0,05.

Coste: 50 Cr.

KIT DE INSTRUMENTOS DE DIAGNOSIS

Se trata de un pequeño maletín que incluye toda una serie de instrumentos que los médicos usarán para diagnosticar con mayor eficacia enfermedades varias, como son Estetoscopios, Esfigmomanómetros, Percusores, Reflectores Otológicos, Termómetros, etc.

Proporciona un +1 al realizar tiradas de *Ciencia (Biología)* y *Ciencia (Medicina)* para diagnosticar el estado de un paciente que sufre una enfermedad (siempre, claro está, que dicha enfermedad sea conocida).

Estorbo: 1.

Coste: 150 Cr.

KIT DE CIRUGÍA PORTÁTIL

Se trata de un maletín que contiene lo mismo que un Botiquín de Primeros Auxilios (vendas de diversos tipos y tamaños, antibióticos, analgésicos, desinfectante, cicatrizante, tijeras, guantes, etc.), y añade además Instrumentos de Cirugía.

Permite realizar tiradas de *Primeros Auxilios* considerando que se utiliza un botiquín estándar.

Permite realizar tiradas de *Ciencia (Medicina)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave*, *Incapacitado* y *Moribundo*), pero se consideran tiradas **Sin el equipo adecuado, pero con equipo**, que se harán contra **dificultad 10**.

Permite tratar (en total) hasta **20 Puntos de Vida**.

Estorbo: 6.

Coste: 1.250 Cr.

MAQUINARIA DE IMAGEN MÉDICA

A finales de este NT se empiezan a desarrollar las primeras máquinas de Imagen Médica, cuyo objetivo es intentar mirar dentro de los pacientes para conseguir hacer una diagnosis correcta de lo que les sucede.

Proporciona un +1 al realizar tiradas de *Ciencia (Biología)* y *Ciencia (Medicina)* para diagnosticar el estado de un paciente que sufre problemas físicos de huesos, pulmonares, viscerales o cerebrales.

Estorbo: 500.

Coste: 30.000 Cr.

NT 6

BOTIQUÍN DE PRIMEROS AUXILIOS

Se trata de un pequeño maletín que contiene: Respirador (oral y nasal), medidor de presión sanguínea, kit de transfusiones, jeringuillas, vendas desinfectantes/cicatrizantes, vendajes estériles para quemaduras, analgésicos, antibióticos, desinfectantes, cicatrizantes, material de entablillado (para una extremidad), entre otros elementos.

MONITOR DE SIGNOS VITALES

Monitor invasivo que muestra los signos vitales (pulso, presión sanguínea, etc.) de la persona a la que se le aplica.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 4.

Coste: 1.500 Cr.

RESPIRADOR

Esta máquina respira por la persona a quien se le coloca, forzándole a respirar con un número apropiado de inhalaciones y exhalaciones por minuto, permitiendo al médico centrarse en otros problemas que tenga el paciente..

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 25.

Coste: 5.000 Cr.

RESPIRADOR PORTÁTIL

Poco más que una máscara de plástico con un fuelle que permite a un médico introducir aire en un paciente.

Estorbo: 0,8.

Coste: 50 Cr.

SISTEMA DE SOPORTE VITAL

Esta máquina es capaz de mantener con vida a personas que morirían en caso de ser desconectados. Les fuerza a respirar, controla sus constantes vitales y desempeña otras funciones (que variarán de paciente a paciente).

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 150.

Coste: 150.000 Cr.

NT 7

BIOESCÁNER ESTÁTICO

Se trata de un escáner médico multipropósito que puede detectar deformaciones genéricas, heridas internas, implantes, venenos y toxinas, etc. Esta información es conseguida de manera no invasiva, simplemente introduciendo al paciente en el Bioescáner (que es un aparato que se añade a una cama, y que contiene toda una serie de sensores capaces de realizar dichos análisis).

Proporciona un +1 al realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina y Xenología)*

para **diagnosticar** un problema médico (herida, enfermedad, etc.).

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 200.

Coste: 100.000 Cr.

BIOMONITOR

Monitor no invasivo que muestra los signos vitales (pulso, presión sanguínea, etc.) de la persona a la que se le aplica. Tiene forma de pulsera abierta por un lado que se coloca con facilidad (3 AC) y se utiliza principalmente para el control de pacientes enfermos en casas particulares o en hospitales pequeños.

Energía: Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,2.

Coste: 150 Cr.

BOTIQUÍN DE PRIMEROS AUXILIOS

Se trata de un pequeño maletín que contiene un Biomonitor, una caja de Plastivendajes, una lata de Vendas de Espray, antibióticos, analgésicos, tijeras y guantes.

Permite realizar tiradas de *Primeros Auxilios* considerando que se utiliza un botiquín estándar y puede tratar hasta **50 Puntos de Vida**.

Estorbo: 3.

Coste: 500 Cr.

HIPOSPRAY

La evolución de las jeringuillas hipodérmicas, son aparatos médicos diseñados para introducir líquidos en el cuerpo. Los hiposprays no dejan signos de entrada (salvo que se observe con ciertos aparatos), ya que la transferencia de fluidos es a nivel molecular.

Estorbo: 0,1 (0,5 en caja contenedora con botes para 5 sustancias distintas).

Coste: 100 Cr.

KIT DE AUXILIO MÉDICO

Se trata de una mochila que contiene un Biomonitor, una caja de Plastivendajes, una lata de Vendas de Espray, antibióticos, analgésicos, tijeras, guantes, un desfibrilador, máscara de oxígeno (o gas apropiado), y medicinas varias con un hipospray.

Permite realizar tiradas de *Primeros Auxilios* considerando que se utiliza un botiquín estándar.

También lleva herramientas de cirugía (escalpelo, fórceps, suturas, etc.), gracias a las que puede realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave, Incapacitado y Moribundo*), pero se consideran tiradas **Sin el equipo adecuado, pero con equipo**, que se harán contra **dificultad 9**.

Proporciona un +1 al realizar tiradas de *Primeros Auxilios* para tratar una parada cardiorespiratoria, y un +2 si se usan las Habilidades *Ciencia (Biología)* y *Ciencia (Medicina)*.

Permite tratar (en total) hasta **80 Puntos de Vida**.

Energía: Tipo 3 (50 usos) o Fuente Externa.

Estorbo: 5.

Coste: 2.000 Cr.

NANO-MÉDICO FAMILIAR

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para combatir resfriados comunes, alergias, inflamaciones comunes, etc. Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas se habrá recuperado del constipado, infección común o molestia común que le afectase sin requerir ninguna tirada de *Primeros Auxilios* o *Ciencia (Medicina)*. Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina tras curar la enfermedad común que afectase al paciente.

Estorbo: 0,2.

Coste: 100 Cr. por jeringuilla.

NANO-VACUNA ANTI-TOXINAS

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para combatir todo tipo de venenos y toxinas. Se inyecta el contenido de la jeringuilla sin requerir ninguna tirada de *Primeros Auxilios* o *Ciencia (Medicina)*. Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina pasadas **24 horas**, durante las cuales se tendrá el Don Re-

sistencia a Veneno 1 (+2 a Tiradas de Vigor para resistir venenos).

Don (Origen Tecnológico): Resistencia a Venenos 1.

Estorbo: 0,2.

Coste: 4.000 Cr. por jeringuilla.

PLASTIVENDAJE

Se trata de un parche antiséptico que al ser colocado en una herida la limpia y la desinfecta. Puede ser de cualquier color, y también transparente. Una caja contiene plastivendajes para curar hasta **20 Puntos de Vida**, pero requerirá tiradas de *Primeros Auxilios* o *Ciencia (Medicina)* (por sí solo no se considera equipo adecuado). Dicha caja se incluye en los Botiquines de *Primeros Auxilios* y en los Kit de *Auxilio Médico*, y la cantidad de PV que permite curar está ya añadida a estos.

Estorbo: 0,6.

Coste: 10 Cr.

SISTEMA DE SOPORTE VITAL

Versión avanzada de la misma máquina de NT 6.

Energía: Tipo 4 (200 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 50.

Coste: 350.000 Cr.



VENDAS DE ESPRAY

Se trata de un spray antiséptico que al ser pulverizado en una herida la limpia y la desinfecta. Por lo general es transparente. Una lata de spray puede curar hasta **30 Puntos de Vida**, pero requerirá tiradas de *Primeros Auxilios_o Ciencia (Medicina)* (por sí solo no se considera equipo adecuado) para ser usada. Dicha lata se incluye en los Botiquines de Primeros Auxilios y en los Kit de Auxilio Médico, y la cantidad de PV que permite curar está ya añadida a estos.

Estorbo: 0,5.

Coste: 20 Cr.

NT 8

BIOESCÁNER

El sueño de todo médico. Se trata de un escáner médico multipropósito que puede detectar deformaciones genéricas, heridas internas, implantes, venenos y toxinas, etc. Esta información es conseguida de manera no invasiva, simplemente pasando el Bioescáner a 5 cm del cuerpo para obtener los datos (5 AC para hacer la lectura y otras 5 AC para interpretarla, aunque con problemas muy graves o extraños puede necesitarse mucho tiempo).

Proporciona un +1 al realizar tiradas de *Ciencia (Biología)*, *Ciencia (Medicina)* y *Ciencia (Xenología)* para **diagnosticar** un problema médico (herida, enfermedad, etc.).

Energía: Tipo 3 (50 horas).

Estorbo: 1,2.

Coste: 1.000 Cr.

CÁMARAS DE HIBERNACIÓN

Estas cámaras están diseñadas para “apagar” el cuerpo de una persona. También reciben el nombre de “cámaras de criogenización”, o “cámaras de estasis”. Ponen al sujeto que se introduce en su interior en un estado de animación suspendida del que solo se puede salir con ayuda externa.

Para colocar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de *Ciencia (Medicina)* de **dificultad 9**. Si se falla la persona sufre un daño igual al grado de fracaso de la tirada.

Para sacar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de *Ciencia (Medicina)* de **dificul-**

tad 9. Si se falla la persona sufre un daño igual al grado de fracaso de la tirada y no despierta.

Algunos DJs considerarán que dos tiradas son demasiado peligrosas, y son libres de pedir solo una tirada, la necesaria para despertar, si se ajusta a su estilo.

Don (Origen Tecnológico): Hibernación con la Modificación Hibernar a Otro.

Energía: Tipo 4 (200 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 120.

Coste: 800.000 Cr.

CÁMARA DE REGENERACIÓN CELULAR

Esta cámara de Regeneración Celular es un modelo completamente experimental a este NT. Se trata de una cámara repleta de nanitos que son capaces de crear cualquier órgano y regenerar cualquier parte de un ser vivo. La cámara permite controlar a los nanitos, y es necesario un médico presente durante todo el proceso de regeneración.

Cura completamente *Rasguños* en 1 hora, *Heridas* en 30 horas, *Heridas Graves* en 1 día, *Incapacitado* en 12 días y *Moribundo* en 24 días. Requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* contra **Dificultad 9** para ser utilizado y proporcionar el tratamiento adecuado.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 150.

Coste: 3.000.000 Cr.

INHIBIDOR NEURAL

Un Inhibidor Neural tiene forma de un collar metálico circular que cuando se le coloca a una persona la paraliza por completo (aunque para colocárselo a una persona que no quiere que se le coloque hay que inmovilizarlo de alguna manera de antemano). Este aparato será considerado ilegal en muchos lugares, y solo estará permitido su uso a fuerzas de seguridad oficiales.

Cuando se le coloca a una persona esta debe realizar una tirada de *Vigor* contra **Dificultad 13**. Quien falle dicha tirada quedará paralizado de forma inmediata.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 2.

Coste: 50.000 Cr.

KIT DE AUXILIO MÉDICO

Se trata de una mochila que contiene versiones de NT 8 de todo el material que hay el Kit equivalente de NT 7, y además 2 Nano-Médicos de Combate.

Proporciona un +1 a las tiradas de *Primeros Auxilios*.

Permite realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave, Incapacitado y Moribundo*), pero se consideran tiradas **Sin el equipo adecuado, pero con equipo**, que se harán contra **dificultad 8**.

Proporciona un +1 al realizar tiradas de *Primeros Auxilios* para tratar una parada cardiorrespiratoria, y un +2 si se usan las Habilidades *Ciencia (Biología)* y *Ciencia (Medicina)*.

Permite tratar (en total) hasta **100 Puntos de Vida**.

Energía: Tipo 2 (30 usos) o Fuente Externa.

Estorbo: 4.

Coste: 7.000 Cr.

NANO-MÉDICO DE COMBATE

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para curar la clase de heridas que se sufren en combate.

Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas se habrá curado **10 Puntos de Vida** (o 1 Punto de Vida cada 12 minutos hasta los 10 PV) sin requerir ninguna tirada de *Primeros Auxilios* o *Ciencia (Medicina)*. Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina tras curar la *Herida* o enfermedad común que afectase al paciente.

Estorbo: 0,2.

Coste: 1.000 Cr. por jeringuilla.

NT 9

CÁMARA DE REGENERACIÓN CELULAR AVANZADA

Versión avanzada de la Cámara de Regeneración de NT 8.

Cura completamente *Rasguños* en 1 minuto, *Heridas* en 30 minutos, *Heridas Graves* en 1 hora, *Incapacitado* en 12 horas y *Mo-*

ribundo en 24 horas. Requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* contra **Dificultad 7** para ser utilizado y proporcionar el tratamiento adecuado.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 100.

Coste: 300.000 Cr.

KIT DE AUXILIO MÉDICO

Se trata de una mochila que contiene versiones de NT 9 de todo el material que hay el Kit equivalente de NT 8 (incluyendo un Nano-Médico de Combate de NT 9 y 2 Nano-Médicos normales de NT 9).

Proporciona un +1 a las tiradas de *Primeros Auxilios*.

Permite realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave, Incapacitado y Moribundo*), pero se consideran tiradas **Sin el equipo adecuado, pero con equipo**, que se harán contra **dificultad 7**.

Proporciona un +2 al realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para tratar una parada cardiorrespiratoria.

Permite tratar (en total) hasta **110 Puntos de Vida**.

Energía: Tipo 2 (50 usos) o Fuente Externa.

Estorbo: 2.

Coste: 15.000 Cr.

NANO-INMUNIDAD

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para combatir todo tipo de enfermedades. Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas el paciente recibe el *Don Resistencia a Enfermedades 2 durante 6 meses*.

Don (Origen Tecnológico): Resistencia a Enfermedades 2.

Estorbo: 0,2.

Coste: 30.000 Cr. por jeringuilla.

NANO-MÉDICO

Se trata de una jeringuilla hipodérmica de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para curar la clase de heridas que se sufren en combate.

TABLA 8.1: EQUIPO MÉDICO

Equipo	PV que puede curar	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 1					
Agujas para carne	-	0,01	-	25	
Forceps	-	0,2	-	50	
Kit de Barbero	-	1,5	-	100	Permite realizar tiradas de Ciencia (Medicina) para realizar operaciones quirúrgicas, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 11
Vendajes	-	0,01	-	1	Cada vendaje, si se dispone de agua caliente permiten realizar tiradas de Primeros Auxilios aunque se considera que se trabaja en circunstancias difíciles, por lo que la dificultad será 11
NT 2-4					
Cánula	-	0,05	-	50	
Cauterizador	-	0,1	-	250	
Escalpelo	-	0,03	-	30	
Instrumentos de Cirugía	-	3	-	1.000	Permite realizar tiradas de Ciencia (Medicina) para realizar operaciones quirúrgicas, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 10
Kit de Barbero	-	1,6	-	120	Permite realizar tiradas de Ciencia (Medicina) para realizar operaciones quirúrgicas, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 11
Trepanador	-	0,1	-	250	Permite realizar tiradas de Ciencia (Medicina) para realizar operaciones quirúrgicas en la cabeza, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 11
NT 5					
Botiquín de Primeros Auxilios	10	4	-	500	Permite realizar tiradas de Primeros Auxilios considerando que se utiliza un botiquín estándar
Catéter	-	0,05	-	50	
Kit de Instrumentos de Diagnósis	-	1	-	150	Proporciona un +1 al realizar tiradas de Ciencia (Biología) y Ciencia (Medicina) para diagnosticar el estado de un paciente que sufre una enfermedad
Kit de Cirugía Portátil	20	6	-	1.250	Permite realizar tiradas de Primeros Auxilios considerando que se utiliza un botiquín estándar. Permite realizar tiradas de Ciencia (Medicina) para realizar operaciones quirúrgicas, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 10
Maquinaria de Imagen Médica	-	500		30.000	Proporciona un +1 al realizar tiradas de Ciencia (Biología) y Ciencia (Medicina) para diagnosticar el estado de un paciente que sufre problemas físicos de huesos, pulmonares, viscerales o cerebrales.

Equipo	PV que puede curar	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 6					
Botiquín de Primeros Auxilios	30	4	-	200	Permite realizar tiradas de Primeros Auxilios considerando que se utiliza un botiquín estándar
Cámara Hiperbárica Portátil	-	18	Tipo 3 (5 horas) o Fuente Externa	3.000	Permite realizar tiradas de Ciencia (Medicina) para tratar problemas de descompresión y mal de montaña.
Desfibrilador	-	1,5	Tipo 3 (30 usos) o Fuente Externa	1.500	Proporciona un +1 al realizar tiradas de Primeros Auxilios para tratar una parada cardiorrespiratoria, y un +2 si se usan las Habilidades Ciencia (Biología) y Ciencia (Medicina).
Kit de Cirugía Portátil	40	6	-	1.500	Permite realizar tiradas de Primeros Auxilios considerando que se utiliza un botiquín estándar. Permite realizar tiradas de Ciencia (Medicina) para realizar operaciones quirúrgicas, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 10
Maquinaria de Imagen Médica	-	700	Fuente Externa	1.000.000	Proporciona un +1 al realizar tiradas de Ciencia (Biología) y Ciencia (Medicina) para diagnosticar el estado de un paciente que sufre una enfermedad
Monitor de Signos Vitales	-	4	Fuente Externa	1.500	
Respirador	-	25	Fuente Externa	5.000	
Respirador Portátil	-	50	-	50	
Sistema de Soporte Vital	-	150	Fuente Externa	150.000	
NT 7					
Bioescáner Estático	-	20	Fuente Externa	100.000	Proporciona un +1 al realizar tiradas de Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) para diagnosticar un problema médico
Biomonitor	-	0,2	Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa	150	
Botiquín de Primeros Auxilios	50	3	-	500	Permite realizar tiradas de Primeros Auxilios considerando que se utiliza un botiquín estándar
Hipospray	-	0,1	-	100	Estorbo 0,5 en caja contenedora con botes para 5 sustancias
Kit de Auxilio Médico	80	5	Tipo 3 (50 usos) o Fuente Externa	2.000	Permite realizar tiradas de Primeros Auxilios considerando que se utiliza un botiquín estándar. Permite realizar tiradas de Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) para realizar operaciones quirúrgicas, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 9. Proporciona un +1 al realizar tiradas de Primeros Auxilios para tratar una parada cardiorrespiratoria, y un +2 si se usan las Habilidades Ciencia (Biología) y Ciencia (Medicina).
Nano-Médico Familiar	-	0,2	-	100	Cura un amplio espectro de enfermedades menores o molestias comunes

Equipo	PV que puede curar	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Nano-Vacuna Anti-Toxinas	-	0,2	-	4.000	Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina pasadas 24 horas, durante las cuales se tendrá el Don Resistencia a Veneno 1 (+2 a Tiradas de Vigor para resistir venenos).
Plastivendaje	20	0,6	-	10	Una caja contiene plastivendajes para curar hasta 20 Puntos de Vida, pero requerirá tiradas de Primeros Auxilios o Ciencia (Medicina). Por sí solo no se considera equipo adecuado
Sistema de Soporte Vital	-	50	Tipo 4 (200 horas) o Fuente Externa	300.000	
Vendas de Espray	30	0,5	-	20	Una lata contiene plastivendajes para curar hasta 30 Puntos de Vida, pero requerirá tiradas de Primeros Auxilios o Ciencia (Medicina). Por sí solo no se considera equipo adecuado
NT 8					
Bioescáner	-	1,2	Tipo 3 (50 horas)	1.000	Proporciona un +1 al realizar tiradas de Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) para diagnosticar un problema médico
Cámaras de Hibernación	-	120	Tipo 4 (200 horas) o Fuente Externa	800.000	Para hibernar a alguien es necesario pasar una tirada de Ciencia (Medicina) de dificultad 9. Si se falla se sufre un daño igual al grado de fracaso de la tirada. Para sacar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de Ciencia (Medicina) de dificultad 9. Si se falla la persona sufre un daño igual al grado de fracaso de la tirada y no despierta. Proporciona el Don (Origen Tecnológico) Hibernación con la Modificación Hibernar a Otro.
Cámara de Regeneración Celular	-	150	Fuente Externa	3.000.000	Cura completamente Rasguños en 1 hora, Heridas en 30 horas, Heridas Graves en 1 día, Incapacitado en 12 días y Moribundo en 24 días. Requiere una tirada de Ciencia (Biología, Medicina o Xenología) contra Dificultad 9 para ser utilizado
Inhibidor Neural	-	2	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	50.000	Cuando se le coloca a una persona esta debe realizar una tirada de Vigor contra Dificultad 13. Quien falle dicha tirada quedará paralizado de forma inmediata.
Kit de Auxilio Médico	100	4	Tipo 2 (30 usos) o Fuente Externa	7.000	Proporciona un +1 a las tiradas de Primeros Auxilios. Permite realizar tiradas de Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) para realizar operaciones quirúrgicas, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 8. Proporciona un +1 al realizar tiradas de Primeros Auxilios para tratar una parada cardiorrespiratoria, y un +2 si se usan las Habilidades Ciencia (Biología) y Ciencia (Medicina).
Nano-Médico de Combate	10	0,2	-	1.000	Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas se habrá curado 10 Puntos de Vida (o 1 Punto de Vida cada 12 minutos hasta los 10 PV) sin requerir ninguna tirada de Primeros Auxilios o Ciencia (Medicina)

Equipo	PV que puede curar	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 9					
Cámara de Regeneración Celular Avanzada	-	100	Fuente Externa	300.000	Cura completamente Rasguños en 1 minuto, Heridas en 30 minutos, Heridas Graves en 1 hora, Incapacitado en 12 horas y Moribundo en 24 horas. Requiere una tirada de Ciencia (Biología, Medicina o Xenología) contra Dificultad 7 para ser utilizado
Kit de Auxilio Médico	110	2	Tipo 2 (50 usos) o Fuente Externa	15.000	Proporciona un +1 a las tiradas de Primeros Auxilios. Permite realizar tiradas de Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) para realizar operaciones quirúrgicas, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 7. Proporciona un +2 si se usan las Habilidades Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) para tratar una parada cardiorrespiratoria
Nano-Inmunidad	-	0,2	-	30.000	Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las 2 horas el paciente recibe el Don de Origen Tecnológico Resistencia a Enfermedades 2 durante 6 meses.
Nano-Médico	5	0,1	-	1.000	Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las hora se habrá curado 5 Puntos de Vida (o 1 Punto de Vida cada 12 minutos hasta los 5 PV) sin requerir ninguna tirada de Primeros Auxilios o Ciencia (Medicina)
Nano-Médico de Combate	10	0,01	-	5.000	Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y en 1 turno se habrá curado 10 Puntos de Vida sin requerir ninguna tirada de Primeros Auxilios o Ciencia (Medicina).
NT 10					
Kit de Auxilio Médico	120	2	Tipo 1 (30 usos) o Fuente Externa	20.000	Proporciona un +2 a las tiradas de Primeros Auxilios. Permite realizar tiradas de Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) para realizar operaciones quirúrgicas, pero se consideran tiradas Sin el equipo adecuado, pero con equipo, que se harán contra dificultad 7. Proporciona un +2 si se usan las Habilidades Ciencia (Biología, Medicina y Xenología) para tratar una parada cardiorrespiratoria
Regenerador	-	10	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	50.000	Utilizarlo requiere una tirada de Ciencia (Biología, Medicina o Xenología) dificultad 7. Si se tiene éxito y nada interrumpe el tratamiento durante cierto tiempo (1 minuto para tratar una Herida, 5 minutos para tratar una Herida Grave, 15 minutos para tratar un Incapacitado y 30 minutos para tratar un Moribundo) la herida será curada por completo, sea de la gravedad que sea (aunque no puede devolver a la vida a un muerto)

Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y a las hora se habrá curado **5 Puntos de Vida** (o 1 Punto de Vida cada 12 minutos hasta los 5 PV) sin requerir ninguna tirada de *Primeros Auxilios* o *Ciencia (Medicina)*. Los nanitos se disuelven en el flujo sanguíneo y son expulsados por la orina tras curar la *Herida* o enfermedad común que afectase al paciente.

Estorbo: 0,1.

Coste: 1.000 Cr. por jeringuilla.

NANO-MÉDICO DE COMBATE

Se trata de un parche de un solo uso que contiene una serie de nanitos programados para curar la clase de heridas que se sufren en combate.

Se inyecta el contenido de la jeringuilla hipodérmica en el paciente y en un turno se habrá curado **10 Puntos de Vida** sin requerir ninguna tirada de *Primeros Auxilios* o *Ciencia (Medicina)*.

Estorbo: 0,01.

Coste: 5.000 Cr. por parche.



NT 10

KIT DE PRIMEROS AUXILIOS

Se trata de un pequeño maletín o mochila que contiene versiones de NT 10 de un Bio-monitor, una caja de Plastivendajes, una lata de Vendas de Espray, antibióticos, analgésicos, tijeras, guantes, un desfibrilador, máscara de oxígeno (o gas apropiado), y medicinas. Y además 2 Nano-Médicos de Combate de NT 9.

Proporciona un +2 a las tiradas de *Primeros Auxilios*.

Permite realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para realizar operaciones quirúrgicas (necesarias para curar los estados *Herida Grave*, *Incapacitado* y *Moribundo*), que se consideran tiradas **Con el equipo adecuado**, que se harán contra **dificultad 7**.

Proporciona un +2 al realizar tiradas de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* para tratar una parada cardiorrespiratoria.

Permite tratar hasta **120 Puntos de Vida**.

Energía: Tipo 1 (30 usos) o Fuente Externa.

Estorbo: 2.

Coste: 20.000 Cr.

REGENERADOR

Este aparato regenera cualquier herida, sea a piel, hueso u otro órgano. Este aparato puede parecer muy poderoso, pero si se tiene en cuenta que la mayoría de armas de NT 5 desintegran al oponente no resulta tan efectivo.

Utilizarlo requiere una tirada de *Ciencia (Biología, Medicina o Xenología)* **dificultad 7**. Si se tiene éxito y nada interrumpe el tratamiento durante cierto tiempo (1 minuto para tratar una *Herida*, 5 minutos para tratar una *Herida Grave*, 15 minutos para tratar un *Incapacitado* y 30 minutos para tratar un *Moribundo*) la herida será curada por completo, sea de la gravedad que sea (aunque no puede devolver a la vida a un muerto).

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 10.

Coste: 50.000 Cr.

DROGAS, MEDICAMENTOS Y VENENOS

Los venenos y drogas existentes en la naturaleza son muy variados, y si añadimos los artificiales la lista es aún más grande, pero en CdB Engine todos los venenos y drogas utilizan el mismo formato.

Aunque cualquiera con la Habilidad *Ciencia* (*Alquimia, Biología, Medicina o Xenología*) puede usar los distintos venenos de NT 1 a 4 sin negativos, a partir de NT 5 se sufren los negativos correspondientes si se quieren fabricar venenos de un NT que no es el NT al que se tiene la Habilidad *Ciencia* (*Alquimia, Biología, Medicina o Xenología*).

Están compuestos por los siguientes elementos:

- ◆ **Dificultad:** que es el número a superar en la Habilidad indicada para evitar los efectos más graves del veneno (y en el caso de los venenos más débiles para no sufrir ningún efecto).
- ◆ **Efecto Superando la Tirada:** son las consecuencias de consumir o verse afectado de alguna manera por el veneno, medicamento o veneno cuando se **supera** la tirada. Si el efecto es un Daño ignora la RD (salvo la proveniente del Don Resistencia a Veneno o Súper-Resistencia).
- ◆ **Duración Superando la Tirada (Intervalo):** Esto es el tiempo que dura un efecto concreto. Algunos venenos afectarán más de una vez, en tal caso se indicaría el intervalo de repetición entre paréntesis (las repeticiones permiten volver a tirar para sobreponerse al efecto). El DJ es libre de crear nuevas duraciones.
- ◆ **Efecto Fallando la Tirada:** son las consecuencias de consumir o verse afectado de alguna manera por el veneno, medicamento o veneno cuando se **falla** la tirada. Si el efecto es un Daño ignora la RD (salvo la proveniente del Don Resistencia a Veneno o Súper-Resistencia).
- ◆ **Duración Fallando la Tirada (Intervalo):** Esto es el tiempo que dura un efecto concreto. Algunos venenos afectarán más de una vez, en tal caso se indicaría el intervalo de repetición entre paréntesis (las repeticiones permiten volver a tirar para sobreponerse al efecto). El DJ es libre de crear nuevas duraciones.
- ◆ **Coste (Cr.):** El coste en Créditos que cuesta cada dosis si se compran más de 10 dosis. Multiplica por 5 o por 10 si se compran dosis sueltas.
- ◆ **Notas:** Cualquier mecanismo especial asociado a un veneno o droga. Teniendo en cuenta la variedad efectos que se pueden encontrar, más de un veneno o droga tendrá anotaciones.



TABLA 8.2: DROGAS, MEDICAMENTOS Y VENENOS

Sustancia	Coste (Cr.)	Dificultad (Habilidad)	Efecto Superando Tirada	Duración Superando Tirada (Intervalo)
NT 1-4				
Alcohol Etílico	Variable	5 (Vigor)	Ligera Euforia	20 min
Amatoxina	30	11 (Vigor)	Daño 2	-
Arsénico	1	11 (Vigor)	-	-
Calomelanos	1	11 (Vigor)	-	-
Cianuro	2	17 (Vigor)	-	-
Cicuta	50	11 (Vigor)	Mareo, náuseas y vómitos: -2 a la Acción	1 hora
Curare	20	11 (Vigor)	Mareos y náuseas: -1 a la Acción	1 hora
Humo	-	7 (Vigor)	Tos	1 minuto tras dejar de respirarlo
Veneno de Áspid	30	11 (Vigor)	Dolor muy fuerte: -1 a la Acción	1 hora
Veneno de Cobra	30	11 (Vigor)	-	-
Veneno de Escorpión	30	11 (Vigor)	Dolor muy fuerte: -1 a la Acción	1 hora
Veneno de Rana (batracotoxina)	50	11 (Vigor)	Dolor extremadamente fuerte: -2 a la Acción	5 horas
NT 5				
Alcohol Metílico	50	7 (Vigor)	Dolor de cabeza y mareo: -1 a la Acción	1 hora
Analgésicos	10	7 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por dolor	8 horas
Droga de la Verdad	10	11 (Vigor)	-1 Voluntad	5 minutos
Estricnina	5	11 (Vigor)	-1 a la Acción por convulsiones musculares	1 hora
Morfina	10	9 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por dolor	4 horas
Quinina	30	11 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por dolor	2 horas
Sales de Amoníaco	1	7 (Vigor)	Recupera un Estado de Incapacitado o Exhausto (de Fatiga)	-
NT 6				
Analgésicos	10	7 (Vigor)	Anula un -2 a la Acción por dolor	8 horas
Antibióticos	10	7 (Vigor)	+1 a Vigor para resistir Enfermedades	8 horas
Toxina Botulínica	20	9 (Vigor)	Náuseas y Vómitos	1 día
Gas Lacrimógeno	10	11 (Vigor)	Tos	1 minuto tras dejar de respirarlo
Gas Mostaza	10	13 (Vigor)	Daño 2	3 días (diario)
Gas Nervioso	20	15 (Vigor)	-	-
Sedante	10	9 (Vigor)	Incapacitado	2 horas

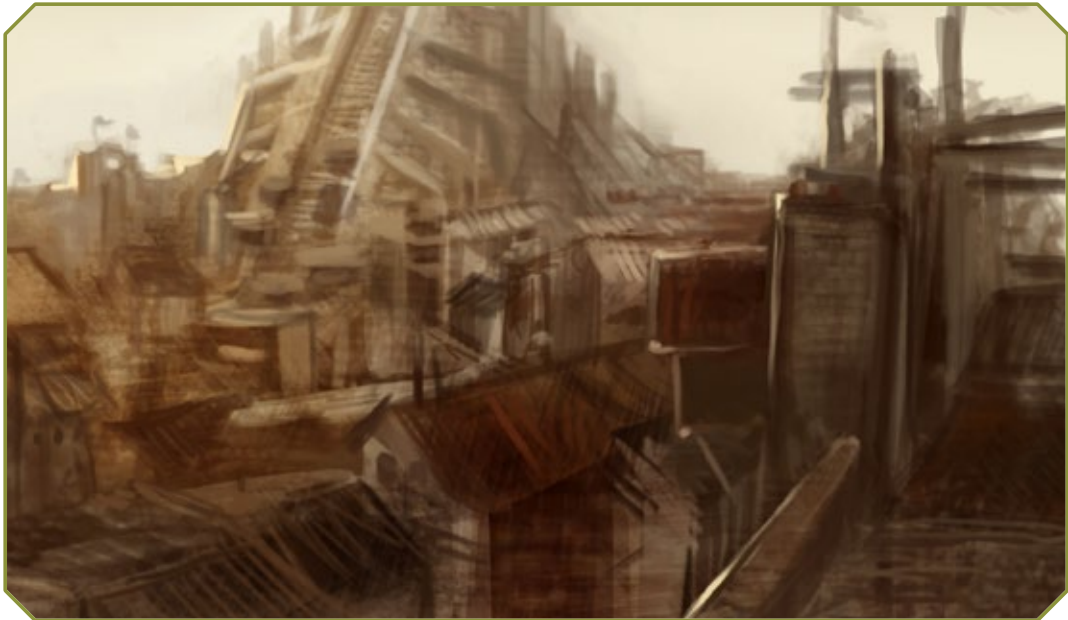
TABLA 8.2: DROGAS, MEDICAMENTOS Y VENENOS (CONTINUACIÓN)

Efecto Fallando Tirada	Duración Fallando Tirada (Intervalo)	Notas
NT 1-4		
Euforia, desinhibición, mareos, somnolencia, confusión... en definitiva, un negativo a la Acción igual al Grado de Fracaso	8 horas desde que se deje de consumir	La Dificultad se modifica según el tipo de bebida que se trate: +0 si es una bebida floja (cerveza, mosto), +1 si es una bebida media (vinos y espumosos), +2 si es una bebida fuerte y +3 si es extremadamente fuerte. Cada vez que se consume un "vaso" requiere una tirada adicional. Puede proporcionar Adicción Grave
Daño 5	12 horas (30 minutos)	Solo afecta si se ingiere. Una octava parte de una dosis es alucinógena.
Daño 2	8 horas (1 hora)	
Diarrea y vómitos	2 horas x Grado Fracaso	Solo afecta si se ingiere
Daño 5	Automático	Si se ingiere tarda 15 minutos en hacer efecto. Si se ingieren varias dosis el efecto se suma
Parálisis	24 horas (6 horas)	Si la parálisis dura hasta las 24 horas (esto es, si no se superan ninguna de las tiradas de Vigor) el paciente muere. Con una tirada de Ciencia (Medicina) de dificultad 9 se puede usar como Analgésico, anulando un -1 a la Acción por dolor
Daño 1 y Parálisis	16 horas (1 hora)	Si la parálisis dura hasta las 16 horas (esto es, si no se superan ninguna de las tiradas de Vigor) el paciente muere.
Ceguera Temporal y Tos	1 minuto tras dejar de respirarlo	
-1 a la Acción y Daño 3	8 horas (1 hora)	
Daño 6	6 horas (1 hora)	
Daño 5	24 horas (2 horas)	
Daño 8 y Parálisis	1 hora (5 minutos)	
NT 5		
Dolor de cabeza, mareo, náuseas y vómitos: -2 a la Acción	8 horas	Si se ingieren más de 20 ml fallar la tirada supone la muerte.
-	-	Solo afecta si se ingiere. Puede proporcionar Adicción Grave
-2 Voluntad	30 minutos	Se inyecta en el cuerpo
Asfixia	1 hora (5 minutos)	Solo afecta si se ingiere
Anula un -2 a la Acción por dolor	4 horas	Se inyecta en el cuerpo o se ingiere. Puede proporcionar Adicción Grave
Anula un -2 a la Acción por dolor	4 horas	Solo afecta si se ingiere. Puede proporcionar Adicción Grave
-	-	
NT 6		
-	-	Puede proporcionar Adicción Grave
-	-	Puede proporcionar Adicción Grave
Asfixia	2 horas	Si se falla la tirada de Vigor se sufren también los efectos de superarla
Ceguera Temporal y Tos	1 minuto tras dejar de respirarlo	
Daño 3	8 días (diario)	
Incapacitado	6 minutos (1 minuto)	
Exhausto	12 horas	Solo afecta si se ingiere. Puede proporcionar Adicción Grave

Sustancia	Coste (Cr.)	Dificultad (Habilidad)	Efecto Superando Tirada	Duración Superando Tirada (Intervalo)
NT 7				
Anestalina	20	11 (Vigor)	Daño 10 Fatiga	8 horas
Comdruzín	75	9 (Vigor)	+1 AC	2 horas
Cordinamin	30	11 (Vigor)	Proporciona RD 2 contra Radiación	3 horas
Dexalin	30	11 (Vigor)	Recupera todo el daño sufrido por Asfixia cuando acaba su Duración	30 minutos
Hyronalin	30	11 (Vigor)	Recupera todo el daño sufrido por Radiación cuando acaba su Duración	1 hora
Inaprevalin	50	9 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por heridas o dolor	4 horas
Sedatin	20	11 (Vigor)	Exhausto + Amnesia	24 horas
Vertacin	20	9 (Vigor)	Elimina los efectos negativos de estar en gravedad cero	8 horas
NT 8-10				
Anestezina	10	9 (Vigor)	-	-
Comdruzina	45	9 (Vigor)	+1 AC	2 horas
Cordrazina	15	9 (Vigor)	Proporciona RD 2 contra Radiación	3 horas
Dexolina	15	9 (Vigor)	Recupera todo el daño sufrido por Asfixia cuando acaba su Duración	30 minutos
Hyronalina	15	9 (Vigor)	Recupera todo el daño sufrido por Radiación cuando acaba su Duración	1 hora
Inaprovalina	25	7 (Vigor)	Anula un -1 a la Acción por heridas o dolor	4 horas
Mortacina	50	11 (Vigor)	Daño 10	2 horas (1 hora)
Revivalina	100	15 (Vigor)	Resucita a una persona que haya muerto en menos de 1 hora	Automático
Sedatina	10	9 (Vigor)	Exhausto + Amnesia	24 horas
Vertacina	10	7 (Vigor)	Elimina los efectos negativos de estar en gravedad cero	8 horas



Efecto Fallando Tirada	Duración Fallando Tirada (Intervalo)	Notas
NT 7		
-	-	Se inyecta en el cuerpo
+3 AC	30 minutos	Solo afecta si se ingiere o se inyecta. Puede proporcionar Adicción Grave
Proporciona RD 4 contra Radiación	6 horas	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
Anula un -2 a la Acción por heridas o dolor	8 horas	Solo afecta si se ingiere o se inyecta. Puede proporcionar Adicción Grave
-	-	Solo afecta si se ingiere. Puede proporcionar Adicción Grave
-	-	Se inyecta en el cuerpo
NT 8-10		
Daño 10 Fatiga	8 horas	Se inyecta en el cuerpo
+3 AC	30 minutos	Solo afecta si se ingiere o se inyecta
Proporciona RD 4 contra Radiación	6 horas	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
Anula un -2 a la Acción por heridas o dolor	8 horas	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
Daño 20	4 horas (1 hora)	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere o se inyecta.
-	-	Solo afecta si se ingiere
-	-	Se inyecta en el cuerpo





Capítulo 9:

Seguridad y Delito

- ES IMPOSIBLE MOVERSE, VIVIR Y OPERAR A CUALQUIER NIVEL SIN DEJAR RASTROS, BITS, FRAGMENTOS APARENTEMENTE INSIGNIFICANTES DE INFORMACION PERSONAL. FRAGMENTOS QUE PUEDEN SER RECUPERADOS..

JOHNNY, JOHNNY MNEMONIC

4200 31/ 0/2/4

800.314.7464
www.702.com

[illegible]

Mucho y muy variado es el equipo utilizado por las fuerzas de seguridad y los criminales a lo largo y ancho de la Historia.

Aunque cualquiera con la Habilidad pertinente puede usar el equipo de Seguridad y Delito de NT 1 a 4 sin negativos, siempre que tenga la Habilidad correspondiente como mínimo al NT en el que se crea la tecnología en cuestión o un NT superior. A partir de NT 5 se sufren los negativos correspondientes si se usan tecnologías de un NT que no es el NT al que se tiene la Habilidad que indique en el aparato (si se utiliza alguna Habilidad con él).

NT 1

BAÚL / COFRE

Los baúles o los cofres normalmente están hechos de madera, y usan una cerradura del NT en que sean fabricados. No entramos a considerar el Estorbo que puede haber dentro de ellos, pues este será muy variado, sino que consideramos la RD y la Dureza que proporcionan, en caso de que alguien quiera romper uno.

RD: 6.

Dureza: 10.

Coste: Cada 1 de Estorbo que pueda tener cuesta 100 Cr.

CERRADURA DE TAMBOR DE PIN

Supuestamente creada en el año 2.000 a.C. en Egipto, esta cerradura (en una versión mucho más pequeña y ligera) sigue en uso ahora mismo. Se trata de un cerrojo con una apertura horizontal en las que hay un pin que es movido por llaves de la altura adecuada.

Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **difficultad de 5** para cerraduras de **calidad baja**, **7** para cerraduras de **calidad media**, y **9** para cerraduras de **gran calidad**.

RD: 6.

Dureza: 10.

Estorbo: Las llaves tienen Estorbo 0,5.

Coste: 30 Cr. las cerraduras de calidad baja, 60 Cr. las de calidad media y 120 Cr. las de gran calidad. 5 Cr. cada llave.

GANZÚAS

Sirven para forzar cerraduras y esposas de NT 1. *Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2.*

Estorbo: 0,6 (un paquete con diversas ganzúas de tamaños y formas distintas).

Coste: 50 Cr.

GRILLETES

Los primeros grilletes que aparecen son grandes y pesados, pero eso no les evita cumplir su misión a la perfección, ya que si alguien los lleva en los pies le proporcionan MOV -1 y -1 a la Acción, y si se colocan en las manos proporcionan un -2 a la Acción si se trata de algo que se haga con manos o brazos, y un -1 a la Acción si se trata de algo que se haga con el resto del cuerpo. Si se unen a una pared impiden el movimiento (salvo que se rompa la pared).

Estos grilletes normalmente no se cierran con llaves, a veces se cierran con clavos o topes de algún tipo, pero es muy normal al principio del NT que los coloque un herrero y que los deba quitar un herrero. Al final del NT se les empieza a colocar cerrojo. Forzar los grilletes requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **difficultad de 7** para grilletes de **calidad baja**, **9** para grilletes de **calidad media**, y **11** para grilletes de **gran calidad**.

RD: 5.

Dureza: 15.

Estorbo: 2 si se llevan puestas, 1,5 al transportarlos.

Coste: 20 Cr. los grilletes de calidad baja, 40 Cr. los grilletes de calidad media y 80 Cr. los grilletes de gran calidad.

RED

Las redes son objetos hechos de cuerda trenzada con el objetivo de atrapar a aquella persona o personas a quienes se le lance. Muchos juegos consideran las redes armas, aunque, como puedes comprobar, nosotros las consideramos un objeto, ya que no están diseñadas para causar daño. La Red permite realizar la *maniobra Agarrón* a quien se encuentre dentro de ella. El tamaño y peso de la Red indica el nivel de la Habilidad que proporciona dicha Red para hacer la *maniobra Agarrón*. La Red no causa daño.

RD: 4 las de Estorbo 3, 6 las de Estorbo 6 y 8 las de Estorbo 9.

Dureza: 3 las de Estorbo 3, 5 las de Estorbo 6 y 7 las de Estorbo 9.

Estorbo: 3 las redes que hacen Agarrón a +1, 6 las redes que hacen Agarrón a +2, 9 las redes que hacen Agarrón a +3.

Coste: 20 Cr. las de Estorbo 3, 30 Cr. las de Estorbo 6 y 40 Cr. las de Estorbo 9

TINTA INVISIBLE

Esta tinta solo es visible cuando se le aplica calor. Está hecha con limón y jugo de cebolla. Todo un clásico. Se seguirá usando en los siguientes Niveles Tecnológicos

Estorbo: 0,5 (un pequeño bote con tinta).

Coste: 5 Cr.

NT 2

BAÚL / COFRE

Los baúles o los cofres normalmente están hechos de madera, y usan una cerradura del NT en que sean fabricados. No entramos a considerar el Estorbo que puede haber dentro de ellos, pues este será muy variado, sino que consideramos la RD y la Dureza que proporcionan, en caso de que alguien quiera romper uno.

RD: 6.

Dureza: 10.

Coste: Cada 1 de Estorbo que pueda tener cuesta 100 Cr.

CAJA FUERTE

Las Cajas Fuertes son versiones reforzadas con láminas de metal de los Baúles o Cofres, y que como aquellos usan una cerradura del NT en que son fabricados. No entramos a considerar el Estorbo que puede haber dentro de ellos, pues este será muy variado, sino que consideramos la RD y la Dureza que proporcionan, en caso de que alguien quiera romper uno.

RD: 8.

Dureza: 15.

Coste: Cada 1 de Estorbo que pueda tener cuesta 500 Cr.

CERRADURA DE TAMBOR DE PINES

Supuestamente creada en el año 2.000 a.C. en Egipto, esta cerradura (en una versión mucho más pequeña y ligera) sigue en uso ahora mismo. Se trata de un cerrojo con aperturas horizontales al fondo en las que hay una serie de pines que son movidos únicamente por la llave adecuada abriendo así la puerta. Los griegos introducen una versión de esta cerradura que en lugar de presionar los pines al fondo los tiene de manera vertical y se presionan haciendo rotar la llave. Esta versión no tarde en expandirse.

Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **dificultad de 7** para cerraduras de **calidad baja**, **9** para cerraduras de **calidad media**, y **11** para cerraduras de **gran calidad**.

RD: 6.

Dureza: 10.

Estorbo: Las llaves tienen Estorbo 0,3.

Coste: 50 Cr. las cerraduras de calidad baja, 100 Cr. las de calidad media y 200 Cr. las de gran calidad. 5 Cr. cada llave.

GANZÚAS

Sirven para forzar cerraduras y esposas de NT 2. *Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2.*

Estorbo: 0,4 (un paquete con diversas ganzúas de tamaños y formas distintas).

Coste: 100 Cr.



GRILLETES

En cuanto aparecen los grilletes de hierro se generalizan, ya que son más resistentes. Además, si alguien los lleva en los pies le proporcionan MOV -1, y si se colocan en las manos proporcionan un -2 a la Acción si se trata de algo que se haga con manos o brazos, y un -1 a la Acción si se trata de algo que se haga con el resto del cuerpo. Además, si se unen a una pared impiden el movimiento.

Estos grilletes se cierran con llave. Forzar los grilletes requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **dificultad de 7** para grilletes de **calidad baja**, **9** para grilletes de **calidad media**, y **11** para grilletes de **gran calidad**.

RD: 7.

Dureza: 15.

Estorbo: 1,8 si se llevan puestas, 1,3 al transportarlos.

Coste: 50 Cr. los grilletes de calidad baja, 100 Cr. los grilletes de calidad media y 200 Cr. los grilletes de gran calidad.

PALANCA

Las palancas son barras de metal con una punta aplanada para poder ser introducida en junturas de puertas y cofres y así, valga la redundancia, hacer palanca.

Permiten usar Vigor en lugar de Mecánica para abrir cualquier cerradura o puerta, pero, como mínimo, aumentarán en 2 la dificultad de abrir dicha cerradura (tomando como base la dificultad de forzar la misma cerradura). Y además, se logre o no forzar lo que se pretende, forzar una puerta causará ruido, pudiendo llamar la atención en el momento menos oportuno.

Estorbo: 2.

Coste: 50 Cr.

NT 3 Y 4

BAÚL / COFRE

Los baúles o los cofres normalmente están hechos de madera, y usan una cerradura del NT en que sean fabricados. No entramos a considerar el Estorbo que puede haber dentro de ellos, pues este será muy variado, sino que consideramos la RD y la Dureza que proporcionan, en caso de que alguien quiera romper uno.

RD: 6.

Dureza: 12.

Coste: Cada 1 de Estorbo que pueda tener cuesta 120 Cr.

CAJA FUERTE

Las Cajas Fuertes son versiones reforzadas con láminas de metal de los Baúles o Cofres, y que como aquellos usan una cerradura del NT en que son fabricados. No entramos a considerar el Estorbo que puede haber dentro de ellos, pues este será muy variado, sino que consideramos la RD y la Dureza que proporcionan, en caso de que alguien quiera romper uno.

RD: 8.

Dureza: 20.

Coste: Cada 1 de Estorbo que pueda tener cuesta 500 Cr.

CERRADURA DE TAMBOR DE GUARDAS

Versión que evoluciona a partir de la versión de Cerradura de Tambor de Pines que crearon los griegos. Se trata de un cerrojo con aperturas verticales en las que hay una serie de guardas metálicas que son movidos únicamente por la llave adecuada, presionando unos pines al rotarla correctamente, abriendo así la puerta.

Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **dificultad de 7** para cerraduras de **calidad baja**, **9** para cerraduras de **calidad media**, y **11** para cerraduras de **gran calidad**.

RD: 6.

Dureza: 12.

Estorbo: Las llaves tienen Estorbo 0,2.

Coste: 75 Cr. las cerraduras de calidad baja, 150 Cr. las de calidad media y 300 Cr. las de gran calidad. 7 Cr. cada llave.

GANZÚAS

Sirven para forzar cerraduras y esposas de NT 3 o 4. *Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2.*

Estorbo: 0,4 (un paquete con diversas ganzúas de tamaños y formas distintas).

Coste: 100 Cr.

GRILLETES

Llevar una bola de hierro que dificulta moverse con ellos. Si alguien lleva estos grilletes en los pies le proporcionan MOV -2 y -1 a la Acción, y si se colocan en las manos proporcionan un -2 a la Acción. Si en lugar de llevar una bola se unen a una pared impiden el movimiento.

Estos grilletes se cierran con llave. Forzar los grilletes requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **dificultad de 7** para grilletes de **calidad baja**, **9** para grilletes de **calidad media**, y **11** para grilletes de **gran calidad**.

RD: 8.

Dureza: 15.

Estorbo: 2,8 si se llevan puestas, 2 al transportarlos.

Coste: 60 Cr. los grilletes de calidad baja, 120 Cr. los grilletes de calidad media y 240 Cr. los grilletes de gran calidad.

NT 5

CAMISA DE FUERZA

Se empezó a usar en 1.700 en Inglaterra, y no tardó en expandirse como método de transportar y retener a gente mentalmente inestable y a los criminales más violentos. Las camisas de fuerza atan los brazos en la espalda, cerrando dichas ataduras por delante.

RD: 2.

Dureza: 6.

Estorbo: 3 (1,5 si se lleva puesta).

Coste: 100 Cr.

CERRADURAS DE BOMBILLO

Versión que evoluciona a partir de la versión de Cerradura de Tambor de Guardas, y que es muy similar a las actuales cerraduras (aunque algo más grandes).

Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **dificultad de 7** para cerraduras de **calidad baja**, **9** para cerraduras de **calidad media**, y **11** para cerraduras de **gran calidad**.

RD: 6.

Dureza: 12.

Estorbo: Las llaves tienen Estorbo 0,05.

Coste: 60 Cr. las cerraduras de calidad baja, 120 Cr. las de calidad media y 240 Cr. las de gran calidad. 5 Cr. cada llave.

CERRADURAS DE COMBINACIÓN

Estas cerraduras están formadas por discos capaces de girar en dos direcciones, con números en su exterior que deben girarse un número predeterminado de pasos en una dirección u otra, y que al girarse de manera correcta se abren.

Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **dificultad de 9** para cerraduras de **calidad baja**, **11** para cerraduras de **calidad media**, y **13** para cerraduras de **gran calidad**. No requiere el uso de ganzúas (por lo que no aumenta en 2 la dificultad si no se tienen).

RD: 6.

Dureza: 15.

Coste: 200 Cr. las cerraduras de calidad baja, 400 Cr. las de calidad media y 600 Cr. las de gran calidad.

ESPOSAS

Las esposas evolucionan a partir de los grilletes, pero su objetivo es el mismo, impedir la acción al que las lleva puestas. Las Esposas proporcionan un -2 a la Acción si se colocan en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos.

Las esposas se cierran con llave. Forzarlas requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **dificultad 9** para esposas de **calidad media**, y **11** para esposas de **gran calidad**.

RD: 8.

Dureza: 10.

Estorbo: 0,8.

Coste: 50 Cr. las esposas de calidad media y 150 Cr. las esposas de gran calidad.

EQUIPO DE DISFRAZ

Maquillaje de las formas y colores más variados, dientes postizos, lentillas de colores y pelucas, es lo que compone este kit de maquillaje. Permite hacer tiradas de *Disfraz* para alterar la apariencia hasta 10 veces distintas.

Estorbo: 12.

Coste: 150 Cr.

GANZÚAS

Sirven para forzar cerraduras y esposas del NT al que se adquieran. *Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2.*

Estorbo: 0,5 (un paquete con diversas ganzúas de tamaños y formas distintas).

Coste: 100 Cr.

POLÍGRAFO

El polígrafo fue inventado en 1908. Consiste de toda una serie de electrodos que se conectan al paciente y que observando su ritmo cardíaco, respiración y otros factores permiten indicar a su operador si la persona que se somete al polígrafo dice la verdad o no.

Las pruebas poligráficas duran como mínimo 2 horas, y requieren una Acción Opuesta de *Ciencia (Medicina)* o *Conocimientos (Psicología)* contra la Habilidad de *Engañar* de la persona que se somete al polígrafo, si esta intenta encubrir mentiras.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 25.

Coste: 8.000 Cr.

SOPLETE

Herramienta de combustión que aparte de sus muchos usos legales se puede usar para abrir cajas fuertes y similares. Utiliza un combustible líquido introducido en un soporte recargable unido a un mechero. Para utilizar un soplete para abrir un agujero en una caja fuerte, cortar unas cadenas, esposas o similares actos delictivos será necesario superar una tirada de *Mecánica* de la misma dificultad que si se estuviese forzando, aunque el Soplete permite usar la Habilidad de *Delito* en lugar de la de *Mecánica* si el personaje lo prefiere.

Energía: Combustible Líquido (2 horas por depósito).

Estorbo: 2.

Coste: 500 Cr. Rellenar el depósito de combustible costaba 1 Cr.

TINTA INVISIBLE

Usa ya tintas fabricadas con propiedades especiales, como tintas que salen con calor (las clásicas) o tintas que son reveladas solo por ciertos productos químicos.

Estorbo: 0,2 (un pequeño bote con tinta).

Coste: 10 Cr.



NT 6

APARATO DE ESCUCHAS TELEFÓNICAS

Este aparato representa el clásico terminal de teléfono unido a una caja que se conecta a una línea telefónica para escuchar las conversaciones que se tiene en dicha línea. Es posible conectarlo a unos altavoces para que otros lo escuchen también (no solo quien tiene el teléfono), o incluso grabarlo. Requiere tirada de *Comunicaciones* para instalarse y operarlo correctamente.

Estorbo: 2.

Coste: 200 Cr.

BRIDAS

Las Bridas son cintas de nailon que originalmente se empleaban para unir cables, pero está siendo usada cada vez con más frecuencia por fuerzas de seguridad debido a su bajo coste, facilidad de transporte, etc. Las Bridas proporcionan un -2 a la Acción si se ponen en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos.

Las Bridas no se cierran con llave. Romperlas requiere una Acción No Opuesta de 3 AC de *Agilidad* contra **dificultad 5** siempre que se disponga de un cuchillo o contra **dificultad 3** si se usan tijeras (y si no se trata de una escena de acción o similar no es necesario tirar). Para quien lleve unas Bridas puestas, si tiene acceso a algo cortante podrá intentar cortarlo, pero sin olvidar los negativos que proporcionan las Bridas.

Estorbo: 0,001.

Coste: 1 Cr. cada 10 (Estorbo 0,01).

CERRADURAS DE SEGURIDAD

Este objeto representa las muchas y muy variadas cerraduras de seguridad que aparecen en NT 6. Para **Cerraduras de Bombillo** o de **Combinación** los modelos son idénticos a los de NT 5.

Forzar las cerraduras de seguridad requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **dificultad de 9** para cerraduras de **calidad baja**, **11** para cerraduras de **calidad media**, y **13** para cerraduras de **gran calidad**. Pero para poder hacer dicha tirada el personaje debe tener la Habilidad *Electrónica* Entrenada.

RD: 8.

Dureza: 15.

Estorbo: Las llaves tienen Estorbo 0,01.

Coste: 60 Cr. las cerraduras de baja calidad, 120 Cr. las de calidad media y 240 Cr. las de gran calidad. 5 Cr. cada llave.

DETECTOR DE APARATOS ESPÍA

Sirve para detectar micrófonos y micro-cámaras. Sin el detector se tiene un -2 a encontrar dicha clase de aparatos, negativos que el detector permite ignorar. Tiene un alcance de solo 5 metros. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser utilizado apropiadamente.

Alcance: 5 m.

Energía: Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,7.

Coste: 500 Cr.

DETECTORES DE SEGURIDAD

Esta pieza de equipo representa todos los distintos tipos de detectores estáticos de seguridad que existen ahora mismo, sea unos detectores de metales para evitar que alguien entre con armas en un lugar, o sea detectores de rayos x que permiten ver el interior del equipaje. Cada máquina estará hecha para detectar algo en concreto que debe ser introducido dentro de la máquina, y permite usar tiradas de *Sensores* para detectar lo que sea que busque sin tener que registrar de manera extensiva a las personas que acceden a través de ella.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 500.

Coste: 50.000 Cr.

EQUIPO DE FALSIFICACIÓN

Los primeros equipos de falsificación eran poco más que herramientas de escritura, pero a medida que avanzan las tecnologías es necesario incluir muchos más aparatos. Este equipo incluye una pequeña cámara de fotos, una impresora, considerable equipo de manualidades, tipos de papel, plásticos, herramientas para crear tarjetas de crédito y como para falsificar hasta 20 documentos que se falsificarán con la Habilidad *Delito*.

Estorbo: 20.

Coste: 2.500 Cr.

EQUIPO DE DISFRAZ

Maquillaje de las formas y colores más variados, dientes postizos, lentillas de colores y pelucas, es lo que compone este kit de maquillaje. Permite hacer tiradas de *Disfraz* para alterar la apariencia hasta 10 veces distintas.

Estorbo: 5.

Coste: 100 Cr.

ESCÁNER DACTILAR

Este escáner analiza las huellas dactilares y las compara con las bases de datos (del gobierno, empresa o las que sea pertinente). Evidentemente se han desarrollado técnicas de cirugía destinadas a poder cambiar dichos patrones, por lo que no es 100% efectivo, aunque si añade un nivel más de seguridad. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser instalado apropiadamente.

Energía: Fuente Externa.

Coste: 200 Cr.

ESCÁNER RETINAL

Utiliza un inofensivo láser para identificar los patrones retinales únicos de cada persona. Evidentemente se han desarrollado técnicas de cirugía destinadas a poder cambiar dichos patrones, por lo que no es 100% efectivo, aunque si añade un nivel más de seguridad. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser instalado apropiadamente.

Energía: Fuente Externa.

Coste: 800 Cr.

ESPOSAS

Las Esposas proporcionan un -2 a la Acción si se ponen en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos.

Las Esposas se cierran con llave. Forzarlas requiere una Acción No Opuesta de *Mecánica* contra **dificultad 9** para esposas de **calidad media**, y **11** para esposas de **gran calidad**.

RD: 8.

Dureza: 15.

Estorbo: 0,3.

Coste: 50 Cr. las esposas de calidad media y 150 Cr. las esposas de gran calidad.

GANZÚAS

Estas ganzúas comienzan a incluir aparatos electrónicos, no solo ganzúas mecánicas, aunque se pueden adquirir solo las ganzúas mecánicas. *Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2.*

Estorbo: 1,5 (un paquete con diversas ganzúas de tamaños y formas distintas). Si solo son mecánicas 0,6.

Coste: 150 Cr. Si solo son mecánicas 60 Cr.

INHIBIDORES DE FRECUENCIAS

Estos aparatos son capaces de crear una interferencia de radio que hace que nadie dentro del radio de efecto pueda transmitir señales de radio, impidiendo que cualquier micrófono pueda, con la excepción de un Micrófono Parabólico.

Proporciona un +1 para realizar tiradas de *Comunicaciones* para crear una interferencia que impida las comunicaciones de radio.

Alcance: cubre un área de 2 metros de radio.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5

Coste: 1.000 Cr.

KIT DE RECOGIDA DE PRUEBAS

Se trata de un pequeño maletín o mochila que contiene guantes de látex, bolsas y botes de plástico esterilizados, tubos, marcadores, cepillos, muchos productos químicos, aparte de todo tipo de material para recoger pruebas forenses.

Permite realizar tiradas de *Ciencia (Forense)* para recoger pruebas sin contaminarlas de tal forma que luego puedan ser usados en una investigación y si es necesario sean aceptadas en una investigación legal.

Estorbo: 2.

Coste: 200 Cr.

MÁQUINA DE ENCRIPTADO

Esta máquina se conecta a un teléfono (las de principios del NT) o a un ordenador (las de finales de NT) y son capaces de encriptar las comunicaciones, obligando a quien quiera interceptarlas a superar una tirada de *Ciencia (Matemáticas)* o *Comunicaciones* contra **dificultad 11** para poder descryptarla.

En el lado de recepción debe haber otra máquina similar, y el código de descifrado debe haberse acordado de antemano (y dicho código será transmitido o compartido con la máxima seguridad posible).

Existe una versión de estas máquinas, que llamaremos **Máquina de Encriptado Militar** que requiere superar una tirada de *Ciencia (Matemáticas)* o *Comunicaciones* contra **dificultad 13** si se quiere descifrar la comunicación.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5.

Coste: 500 Cr., 5.000 Cr. la Máquina de Encriptado Militar

MICRO-CÁMARA

Reducida cámara que graba imagen y sonido. Encontrarlos es muy difícil si no se utilizan aparatos diseñados a tal efecto, proporcionando un -2 al que intenta encontrarlos sin detectores.

Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos o emisión de señal.

Energía: Tipo 2 (1 hora).

Estorbo: 0,05.

Coste: 100 Cr.

MICRÓFONO

Reducido micrófono que graba sonido. Encontrarlos es muy difícil si no se utilizan aparatos diseñados a tal efecto, proporcionando un -2 al que intenta encontrarlos sin detectores. Uno de los mejores métodos para reducir las posibilidades de detección es que éste sea **pasivo** y almacene la información hasta que alguien la recoja o sea emitida en periodos predeterminados.

Para representar un micrófono conectado a un terminal telefónico para espiar sus conversaciones también usamos este aparato, pero se instala con la Habilidad *Comunicaciones*.

Alcance: 7 m de radio.

Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos o emisión de señal (radio).

Energía: Tipo 2 (1 semana).

Estorbo: 0,01.

Coste: 200 Cr.

MICRÓFONO LÁSER

Este micrófono aparece a final del NT, y envía un haz láser (invisible al ojo humano) a una ventana, y capturando el rebote de dicho láser graba las vibraciones en la ventana producidas por las ondas sonoras que haya en la habitación a la que la ventana da, permitiendo así (salvo que la ventana tenga cortinas muy gruesas) escuchar la conversación que se produce en su interior. Habitualmente estos aparatos se colocan en edificios adyacentes, pero se pueden instalar en coches.

Alcance: 300 m.

Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos.

Energía: Fuente Externa (se puede conectar a baterías de coches).

Estorbo: 2,3.

Coste: 400 Cr.

MICRÓFONO PARABÓLICO

Estos micrófonos son capaces de grabar sonido de una fuente concreta hasta 300 metros de distancia. Para operar correctamente el micrófono se usa la Habilidad *Comunicaciones*.

Alcance: 300 m.

Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos que se graban en un aparato externo.

Energía: Tipo 2 (1 semana).

Estorbo: 1,2.

Coste: 200 Cr.

POLÍGRAFO

Versión avanzada del polígrafo de NT 5 que permite indicar a su operador si la persona que se somete al polígrafo dice la verdad o no.

Las pruebas poligráficas duran como mínimo 1 hora, y requieren una Acción Opuesta de *Ciencia (Medicina)* o *Conocimientos (Psicología)* contra la Habilidad de *Engañar* de la persona que se somete al polígrafo, si esta intenta encubrir mentiras, aunque el operador del Polígrafo tiene un +1 a su tirada de *Ciencia (Medicina)* o *Conocimientos (Psicología)*.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 15.

Coste: 4.000 Cr.

RASTREADOR

Aunque existen diferentes versiones de estos ingenios, la mayoría son pequeños dispositivos que emiten una señal de la posición en la que se encuentran. De esta forma, es sencillo conocer la ubicación de vehículos o personas a las que se les coloca un rastreador, generalmente de manera discreta, aunque por desgracia no tienen un alcance muy elevado.

Alcance: 2 km.

Energía: Tipo 2 (1 semana si se programa para emitir 1 vez cada 15 minutos, o 2 horas de emisión continua).

Estorbo: 0,01.

Coste: 400 Cr.

SENSOR DE MOVIMIENTO ESTABLE

Este aparato se coloca en la esquina de una habitación y detecta el movimiento que se produce en ésta (hasta un máximo de 6 metros en cada dirección). Al detectar movimiento puede activar una alarma (silenciosa o no), activar otros aparatos (como una cámara de fotos) e incluso avisar a un sistema de seguridad. Se puede programar para que ignore movimientos producidos por criaturas de cierto tamaño, como insectos. Para usarlo e interpretarlo se utiliza la Habilidad *Sensores*.

Alcance: Cono de 6 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,8.

Coste: 500 Cr.

SENSOR TÉRMICO

Este sensor es como el de movimiento estable, pero con la diferencia de que en lugar de detectar movimiento detecta calor en un cono de 10 metros. Para usarlo e interpretarlo se utiliza la Habilidad *Sensores*.

Alcance: Cono de 10 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,8.

Coste: 1.000 Cr.

SOPLETE

Herramienta de combustión que utiliza gases para producir una llama como la que antes se creaba con combustibles líquidos. El gas se lleva en pequeños botes recargables.

Para utilizar un soplete para abrir un agujero en una caja fuerte, cortar unas cadenas, esposas o similares actos delictivos será necesario superar una tirada de *Mecánica* de la misma dificultad que si se estuviese forzando, aunque el Soplete permite usar la Habilidad de *Delito* en lugar de la de *Mecánica* si el personaje lo prefiere.

Energía: Botes de gas de 8 horas de trabajo.

Estorbo: 1,5.

Coste: 100 Cr. Cada bote de gas cuesta 20 Cr.

TINTA INVISIBLE

Esta tinta solo es visible bajo luz ultravioleta, y se vende en bolígrafos (que funcionan hasta en gravedad cero). Es la versión moderna de la Tinta Invisible de NT 5.

Estorbo: 0.01, un bolígrafo cargado de tinta.

Coste: 5 Cr.

NT 7

CERRADURAS ELECTRÓNICAS

A partir de NT 7 las cerraduras, aunque tienen componentes mecánicos (para los que proporcionamos RD y Dureza por si se quieren romper) son, principalmente, objetos de alta tecnología, y se fuerzan con *Electrónica*. No es necesario insertar las electrollaves (piezas de plástico con un chip y un minúsculo transmisor de muy corto alcance) que usa, sino que o se pasan por un detector en la puerta, o directamente con solo llevarlas encima abren la puerta.

Forzar las cerraduras electrónicas requiere una Acción No Opuesta de *Electrónica* contra **dificultad de 7** para cerraduras de **calidad baja**, **9** para cerraduras de **calidad media**, y **11 a 15** para cerraduras de **gran calidad**. Pero para poder hacer dicha tirada el personaje debe tener la Habilidad *Mecánica* Entrenada.

RD: 8.

Dureza: 10.

Energía: Tipo 2 (1 mes) o Fuente Externa.

Estorbo: Las electrollaves tienen Estorbo 0,01.

Coste: 200 Cr. las cerraduras de calidad baja, 400 Cr. las de calidad media y 800 a 2.000 Cr. las de gran calidad. 5 Cr. cada llave electrónica.

DETECTOR DE APARATOS ESPÍA

Sirve para detectar micrófonos, micro-cámaras y cualquier otro tipo de aparatos espía. Sin el detector se tiene un -2 a encontrar dicha clase de aparatos, negativos que el detector permite ignorar. Tiene un alcance de 10 metros. Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser utilizado apropiadamente.

Alcance: 10 m.

Energía: Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,3.

Coste: 1.500 Cr.

DETECTOR DE MINAS

A lo largo de los años, los detectores de minas han avanzado considerablemente, hoy día están conformados por los más avanzados sensores, que a la par de localizar artefactos camuflados o enterrados, puede conformar en pocos minutos un mapa completo señalando la localización de cada dispositivo explosivo y posibles rutas de infiltración a través de un campo minado de unos 100 metros cuadrados. Requiere de la Habilidad *Sensores* para colocar los diferentes sensores adecuadamente y para interpretar las lecturas.

Alcance: Tiene 40 sensores que deben desplegarse como máximo cubriendo 100 m².

Don (Origen Tecnológico): Detectar Elemento (Minas).

Energía: Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,3.

Coste: 10.000 Cr.

ENCRIPTADOR DE COMUNICACIONES

Esta máquina se conecta a un sistema de comunicaciones para encriptarlas, obligando a quien quiera interceptarlas a superar una tirada de *Ciencia (Matemáticas)* o *Comunicaciones* contra **dificultad 13** para poder desencriptarla.

En el lado de recepción debe haber otra máquina similar, y el código de desencriptado debe haberse acordado de antemano (y dicho código será transmitido o compartido con la máxima seguridad posible).

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1.

Coste: 1.000 Cr.

ESCÁNER BIOMÉTRICO

Este aparato identifica a quienes pasan por él por medio de huellas dactilares, retinas oculares, voces, análisis facial e incluso ADN y se encuentra instalado en localizaciones de seguridad, donde el acceso, por un motivo u otro está vigilado. Se comunica vía red de satélites con los ordenadores en donde se guarde la información para identificar a las personas, y no puede identificar a quien no se encuentre en dicho sistema.

Alcance: Planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 15.

Coste: 10.000 Cr.



ESCÁNER DE PORTAL

Este aparato escanea y analiza todo lo que no sea materia viva que pasa a través de él. Muchas veces se combinan con Escáneres Biométricos para aumentar la seguridad en lugares importantes. Analizan simultáneamente con rayos x, distintas radiaciones (inofensivas), escáneres de explosivos, sensores químicos de todo tipo, etc. Este tipo de escáneres son los percursores de los sensores hiperspectrales.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 25.

Coste: 15.000 Cr.

ESPOSAS ELECTRÓNICAS

Las Esposas Electrónicas son como las Esposas normales, solo que en lugar de llaves usan electrollaves (piezas de plástico con un chip y un minúsculo transmisor de muy corto alcance) con códigos concretos que son los que abren y cierran las esposas. Las Esposas Electrónicas proporcionan un -2 a la Acción si se colocan en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos.

Las esposas electrónicas usan Electro-llaves. Forzarlas requiere una Acción No Opuesta de *Electrónica* contra **dificultad 9** para esposas de **calidad media**, y **11** para esposas de **gran calidad**. Pero para poder hacer dicha tirada el personaje debe tener la Habilidad *Mecánica* Entrenada.

RD: 8.

Dureza: 20.

Energía: Tipo 2 (1 mes) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,3. Las electrollaves tienen Estorbo 0,01.

Coste: 100 Cr. las esposas de calidad media y 200 Cr. las esposas de gran calidad.



GANZÚAS ELECTRÓNICAS

Sirven para forzar cerraduras y esposas electrónicas. *Intentar forzar unas esposas o cerraduras electrónicas sin ganzúas electrónicas aumenta la dificultad en 2.*

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5 (un paquete con diversas herramientas y aparatos de tamaños y formas distintas).

Coste: 500 Cr.

IDENTIFICADOR BIOMÉTRICO PORTÁTIL

Este aparato portátil es capaz de identificar huellas dactilares, retinas oculares, identificar voces o incluso ADN, por lo que es usado por distintas fuerzas de seguridad para identificar sospechosos en el lugar. Se comunica vía red de satélites con los ordenadores en donde se guarde la información para identificar a alguien, y no puede identificar a quien no se encuentre en dicho sistema.

Requiere de la Habilidad *Sensores* para ser instalado apropiadamente y las Habilidades *Ciencia (Biología, Forense, Medicina o Xenología)* para ser interpretado correctamente.

Alcance: Planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,5.

Coste: 1.500 Cr.

INHIBIDOR DE COMUNICACIONES

Estos aparatos son capaces de crear una interferencia de radio que hace que nadie dentro del radio de efecto pueda transmitir señales de radio, usar teléfonos móviles ni usar ningún sistema de comunicación que no vaya por cable (ya que los cables no se ven afectados), impidiendo además que cualquier sistema espía pueda emitir.

Proporciona un +2 para realizar tiradas de *Comunicaciones* para crear una interferencia que impida las comunicaciones de radio.

Alcance: cubre un área de 20 metros de radio.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Coste: 10.000 Cr.

MICRÓFONO

Reducido micrófono que graba sonido. Encontrarlos es muy difícil si no se utilizan aparatos diseñados a tal efecto, proporcionando un -2 al que intenta encontrarlos sin detectores. Sigue usando Soportes Sólidos porque resulta mucho más sencillo hacer dichas tecnologías lo suficientemente pequeñas, y además dichos soportes son tan sencillos de hacer a NT 7 que en lugar de grabar 60 minutos (lo correspondiente en NT 6) puede grabar 600 minutos.

Alcance: 10 m de radio.

Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 600 minutos o emisión de señal.

Energía: Tipo 2 (1 semana).

Estorbo: 0,03.

Coste: 200 Cr.

MICRÓFONO LÁSER

Este micrófono envía un haz láser (invisible al ojo humano) a una ventana, y capturando el rebote de dicho láser graba las vibraciones en la ventana producidas por las ondas sonoras que haya en la habitación a la que la ventana da, permitiendo así (salvo que la ventana tenga cortinas muy gruesas) escuchar la conversación que se produce en su interior. Habitualmente estos aparatos se colocan en edificios adyacentes, pero se pueden instalar en coches.

Alcance: 600 m.

Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 600 minutos.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa (se puede conectar a baterías de coches).

Estorbo: 1,1.

Coste: 2.000 Cr.

MICRÓFONO PARABÓLICO

Estos micrófonos son capaces de grabar sonido de una fuente concreta hasta 500 metros de distancia. Para operar correctamente el micrófono se usa la Habilidad *Comunicaciones*.

Alcance: 500 m.

Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos que se graban en un aparato externo.

Energía: Tipo 3 (1 mes).

Estorbo: 0,8.

Coste: 500 Cr.

RASTREADOR

Versión avanzada del rastreador que permite conocer la ubicación de vehículos o personas a las que se les coloca uno.

Alcance: 10 km, o planetario si hay una red de satélites y se puede acceder a esta.

Energía: Tipo 2 (1 semana si se programa para emitir 1 vez cada 5 minutos, o 10 horas de emisión continua).

Estorbo: 0,001.

Coste: 1.000 Cr.

TEJIDO CAMALEÓNICO

Se trata de un tejido capaz de lograr una invisibilidad parcial de quien porte este material, pero a diferencia del Metaflex solo puede hacerlo ante la visión normal, no ante sensores avanzados.

Don (Origen Tecnológico): *Camaleón* (con las Modificaciones *Normal e Infrarroja*).

Coste: + 4.000 Cr. por cada nivel de Escala para el coste de una pieza de armadura, vehículo o material que se creen usando Tejido Camaleónico.

VERIFICADOR

Versión avanzada del polígrafo de NT 6. Es un aparato muy ligero, y fácil de transporta. Permite indicar a su operador si la persona que se somete al verificador dice la verdad o no.

Las pruebas de verificación duran lo que las preguntas en sí mismas, y requieren una Acción Opuesta de *Ciencia (Medicina)* contra la Habilidad de *Engañar* de la persona que se somete al verificador, si esta intenta encubrir mentiras, aunque el operador del verificador tiene un +1 a su tirada de *Ciencia (Medicina)* o *Conocimientos (Psicología)*.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 2.

Coste: 2.000 Cr.



NT 8

CAMPO DE PRIVACIDAD

Este aparato de tamaño esférico y con una superficie similar al tacto a un altavoz es capaz de crear una interferencia sónica que hace que nadie fuera del radio de efecto pueda escuchar que ocurre dentro, y viceversa, impidiendo que cualquier aparato que se encuentre fuera pueda grabar, ni los que se encuentren dentro puedan transmitir lo que graban. La única excepción sería un Micrófono Parabólico Láser apuntado directamente a las bocas de quienes hablasen (uno por persona). En muchos lugares se considerará altamente ilegal por la impunidad que proporciona para cometer crímenes.

Alcance: cubre un área circular de 2 metros de radio.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0

Coste: 20.000 Cr.

CERRADURAS ELECTRÓNICAS

En NT 8 las cerraduras se fuerzan con *Electrónica*. No es necesario insertar las electrollaves que usan, sino que o se pasan por un detector en la puerta, o directamente con solo llevarlas encima abren la puerta.

Forzar las cerraduras electrónicas requiere una Acción No Opuesta de *Electrónica* contra **dificultad de 7** para cerraduras de **calidad baja**, **9** para cerraduras de **calidad media**, y **11 a 15** para cerraduras de **gran calidad**. Pero para poder hacer dicha tirada el personaje debe tener la Habilidad *Mecánica* Entrenada.

RD: 8.

Dureza: 20.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: Las Electrollaves tienen Estorbo 0,01.

Coste: 400 Cr. las cerraduras de calidad baja, 1.500 Cr. las de calidad media y 2.000 a 10.000 Cr. las de gran calidad. 25 Cr. cada Electrollave.

COLLAR EXPLOSIVO

Se trata de un collar cargado con un transmisor (que permite detonar a distancia el collar), varios sensores (que pueden usarse para detectar sensores que le digan que ha salido de un perímetro y debe explotar) y su-

ficiente explosivo como para volatilizar una cabeza humana.

Forzar el Collar Explosivo requiere una Acción No Opuesta de *Electrónica* o *Demostraciones* contra **dificultad 13**. Si fallan el collar explota causando **Daño 20** a su portador en la cabeza, así como a cualquiera que esté lo bastante cerca (como la persona que intentaba manipular el collar), aunque la explosión no tenga Área propiamente dicha.

RD: 8.

Dureza: 20.

Energía: Tipo 3 (1 año).

Estorbo: 0,5.

Coste: 1.000 Cr.

ENCRIPTADOR DE COMUNICACIONES

Esta máquina se conecta a un sistema de comunicaciones para encriptarlas, obligando a quien quiera interceptarlas a superar una tirada de *Ciencia (Matemáticas)* o *Comunicaciones* contra **dificultad 13** para poder desencriptarla.

En el lado de recepción debe haber otra máquina similar, y el código de desencriptado debe haberse acordado de antemano (y dicho código será transmitido o compartido con la máxima seguridad posible).

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,05.

Coste: 5.000 Cr.

ENJAMBRE DE LIMPIEZA

Esta es una nube de nanobots que contiene todo tipo de sensores químicos así como infinidad de nanobots preparados para destruir todas las muestras de ADN, de cualquier tipo de fluidos, etcétera, con la intención de que no se pueda encontrar nada luego.

Proporcionan un -3 al realizar tiradas de *Ciencia (Forense)* para recoger pruebas en los lugares donde se ha utilizado.

Alcance: cubre un área de hasta 10 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,5 la nube completa en el botecito en el que se recarga).

Coste: 200.000 Cr.

ENJAMBRE DE SEGURIDAD

Esta es una nube de nanorobots que contiene todo tipo de cámaras y transmisores de datos que pueden programarse para simplemente recolectar datos de quien pasa por un sitio y descargarlo al final de un día, para buscar por una persona concreta, etcétera. Además, están capacitados para detectar e identificar otro tipo de Enjambres y Nanitos e informar de toda anomalía que encuentren a nivel de nanotecnología.

El Enjambre tiene *Atención* +2 para localizar a una persona concreta que pase por donde se halle estacionado, para detectar el uso de palabras concretas en esa zona, o para grabar conversaciones.

Alcance: cubre un área de hasta 2 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,1 la nube completa en el bote en el que se recarga).

Coste: 20.000 Cr.

ENJAMBRE DE VIGILANCIA

Esta es una nube de nanorobots que contiene todo tipo de escáneres, sensores químicos y recolectores de datos que pueden programarse para simplemente recolectar datos de que palabras se dicen al pasar por un sitio y descargarlo al final de un día, para buscar por una persona concreta y grabar sus conversaciones, para seguir a gente que diga palabras concretas y un largo etcétera de posibilidades.

El Enjambre tiene *Atención* +2 para localizar a una persona concreta que pase por donde se halle estacionado, así como para identificar armamento o explosivos en la zona donde está.

Alcance: cubre un área de hasta 2 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,1 la nube completa en el bote en el que se recarga).

Coste: 20.000 Cr.

ENJAMBRE FORENSE

Esta es una nube de nanorobots que contiene todo tipo de escáneres, sensores químicos y recolectores de datos programados y preparados para recoger todas las muestras de ADN y cualquier tipo de fluidos de una habitación. Asimismo recogen todo tipo de muestras inorgánicas (telas y demás) que encuentren para su posterior análisis. Lo mismo hacen a nivel químico.

Proporcionan un +2 al realizar tiradas de *Ciencia (Forense)* para recoger pruebas.

Alcance: cubre un área de hasta 10 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,5 la nube completa en el bote en el que se recarga).

Coste: 100.000 Cr.

ESPOSAS ELECTRÓNICAS

Las Esposas Electrónicas son como las Esposas normales, solo que en lugar de llaves usan electrollaves (piezas de plástico con un chip y un minúsculo transmisor de muy corto alcance) con códigos concretos que son los que abren y cierran las esposas. Las Esposas Electrónicas proporcionan un -3 a la Acción si se colocan en las muñecas, o un -3 MOV si se colocan en los tobillos.

Las esposas electrónicas usan Electrollaves. Forzarlas requiere una Acción No Opuesta de *Electrónica* contra **dificultad 9** para esposas de **calidad media**, y **11** para esposas de **gran calidad**. Pero para poder hacer dicha tirada el personaje debe tener la Habilidad *Mecánica* Entrenada.

RD: 8.

Dureza: 20.

Energía: Tipo 2 (1 mes) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,3. Las Electrollaves tienen Estorbo 0,01.

Coste: 1.000 Cr. las esposas de calidad media y 2.000 Cr. las esposas de gran calidad.

ESPRAY DE RETENCIÓN

El Spray de Retención es un bote de spray que pulveriza una espuma que está compuesto de unos polímeros que en 1 turno se endurecen por completo, atrapando con ello a quien se

haya rociado con el Espray (aunque si durante ese turno la persona se suelta el polímero no se endurecerá correctamente y puede que no le impida el movimiento). El polímero endurecido proporciona un -2 a la Acción si se ponen en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos. En un bote hay espray como para aplicarlo en muñecas o tobillos a 10 personas.

RD: 10.

Dureza: 20.

Estorbo: 0,5.

Coste: 500 Cr.

ESPRAY DISOLVENTE

El Espray Disolvente es capaz de disolver el Espray de Retención en 1 turno, liberando a quien esté atrapado de esta forma. En un bote hay espray como para liberar las muñecas o tobillos de 20 personas.

Estorbo: 0,5.

Coste: 800 Cr.

GANZÚAS ELECTRÓNICAS

Sirven para forzar cerraduras y esposas electrónicas, así como las esposas y cerraduras que pueden forzar. *Intentar forzar unas esposas o cerraduras electrónicas sin gonzúas electrónicas aumenta la dificultad en 2.*

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5 (un paquete con distintas herramientas y aparatos).

Coste: 5.000 Cr.

INTERCEPTOR DE COMUNICACIONES

Este aparato permite interceptar y escuchar toda clase de comunicaciones, aunque es considerado ilegal salvo que sea usado por una fuerza de seguridad (que puede haber tenido que pedir permiso a un juez para usarlo).

Proporcionan un +1 al realizar tiradas de Comunicaciones para interceptar comunicaciones en la zona afectada. Requiere tirada de Comunicaciones para instalarlo y operarlo correctamente. Si la comunicación está Encriptada tendrá que ser descifrada aparte.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1.

Coste: 25.000 Cr.

LECTOR MENTAL

La máquina de interrogación definitiva. O no, si el objetivo tiene mucha *Voluntad*. Este aparato intenta leer la mente de aquel que se siente en el (muchas veces tiene apariencia de silla, aunque también puede ser una cabina o similar, dependerá del estilo que se le quiera dar, más que de otra cosa) por medio del Don *Leer Pensamientos* usando la Habilidad de *Ciencia (Medicina o Xenología)* de quien controle el aparato

Dones (Origen Tecnológico): Leer Pensamientos.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 20.

Coste: 20.000 Cr.

MICRÓFONO PARABÓLICO LÁSER

Este micrófono envía un haz láser (invisible al ojo humano) a la boca de una persona y las distorsiones en dicho haz láser le permiten al usuario saber que está diciendo la persona a quien se apunta. Se puede utilizar con las Habilidades de *Comunicaciones* o *Sensores*.

Alcance: 2 km.

Tiempo de Grabación (por Holocristal Tipo 3): miles de horas de audio (al no usarse para holografía en el holocristal cabe mucha más información).

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,1.

Coste: 15.000 Cr.

META-MATERIAL (METAFLEX)

Se trata de un tejido que presenta propiedades electromagnéticas inusuales, como lograr la invisibilidad de quien porte este meta-material. Para conseguir tan sorprendente efecto es necesario crear meta-átomos capaces de separarse de una estructura rígida de forma que la luz, en lugar de rodear el objeto sólido, pasa a través de él y permite ver lo que se oculta tras una superficie sólida o, lo que es lo mismo, se consigue que una estructura revestida con este tejido se torne en invisible a todo tipo de tecnologías.

Don (Origen Tecnológico): *Camaleón* (con las Modificaciones *Normal* e *Infrarroja*, e *Invisibilidad*).

Coste: + 7.500 Cr. por cada nivel de Escala para el coste de una pieza de armadura, vehículo o material que se creen usando Meta-materiales.

NANO-RASTREADOR

Este rastreador es un nanobot capaz de cambiar de lugar y adaptarse a las circunstancias (como por ejemplo si se le coloca en una pieza de ropa que el objetivo se quita y deja por ahí) para seguir mejor a su objetivo, pero debe proporcionársele de antemano al nanobot toda una serie de datos (como ADN y similares) sobre el objetivo. Tiene un sistema de comunicación de solo 10 kilómetros, pero si hay una red abierta de comunicaciones a la que conectarse tiene alcance planetario.

Alcance: 10 km, o planetario si hay una red de satélites y se puede acceder a esta.

Energía: Tipo 1 (20 horas).

Estorbo: 0.

Coste: 5.000 Cr.

SISTEMA DE VIGILANCIA HIPERESPECTRAL

Este sistema de vigilancia fusiona en un solo sistema un radar pasivo, un sistema de infrarrojos, un sistema de visión nocturna, y unos potentes sistemas de visión a distancia, coordinado todos por un potente ordenador, y presentan dicha información de manera conjunta de tal manera que los vigilantes puedan distinguirlo todo y ver mucho más de lo que normalmente verían.

Alcance: 32 km.

Dones (Origen Tecnológico): Infravisión, Membrana Ocular, Visión Nocturna (con la Modificación Absoluta Oscuridad) y Visión Telescópica.

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 120.

Coste: 350.000 Cr.

NT 9

ENCRYPTADOR DE COMUNICACIONES

Esta máquina se conecta a un sistema de comunicaciones para encriptarlas, obligando a quien quiera interceptarlas a superar una tirada

de *Ciencia (Matemáticas)* o *Comunicaciones* contra **dificultad 13** para poder descryptarla. Puede encriptar incluso comunicadores de neutrinos o comunicaciones lumínicas.

En el lado de recepción debe haber otra máquina similar, y el código de descryptado debe haberse acordado de antemano (y dicho código será transmitido o compartido con la máxima seguridad posible).

Energía: Fuente Externa.

Estorbo: 0,5.

Coste: 50.000 Cr.

ENJAMBRE DE INTERCEPCIÓN DE COMUNICACIONES

Esta es una nube de nanobots que permiten interceptar y escuchar toda clase de comunicaciones, aunque es considerado ilegal salvo que sea usado por una fuerza de seguridad (que puede haber tenido que pedir permiso a un juez para usarlo).

Proporcionan un +2 al realizar tiradas de *Comunicaciones* para interceptar comunicaciones en la zona afectada.

Alcance: cubre un área de hasta 100 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,5 la nube completa en el bote en el que se recarga).

Coste: 50.000 Cr.

ENJAMBRE DE LIMPIEZA

Esta es una nube de nanobots que contiene todo tipo de escáneres y sensores químicos así como infinidad de nanobots preparados para destruir todas las muestras de ADN, de cualquier tipo de fluidos, etcétera, con la intención de que no se pueda encontrar nada luego.

Proporcionan un -4 al realizar tiradas de *Ciencia (Forense)* para recoger pruebas en los lugares donde se ha utilizado.

Alcance: cubre un área de hasta 100 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,5 la nube completa en el bote en el que se recarga).

Coste: 40.000 Cr.

ENJAMBRE DE SEGURIDAD

Esta es una nube de nanorobots que contiene todo tipo de cámaras y transmisores de datos que pueden programarse para simplemente recolectar datos de quien pasa por un sitio y descargarlo al final de un día, para buscar por una persona concreta, etcétera. Además, están capacitados para detectar e identificar otro tipo de Enjambres y Nanitos e informar de toda anomalía que encuentren a nivel de nanotecnología.

El Enjambre tiene *Atención* +2 para localizar a una persona concreta que pase por donde se halle estacionado, así como para identificar armamento o explosivos en la zona donde está.

Alcance: cubre un área de hasta 10 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,1 la nube completa en el botecito en el que se recarga).

Coste: 5.000 Cr.

ENJAMBRE DE VIGILANCIA

Esta es una nube de nanorobots que contiene todo tipo de escáneres, sensores químicos y recolectores de datos que pueden programarse para simplemente recolectar datos de que palabras se dicen al pasar por un sitio y descargarlo al final de un día, para buscar por una persona concreta y grabar sus conversaciones, para seguir a gente que diga palabras concretas y un largo etcétera de posibilidades.

El Enjambre tiene *Atención* +2 para localizar a una persona concreta que pase por donde se halle estacionado, para detectar el uso de palabras concretas en esa zona, o para grabar conversaciones.

Alcance: cubre un área de hasta 10 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,1 la nube completa en el botecito en el que se recarga).

Coste: 5.000 Cr.

ENJAMBRE FORENSE

Esta es una nube de nanorobots que contiene todo tipo de sensores químicos y recolectores de datos preparados para recoger todas las muestras de ADN y cualquier tipo de fluidos de una habitación. Recogen todo tipo de muestras inorgánicas también, si es necesario. Lo mismo hacen a nivel químico.

Proporcionan un +3 al realizar tiradas de *Ciencia (Forense)* para recoger pruebas.

Alcance: cubre un área de hasta 50 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,5 la nube completa en el botecito en el que se recarga).

Coste: 20.000 Cr.

ESPOSAS NEURALES

Las Esposas Neurales están desactivadas siempre que el portador no piense en escapar, pero en cuanto lo hace las esposas leen sus pensamientos y se activan, controlando la mente del portador para que no huya.

Las Esposas Neurales consideran que tienen las Habilidades pertinentes para usar los Dones *Leer Mentes* y *Dominación* a +3.

RD: 8.

Dureza: 20.

Dones (Origen Tecnológico): Leer Mentes y Dominación.

Energía: Tipo 2 (1 semana).

Estorbo: 0,4.

Coste: 130.000 Cr.

INHIBIDORES DE TELETRANSPORTE

El inhibidor de transporte en un objeto cilíndrico que emite un campo de energía iónica de 10 metros de radio centrado en el inhibidor que dificulta la tele-portación.

Proporciona un -3 a los intentos a adquirir señal de teletransporte sobre las personas que haya dentro de la zona, y a su vez proporciona un -3 a todos los intentos de teletransportarse en la zona afectada.

Alcance: zona de 10 m de radio.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,7.

Coste: 145.000 Cr.

LECTOR NEURAL

Este aparato intenta, al igual que el Lector Mental, leer la mente de aquel que se lo coloque. Tiene apariencia de casco, y al colocárselo a un sujeto se pueden usar sobre el los Dones de Origen Tecnológico Leer Mentes y Leer Pensamientos usando la Habilidad de Ciencia (Medicina o Xenología) de quien controle el aparato.

El Lector Neural considera que tienen las Habilidades pertinentes para usar los Dones *Leer Mentes* y *Leer Pensamientos* a +3.

Dones (Origen Tecnológico): Leer Mentes y Leer Pensamientos.

Energía: Tipo 3 (20 horas).

Estorbo: 3.

Coste: 200.000 Cr.

NANOCERRADURAS

A partir de NT 9 las cerraduras están compuestas de nanomateriales y se fuerzan con *Ciencia (Informática o Robótica)* o *Computadora*. Las cerraduras pueden responder a códigos, sensores de voz o detectores varios, teniendo en memoria una cantidad considerable de personas a las que puede dejar pasar sin problema.

Forzar las nanocerraduras requiere una Acción No Opuesta de *Ciencia (Informática o Robótica)* o *Computadora* contra **dificultad de 9** para cerraduras de **calidad baja**, **11** para cerraduras de **calidad media**, y **13 a 15** para cerraduras de **gran calidad**. Pero para poder hacer dicha tirada el personaje debe tener las Habilidades *Electrónica* y *Sensores Entrenadas*.

RD: 10.

Dureza: 30.

Energía: Tipo 3 (1 semana) o Fuente Externa.

Coste: 2.000 Cr. las nanocerraduras de calidad baja, 4.000 Cr. las de calidad media y 8.000 a 20.000 Cr. las de gran calidad.

NANOSPOSAS

Las Nanoesposas están compuestas de nanomateriales. Las Esposas Electrónicas proporcionan un -3 a la Acción si se colocan en las muñecas, o un -3 MOV si se colocan en los tobillos.

Las nanoesposas requiere una Acción No Opuesta de *Ciencia (Informática o Robótica)* o *Computadora* contra **dificultad 11** para esposas de **calidad media**, y **13** para esposas de **gran calidad**. Pero para poder hacer dicha tirada el personaje debe tener las Habilidades *Electrónica* y *Sensores Entrenadas*.

RD: 10.

Dureza: 30.

Energía: Tipo 3 (1 semana) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,5 cuando se llevan en el bote. 5 cuando se colocan y se activan.

Coste: 10.000 Cr. las esposas de calidad media y 20.000 Cr. las esposas de gran calidad.



NANOGANZÚAS

Sirven para forzar nanocerraduras y nanoesposas. Intentar forzar unas nanoesposas o nanocerraduras sin nanoganzúas es imposible. Las Nanoganzúas de **gran calidad** proporcionan un **+1 a Ciencia (Informática o Robótica)** o *Computadora* para forzar nanoesposas o nanocerraduras.

Energía: Tipo 3 (1 semana).

Estorbo: 0,5.

Coste: 50.000 Cr.

NEUTRALIZADOR PSIÓNICO

Este aparato, que normalmente tiene forma de brazalete, collar o colgante, anula los Dones de Origen Psiónico a la persona que se le coloca.

El Neutralizador Psiónico considera que tienen las Habilidades pertinentes para usar el Don *Neutralizador Psiónico* a +3.

Dones (Origen Tecnológico): Neutralizador Psiónico.

Energía: Tipo 3 (20 horas).

Estorbo: 3.

Coste: 50.000 Cr.



POTENCIADORES DE PATRONES

El potenciador de patrones en un objeto cilíndrico que emite un campo de energía iónica de 10 metros de radio centrado en el potenciador que facilita la teleportación.

Proporciona un +2 a los intentos a adquirir señal de teletransporte sobre las personas que haya dentro de la zona, y a su vez proporciona un +2 a todos los intentos de teletransportarse en la zona afectada.

Alcance: zona de 10 m de radio.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,7.

Coste: 75.000 Cr.

ZONA DE PRIVACIDAD

Este aparato es capaz de crear una interferencia sónica que hace que nadie fuera del radio de efecto pueda escuchar que ocurre dentro, y viceversa, impidiendo que cualquier aparato que se encuentre fuera pueda grabar, ni los que se encuentren dentro puedan transmitir lo que graban. La Zona de Privacidad además emite unas interferencias láser (invisibles al ojo humano) que impiden que otras tecnologías, como los Micrófonos Parabólicos Láser, puedan grabar la conversación. En muchos lugares se considerará altamente ilegal por la impunidad que proporciona para cometer crímenes.

Alcance: cubre un área circular de 5 metros de radio.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0

Coste: 50.000 Cr.

NT 10

ESPOSAS DE ESTASIS

Las Esposas de Estasis colocan a su portador en Hibernación, del que solo puede salir si se le quitan. Las Esposas de Estasis consideran que tienen las Habilidades pertinentes para usar el Don Hibernación a +3.

RD: 8.

Dureza: 20.

Dones (Origen Tecnológico): Hibernación.

Energía: Tipo 4 (1 mes).

Estorbo: 1.

Coste: 20.000 Cr.

DESMATERIALIZADOR

Este aparato desintegra a nivel molecular lo que se coloque dentro de él. Suelen ser aparatos pequeños, en los que apenas caben cosas de Estorbo 3, aunque realmente hay Desmaterializadores más grandes. Básicamente son cámaras de desintegración que se usan para eliminar toda clase de pruebas incriminatorias, personas, o incluso material legítimo. Cualquier cosa o persona que se introduzca dentro sufre Daño 10 todos los turnos mientras esté conectado el aparato. Es ilegal.

Energía: Fuente Externa.

Coste: 1.000.000 Cr.

INHIBIDORES DE TELETRANSPORTE

El inhibidor de transporte es un objeto cilíndrico que emite un campo de energía iónica de 10 metros de radio centrado en el inhibidor que dificulta la teleportación.

Proporciona un -3 a los intentos a adquirir señal de teletransporte sobre las personas

que haya dentro de la zona, y a su vez proporciona un -3 a todos los intentos de teletransportarse en la zona afectada.

Alcance: zona de 100 m de radio.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 2.

Coste: 45.000 Cr.

POTENCIADORES DE PATRONES

El Potenciador de Patrones es un objeto cilíndrico que emite un campo de energía iónica de 10 metros de radio centrado en el potenciador que facilita la teleportación.

Proporciona un +2 a los intentos a adquirir señal de teletransporte sobre las personas que haya dentro de la zona, y a su vez proporciona un +2 a todos los intentos de teletransportarse en la zona afectada.

Alcance: zona de 100 m de radio.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 1,7.

Coste: 35.000 Cr.



TABLA 9.1: SEGURIDAD Y DELITO

Equipo	RD	Dureza	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 1							
Baúl / Cofre	6	10	-	-	-	Ver Notas	Cada 1 de Estorbo que pueda llevar el Baúl o Cofre cuesta 100 Cr.
Cerradura de Tambor de Pin	6	10	-	Llaves 0,5	-	30 / 60 / 120	Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 5 para cerraduras de calidad baja, 7 para cerraduras de calidad media, y 9 para cerraduras de gran calidad. Los Costes indican las 3 calidades. Las llaves tienen Estorbo 0,5
Ganzúas	-	-	-	0,6	-	50	Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2.
Grilletes	-	-	-	-	-	-	-
Red	4/6/8	3/5/9	-	3/6/9	-	20/30/40	El Estorbo de la Red indica el nivel de la Habilidad que proporciona dicha Red para hacer la Maniobra de Agarrón: 3 las redes que hacen Agarrones a +1, 6 las redes que hacen Agarrones a +2, 9 las redes que hacen Agarrones a +3, La RD, la Dureza y el Coste son para cada uno de los 3 Estorbos.
Tinta Invisible	-	-	-	0,5	-	5	-
NT 2							
Baúl / Cofre	6	10	-	-	-	Ver Notas	Cada 1 de Estorbo que pueda llevar el Baúl o Cofre cuesta 100 Cr.
Caja Fuerte	8	15	-	-	-	Ver Notas	Cada 1 de Estorbo que pueda llevar el Baúl o Cofre cuesta 500 Cr.
Cerradura de Tambor de Pines	6	10	-	Llaves 0,3	-	50 / 100 / 200	Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 7 para cerraduras de calidad baja, 9 para cerraduras de calidad media, y 11 para cerraduras de gran calidad. Los Costes indican las 3 calidades. Las llaves tienen Estorbo 0,3.
Ganzúas	-	-	-	0,4	-	100	Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2.
Grilletes	7	15	-	1,8 puestos / 1,3 transportado	-	50 / 100 / 200	MOV -1 si se colocan en los pies y si se colocan en las manos -2 Acción con las manos y -1 a la Acción en general. Forzar los grilletes requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 7 para grilletes de calidad baja, 9 para grilletes de calidad media, y 11 para grilletes de gran calidad. Los Costes indican las 3 calidades.
Palanca	-	-	-	2	-	50	Permiten usar Vigor en lugar de Mecánica para abrir cualquier cerradura o puerta, pero, como mínimo, aumentarán en 2 la dificultad de abrirla.
NT 3 Y 4							
Baúl / Cofre	6	12	-	-	-	Ver Notas	Cada 1 de Estorbo que pueda llevar el Baúl o Cofre cuesta 120 Cr.
Caja Fuerte	8	20	-	-	-	Ver Notas	Cada 1 de Estorbo que pueda llevar el Baúl o Cofre cuesta 500 Cr.
Cerradura de Tambor de Guardas	6	12	-	Llaves 0,2	-	75 / 150 / 300	Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 7 para cerraduras de calidad baja, 9 para cerraduras de calidad media, y 11 para cerraduras de gran calidad. Los Costes indican las 3 calidades. Las llaves tienen Estorbo 0,2.
Ganzúas	-	-	-	0,4	-	100	Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2.

Equipo	RD	Dureza	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Grilletes	8	15	-	2,8 puestos / 2 transportado	-	60 / 120 / 240	MOV -2 y -1 a la Acción si se colocan en los pies. -2 Acción si se colocan en las manos. Forzar los grilletes requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 7 para grilletes de calidad baja, 9 para grilletes de calidad media, y 11 para grilletes de gran calidad. Los Costes indican las 3 calidades.
NT 5							
Camisa de Fuerza	2	6	-	3	-	100	
Cerraduras de Bombillo	6	12	-	-	-	60 / 120 / 240	Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 7 para cerraduras de calidad baja, 9 para cerraduras de calidad media, y 11 para cerraduras de gran calidad. Los Costes indican las 3 calidades. Las llaves tienen Estorbo 0,05.
Cerraduras de Combinación	6	15	-	-	-	200 / 400 / 600	Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 9 para cerraduras de calidad baja, 11 para cerraduras de calidad media, y 13 para cerraduras de gran calidad. Los Costes indican las 3 calidades. No requieren uso de ganzúas.
Esposas	8	10	-	0,8	-	50 / 150	Proporcionan un -2 a la Acción si se colocan en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos. Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 9 para esposas de calidad media, y 11 para esposas de gran calidad. Los Costes indican las 2 calidades.
Equipo de Disfraz	-	-	-	12	-	150	Permite hacer tiradas de Disfraz para alterar la apariencia hasta 10 veces.
Ganzúas	-	-	-	0,5	-	100	Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2. Las pruebas poligráficas duran como mínimo 2 horas, y requieren una
Polígrafo	-	-	-	25	Fuente Externa	8.000	Acción Opuesta de Ciencia (Medicina) o Conocimientos (Psicología) contra la Habilidad de Engañar de la persona que se somete al polígrafo, si esta intenta encubrir mentiras.
Soplete	-	-	-	2	Combustible Líquido (2 horas)	500	Se pueden usar las Habilidades de Mecánica o Delito para usar el soplete.
Tinta Invisible	-	-	-	0,2	-	10	
NT 6							
Aparato de Escuchas Telefónicas	-	-	-	2	-	200	Requiere tirada de Comunicaciones para instalarse y operar correctamente.
Bridas	-	-	-	0,01	-	1	Proporcionan un -2 a la Acción si se ponen en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos. Romperlas requiere una Acción No Opuesta de 3 AC de Agilidad contra dificultad 5 siempre que se disponga de un cuchillo o contra dificultad 3 si se usan tijeras. El Coste y el Estorbo es por 10 bridas.
Cerraduras de Seguridad	8	15	-	Llaves 0,01	-	60 / 120 / 240	Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 9 para cerraduras de calidad baja, 11 para cerraduras de calidad media, y 13 para cerraduras de gran calidad, y tener Electrónica Entrenada. Los Costes indican las 3 calidades.

Equipo	RD	Dureza	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Detector de Aparatos Espía	-	-	5 m	0,7	Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa	500	Sin el detector se tiene un -2 a encontrar dicha clase de aparatos, negativos que el detector permite ignorar. Requiere de la Habilidad Sensores para ser utilizado apropiadamente.
Detectores de Seguridad	-	-	-	500	Fuente Externa	50.000	
Equipo de Falsificación	-	-	-	20	-	2.500	Permite hacer tiradas de Delito para falsificar hasta 20 documentos.
Equipo de Disfraz	-	-	-	5	-	100	Permite hacer tiradas de Disfraz para alterar la apariencia hasta 10 veces.
Escáner Dactilar	-	-	-	-	Fuente Externa	200	Requiere de la Habilidad Sensores para ser instalado apropiadamente.
Escáner Retinal	-	-	-	-	Fuente Externa	800	Requiere de la Habilidad Sensores para ser instalado apropiadamente.
Esposas	8	15	-	0,3	-	50 / 150	Proporcionan un -2 a la Acción si se colocan en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos. Forzar las esposas requiere una Acción No Opuesta de Mecánica contra dificultad de 9 para esposas de calidad media, y 11 para esposas de gran calidad. Los Costes indican las 2 calidades.
Ganzúas	-	-	-	1,5	-	100	Intentar forzar unas esposas o cerraduras sin ganzúas aumenta la dificultad en 2.
Inhibidores de frecuencias	-	-	2 m	0,5	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	1.000	Proporciona un +1 para realizar tiradas de Comunicaciones para crear una interferencia que impida las comunicaciones de radio.
Kit de Recogida de Pruebas	-	-	-	2	-	200	Permite realizar tiradas de Ciencia (Forense) para recoger pruebas sin contaminarlas.
Máquina de Encriptado	-	-	-	0,5 / 4	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	500 / 5.000	Puede encriptar las comunicaciones, obligando a quien quiera interceptarlas a superar una tirada de Ciencia (Matemáticas) o Comunicaciones contra dificultad 11 para poder descryptarla. La versión más cara y pesada es la Máquina de Encriptado Militar que requiere superar una tirada de Ciencia (Matemáticas) o Comunicaciones contra dificultad 13 si se quiere descryptar.
Micro-cámara	-	-	-	0,05	Tipo 2 (1 hora)	100	Se tiene un -2 a encontrar dicha clase de aparatos, salvo que se use un Detector de Aparatos Espía. Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos o emisión de señal.
Micrófono	-	-	7 m de radio	0,01	Tipo 2 (1 semana)	200	Se tiene un -2 a encontrar dicha clase de aparatos, salvo que se use un Detector de Aparatos Espía. Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos o emisión de señal.
Micrófono Láser	-	-	300 m	2,3	Fuente Externa	400	Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos.
Micrófono Parabólico	-	-	300 m	1,2	Tipo 2 (1 semana)	200	Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 60 minutos.
Polígrafo	-	-	-	15	Fuente Externa	4.000	Las pruebas poligráficas duran como mínimo 1 hora, y requieren una Acción Opuesta de Ciencia (Medicina) o Conocimientos (Psicología) contra la Habilidad de Engañar de la persona que se somete al polígrafo, si esta intenta encubrir mentiras, aunque el operador del Polígrafo tiene un +1 a su tirada de Ciencia (Medicina) o Conocimientos (Psicología).
Rastreador	-	-	2 km	0,01	Tipo 2 (1 semana)	400	

Equipo	RD	Dureza	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Sensor de Movimiento Estable			Cono 6 m / Ángulo 90°	0,8	Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa	500	Se instala en una esquina, puede programarse para que active una alarma u otro aparato
Sensor Térmico			Cono 10 m / Ángulo 90°	0,5	Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa	1.000	Se instala en una esquina, puede programarse para que active una alarma u otro aparato
Soplete	-	-	-	1,5	Botes de gas (8 horas)	100	Se pueden usar las Habilidades de Mecánica o Delito para usar el soplete. Cada bote de gas cuesta 20 Cr.
Tinta Invisible	-	-	-	0,01	-	5	
NT 7							
Cerraduras Electrónicas	8	10	-	Llaves 0,01	Tipo 2 (1 mes) o Fuente Externa	200 / 400 / de 800 a 2.000	Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de Electrónica contra dificultad de 7 para cerraduras de calidad baja, 9 para cerraduras de calidad media, y de 11 a 15 para cerraduras de gran calidad, y tener Mecánica Entrenada. Los Costes indican las 3 calidades.
Detector de Aparatos Espía	-	-	10 m	0,3	Tipo 2 (20 horas) o Fuente Externa	1.500	Sin el detector se tiene un -2 a encontrar dicha clase de aparatos, negativos que el detector permite ignorar. Requiere de la Habilidad Sensores para ser utilizado.
Detector de minas	-	-	100 m2	1,3	Tipo 3 (1 día) o Fuente Externa	10.000	Don (Origen Tecnológico): Detectar Elemento (Minas). Requiere de la Habilidad Sensores para colocar los diferentes sensores adecuadamente y para interpretar las lecturas.
Encriptador de Comunicaciones	-	-	-	0,1	Tipo 3 (20 horas) y Fuente Externa	1.000	Esta máquina se conecta a un sistema de comunicaciones para encriptarlas, obligando a quien quiera interceptarlas a superar una tirada de Ciencia (Matemáticas) o Comunicaciones contra dificultad 13 para poder desencriptarla.
Escáner Biométrico	-	-	Comunicaciones Planetarias	15	Fuente Externa	10.000	
Escáner de Portal	-	-	-	25	Fuente Externa	15.000	
Esposas Electrónicas	8	20	-	0,3	Tipo 2 (1 mes) o Fuente Externa	100 / 200	Proporcionan un -2 a la Acción si se colocan en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos. Forzar las esposas requiere una Acción No Opuesta de Electrónica contra dificultad de 9 para esposas de calidad media, y 11 para esposas de gran calidad, y tener Mecánica Entrenada. Los Costes indican las 2 calidades. Las electrollaves tienen Estorbo 0,01.
Ganzúas Electrónicas	-	-	-	0,5	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	500	Intentar forzar unas esposas o cerraduras electrónicas sin ganzúas electrónicas aumenta la dificultad en 2.
Identificador Biométrico Portátil	-	-	Comunicaciones Planetarias	1,5	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	1.500	Requiere de la Habilidad Sensores para ser instalado apropiadamente y las Habilidades Ciencia (Biología, Forense, Medicina o Xenología) para ser interpretado correctamente.
Inhibidor de Comunicaciones	-	-	20 m de radio	1	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	10.000	Proporciona un +2 para realizar tiradas de Comunicaciones para crear una interferencia que impida las comunicaciones de radio.
Micrófono	-	-	10 m de radio	0,03	Tipo 2 (1 semana)	200	Se tiene un -2 a encontrar dicha clase de aparatos, salvo que se use un Detector de Aparatos Espía. Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 600 minutos o emisión de señal.

Equipo	RD	Dureza	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Micrófono Láser	-	-	600 m	1,1	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	2.000	Para operar correctamente el micrófono se usa la Habilidad Comunicaciones. Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 600 minutos.
Micrófono Parabólico	-	-	500 m	0,8	Tipo 3 (1 mes)	500	Para operar correctamente el micrófono se usa la Habilidad Comunicaciones. Tiempo de Grabación (por Soporte Sólido Tipo 1): 600 minutos.
Rastreador	-	-	10 km	0,001	Tipo 2 (1 semana)	1.000	
Tejido Camaleónico	-	-	-	-	-	Ver Notas	Don (Origen Tecnológico): Camaleón (Normal e Infrarrojo). 4.000 Cr. por cada nivel de Escala que cubra.
Verificador	-	-	-	2	Fuente Externa	2.000	Las pruebas de verificación requieren una Acción Opuesta de Ciencia (Medicina) contra Engañar, si el sujeto intenta encubrir mentiras, aunque el operador del verificador tiene un +1 a su tirada de Ciencia (Medicina) o Conocimientos (Psicología).
NT 8							
Campo de Privacidad	-	-	2 m de radio	0	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	20.000	Nadie fuera del radio de efecto pueda escuchar que ocurre dentro, y viceversa, impidiendo que cualquier aparato que se encuentre fuera pueda grabar, ni los que se encuentren dentro puedan transmitir lo que graban.
Cerraduras Electrónicas	8	20	-	Llaves 0,01	Fuente Externa	400/ 1.500/ de 2.000 a 10.000	Forzar las cerraduras requiere una Acción No Opuesta de Electrónica contra dificultad de 7 para cerraduras de calidad baja, 9 para cerraduras de calidad media, y de 11 a 15 para cerraduras de gran calidad, y tener Mecánica Entrenada. Los Costes indican las 3 calidades.
Collar Explosivo	8	20	-	0,5	Tipo 3 (1 año)	1.000	Forzar el Collar Explosivo requiere una Acción No Opuesta de Electrónica o Demoliciones contra dificultad 13. Si fallan el collar explota causando Daño 20 a su portador en la cabeza, así como a cualquiera que esté lo bastante cerca.
Encriptador de Comunicaciones	-	-	-	0,05	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	5.000	Esta máquina se conecta a un sistema de comunicaciones para encriptarlas, obligando a quien quiera interceptarlas a superar una tirada de Ciencia (Matemáticas) o Comunicaciones contra dificultad 13 para poder desencriptarla.
Enjambre de Limpieza	-	-	10 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	200.000	Proporcionan un -3 al realizar tiradas de Ciencia (Forense) para recoger pruebas en los lugares donde se ha utilizado.
Enjambre de Seguridad	-	-	2 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	20.000	El Enjambre tiene Atención +2 para localizar a una persona concreta que pase por donde se halle estacionado, para detectar el uso de palabras concretas en esa zona, o para grabar conversaciones.
Enjambre de Vigilancia	-	-	2 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	20.000	El Enjambre tiene Atención +2 para localizar a una persona concreta que pase por donde se halle estacionado, así como para identificar armamento o explosivos en la zona donde está.
Enjambre Forense	-	-	10 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	100.000	Proporcionan un +2 al realizar tiradas de Ciencia (Forense) para recoger pruebas.
Esposas Electrónicas	8	20	-	0,3	Tipo 2 (1 mes) o Fuente Externa	1.000 / 2.000	Proporcionan un -3 a la Acción si se colocan en las muñecas, o un -3 MOV si se colocan en los tobillos. Forzar las esposas requiere una Acción No Opuesta de Electrónica contra dificultad de 9 para esposas de calidad media, y 11 para esposas de gran calidad, y tener Mecánica Entrenada. Los Costes indican las 2 calidades. Las electrollaves tienen Estorbo 0,01.

Equipo	RD	Dureza	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Espray de Retención	10	20	-	0,5		500	El polímero endurecido proporciona un -2 a la Acción si se ponen en las muñecas, o un -2 MOV si se colocan en los tobillos. En un bote hay espray como para aplicarlo en muñecas o tobillos a 10 personas.
Espray Disolvente	-	-	-	0,5	-	800	En un bote hay espray como para liberar las muñecas o tobillos de 20 personas.
Ganzúas Electrónicas	-	-	-	0,5	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	5.000	Intentar forzar unas esposas o cerraduras electrónicas sin ganzúas electrónicas aumenta la dificultad en 2.
Interceptor de Comunicaciones	-	-	-	1	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	25.000	Proporcionan un +2 al realizar tiradas de Comunicaciones para interceptar comunicaciones en la zona afectada. Requiere tirada de Comunicaciones para instalarlo y operarlo correctamente. Si la comunicación está Encriptada tendrá que ser descifrada aparte,
Lector Mental	-	-	-	20	Fuente Externa	20.000	Don (Origen Tecnológico): Leer Pensamientos. Este aparato intenta leer la mente de aquel que se siente en el por medio del Don Leer Pensamientos usando la Habilidad de Ciencia (Medicina o Xenología) de quien lo controle
Micrófono Parabólico Láser	-	-	2 km	1,1	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	15.000	Para operar correctamente el micrófono se usa la Habilidad Comunicaciones o Sensores. Tiempo de Grabación (Holo-cristal Tipo 3): miles de horas.
Meta-material (Metaflex) (NT 8)	-	-	-	-	-	Ver Notas	Don (Origen Tecnológico): Camaleón (Modificaciones Invisibilidad y Normal e Infrarroja). 7.500 Cr. por cada nivel de Escala que cubra.
Nano-Rastreador	-	-	10 km	0	Tipo 1 (20 horas)	5.000	Tiene un sistema de comunicación de solo 10 kilómetros, pero si hay una red abierta de comunicaciones a la que conectarse tiene alcance planetario
Sistema de Vigilancia Hiperespectral			32 km	120	Fuente Externa	350.000	Don (Origen Tecnológico): Infravisión, Membrana Ocular, Visión Nocturna (Modificación Absoluta Oscuridad) y Visión Telescópica. Para operar correctamente el sistema de vigilancia hiperespectral se usa la Habilidad Sensores.
NT 9							
Encriptador de Comunicaciones	-	-	-	0,5	Fuente Externa	50.000	Esta máquina se conecta a un sistema de comunicaciones para encriptarlas, obligando a quien quiera interceptarlas a superar una tirada de Ciencia (Matemáticas) o Comunicaciones contra dificultad 13 para poder desencriptarla. Puede encriptar incluso comunicadores de neutrinos o comunicaciones lumínicas.
Enjambre de Intercepción de Comunicaciones	-	-	100 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	50.000	Proporcionan un +2 al realizar tiradas de Comunicaciones para interceptar comunicaciones en la zona afectada.
Enjambre de Limpieza	-	-	100 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	40.000	Proporcionan un -4 al realizar tiradas de Ciencia (Forense) para recoger pruebas en los lugares donde se ha utilizado.
Enjambre de Seguridad	-	-	10 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	5.000	El Enjambre tiene Atención +2 para localizar a una persona concreta que pase por donde se halle estacionado, para detectar el uso de palabras concretas en esa zona, o para grabar conversaciones.

Equipo	RD	Dureza	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Enjambre de Vigilancia	-	-	10 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	5.000	El Enjambre tiene Atención +2 para localizar a una persona concreta que pase por donde se halle estacionado, así como para identificar armamento o explosivos en la zona donde está.
Enjambre Forense	-	-	50 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	20.000	Proporcionan un +3 al realizar tiradas de Ciencia (Forense) para recoger pruebas.
Esposas Neutrales	8	20	-	0,4	Tipo 2 (1 semana)	130.000	Don (Origen Tecnológico): Leer Mentes y Dominación. Las Esposas Neutrales consideran que tienen las Habilidades pertinentes para usar los Dones Leer Mentes y Dominación a +3.
Inhibidores de Teletransporte	-	-	10 m de radio	1,7	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	145.000	Proporciona un -3 a los intentos a adquirir señal de teletransporte sobre las personas que haya dentro de la zona, y a su vez proporciona un -3 a todos los intentos de teletransportarse en la zona afectada.
Lector Neural	-	-	-	3	Tipo 3 (20 horas)	200.000	Don (Origen Tecnológico): Leer Mentes y Leer Pensamientos. Al colocárselo a un sujeto se pueden usar sobre él los Dones de Origen Tecnológico Leer Mentes y Leer Pensamientos usando la Habilidad de Ciencia (Medicina o Xenología) de quien controle el aparato. El Lector Neural considera que tienen las Habilidades pertinentes para usar los Dones Leer Mentes y Leer Pensamientos a +3.
Nano-cerraduras	10	30	-	-	Tipo 3 (1 semana) o Fuente Externa	2.000 / 4.000 / de 8.000 a 20.000	Forzar las nanocerraduras requiere una Acción No Opuesta de Ciencia (Informática o Robótica) o Computadora contra dificultad de 9 para cerraduras de calidad baja, 11 para cerraduras de calidad media, y 13 a 15 para cerraduras de gran calidad. Pero para poder hacer dicha tirada el personaje debe tener las Habilidades Electrónica y Sensores Entrenadas.
Nanoesposas	10	30	-	0,5 / 5	Tipo 3 (1 semana) o Fuente Externa	10.000 / 20.000	Las nanoesposas requiere una Acción No Opuesta de Ciencia (Informática o Robótica) o Computadora contra dificultad 11 para esposas de calidad media, y 13 para esposas de gran calidad. Pero para poder hacer dicha tirada el personaje debe tener las Habilidades Electrónica y Sensores Entrenadas. Estorbo 0,5 cuando se llevan en el bote. 5 cuando se colocan y se activan.
Nanoganzúas	-	-	-	0,5	Tipo 3 (1 semana)	50.000	Intentar forzar unas nanoesposas o nanocerraduras sin nanoganzúas es imposible. Las Nanoganzúas de gran calidad proporcionan un +1 a Ciencia (Informática o Robótica) o Computadora para forzar nanoesposas o nanocerraduras.
Neutralizador Psiónico	-	-	-	3	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	50.000	Don (Origen Tecnológico): Neutralizador Psiónico. El Neutralizador Psiónico considera que tienen las Habilidades pertinentes para usar el Don Neutralizador Psiónico a +3. Anula los Dones de Origen Psiónico a la persona que se le coloca
Potenciadores de Patrones	-	-	10 m de radio	1,7	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	75.000	Proporciona un +2 a los intentos a adquirir señal de teletransporte sobre las personas que haya dentro de la zona, y a su vez proporciona un +2 a todos los intentos de teletransportarse en la zona afectada.

Equipo	RD	Dureza	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Zona de Privacidad	-	-	5 m de radio	0	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	50.000	La Zona de Privacidad además emite unas interferencias láser (invisibles al ojo humano) que impiden que otras tecnologías, como los Micrófonos Parabólicos Láser, puedan grabar la conversación.
NT 10							
Esposas de Estasis	8	20	-	1	Tipo 4 (1 mes)	20.000	Don (Origen Tecnológico): Hibernación. Las Esposas de Estasis consideran que tienen las Habilidades pertinentes para usar el Don Hibernación a +3.
Desmaterializador	-	-	-	-	Fuente Externa	1.000.000	Cualquier cosa o persona que se introduzca dentro sufre Daño 10 todos los turnos mientras esté conectado el aparato.
Inhibidores de Teletransporte	-	-	10 m de radio	1,7	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	145.000	Proporciona un -3 a los intentos a adquirir señal de teletransporte sobre las personas que haya dentro de la zona, y a su vez proporciona un -3 a todos los intentos de teletransportarse en la zona afectada.
Potenciadores de Patrones	-	-	10 m de radio	1,7	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	75.000	Proporciona un +2 a los intentos a adquirir señal de teletransporte sobre las personas que haya dentro de la zona, y a su vez proporciona un +2 a todos los intentos de teletransportarse en la zona afectada.





Capítulo 10:

Viajes y Supervivencia

TURISTA, DECIDIÓ RINCEWIND, SIGNIFICABA 'IDIOTA'.

TERRY PRATCHETT, EL COLOR DE LA MAGIA



Mucho y muy variado es el equipo utilizado para viajar y sobrevivir a lo largo de la Historia.

Aunque cualquiera con la Habilidad pertinente puede usar el equipo de Viaje y Supervivencia de NT 1 a 4 sin negativos, siempre que tenga la Habilidad correspondiente como mínimo al NT en el que se crea la tecnología en cuestión o un NT superior (si el aparato requiere el uso de alguna Habilidad). A partir de NT 5 se sufren los negativos correspondientes si se usan tecnologías de un NT que no es el NT al que se tiene la Habilidad que indique en el aparato (si se utiliza alguna Habilidad con él).

NT 1

ANTORCHAS

Una antorcha hecha de telas empañadas en brea. Dura 2 horas e ilumina hasta 12 metros.

Alcance: 12 m.

Estorbo: 0,5.

Coste: 5 Cr.

BOTAS PARA NIEVE

Se usan desde el paleolítico, y consisten de unas botas con una suela de forma elíptica, y mucho más grande que la de las botas normales.

Restan 1 al MOV para moverse por la nieve pero no considera el terreno nevado como terreno difícil (no cuesta el doble de MOV recorrer 1 metro).

Estorbo: 4.

Coste: 100 Cr.

BRASERO PORTÁTIL

Solo los más pudientes usarán un aparato como este en sus viajes, o aquellos que vivan permanentemente en la carretera. Es una sartén de metal que se puede tapar y que al llenarse de brasas calienta durante un buen rato el ambiente. Se puede usar para cocinar cosas que necesiten hervir, si se dispone de tiempo, y calentará una tienda de campaña, o por lo menos impedirá que dentro esté helando.

Estorbo: 2.

Coste: 80 Cr.

BRIDAS, BOCADOS Y RIENDAS

Las Bridas son las correas que se colocan en la cabeza de un caballo para poder enganchar las Riendas al Bocado, que es la parte que se introduce en la boca del caballo para dirigirlo.

Estorbo: 3.

Coste: 35 Cr.

CAÑA PARA RESPIRAR

La historia nos cuenta que los antiguos egipcios ya usaban cañas de papiro para poder respirar bajo el agua, y es probable que la humanidad haya usado ese truco desde mucho antes. Pero esos tubos han sido tratados con materiales que aseguran que no entra agua en ellos, y además tienen un agarre para los dientes tallado, de tal forma que es difícil que entre agua en la boca. Permiten sumergirse bajo el agua hasta 40 cm.

Alcance: 40 cm

Estorbo: 0,5.

Coste: 10 Cr.

CHALECOS, BANDOLERAS, CINTURONES, RIÑONERAS, ETC.

Desde NT 1 aparecen distintos tipos de chalecos, riñoneras, bandoleras, y distintos complementos destinados a transportar objetos en un lugar de fácil acceso. El aumento en NT las hace más resistentes y ergonómicas pero la capacidad que pueden llevar sigue siendo lo que marca el precio. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran *a mano* con respecto a utilizarlos en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC).

Coste: por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 1.

CONTENEDORES DE PIEL PARA LÍQUIDOS

Se trata de una bota de piel o similar que contiene líquidos. Si se quiere transportar agua durante unos cuantos días sin que se ponga mala será necesario añadirle una décima parte de alcohol. El alcohol se conserva muy bien, aunque si pasa **demasiado** tiempo se acaba agriando.

Estorbo: 1,2 por litro (0.2 vacía), máximo 6 para 5 litros (1 vacía).

Coste: 35 Cr. por litro.

CUERDA

La clásica cuerda que se crea con técnicas de torcido (las de trenzado no se desarrollan hasta NT 4 las manuales y NT 5 las mecánicas) se seguirá utilizando durante muchos años. Dependiendo del grosor soportará más o menos peso. Esta que presentamos puede soportar hasta 250 Kg de peso. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar.

Estorbo: 0,5 cada metro.

Coste: 10 Cr. cada metro.

ESQUÍ

Creados alrededor del año 5.000 a.C. permiten moverse por terreno helado.

Cuesta arriba considera el terreno nevado como terreno difícil (cuesta el doble de MOV recorrer 1 metro), como sucede sin esquís, pero cuesta abajo permiten moverse al MOV. Además, permiten hacer tiradas de Agilidad para correr (como las que se hacen normalmente con Vigor, pero con agilidad) cuando se va cuesta abajo.

Estorbo: 6

Coste: 200 Cr.

HAMACA

Hamaca para dormir atado a dos árboles, puede estar hecha de cuerda o de tela.

Estorbo: 3,3.

Coste: 20 Cr.

LÁMPARAS DE ACEITE

Hechas de piedra o de metal, estas lámparas eran poco más que un cuenco con una abertura lateral por la que sacar el candil. Dura 40 horas e ilumina hasta 2 metros.

Alcance: 2 m.

Estorbo: 2 las de piedra, y 1 las de metal.

Coste: 20 Cr. 1 Cr. rellenarla de aceite.

MATERIAL DE PESCA

Sea una caña de pescar, una lanza de pesca, o una red, aparte de un pequeño cubo para poner la pesca.

El Material de Pesca permite usar la Habilidad *Supervivencia* para pescar.

Estorbo: 2

Coste: 12 Cr.

MATERIAL DE COCINA

Se trata de una olla, una sartén, un bol para mezclar cosas, varios platos de madera y un pequeño mortero, así como algunos cubiertos. Lo justo para poder preparar platos sabrosos pese a que se esté viajando.

El Material de Cocina permite usar la Habilidad *Oficio (Cocinero)* o *Supervivencia* para preparar una comida.

Estorbo: 5.

Coste: 45 Cr.

MOCHILA O BOLSA DE VIAJE

Desde NT 1 aparecen distintos tipos de bolsas destinadas a transportar cosas. Se lleven a la espalda o en un brazo, el precio depende de la cantidad de material que puedan transportar. El aumento en NT las hace más resistentes y ergonómicas pero la capacidad que pueden llevar sigue siendo lo que marca el precio.

Coste: por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 10.

NAVAJA DE AFEITAR

Una primitiva navaja con una cierta curvatura y con un filo pensado para cortar pelo de una barba.

Estorbo: 0,05.

Coste: 15 Cr.



PICO Y PALA

Estos representan primitivos picos y palas de baja calidad.

Permiten usar la Habilidad *Vigor* para cavar y hacer agujeros.

Estorbo: 3.

Coste: 20 Cr.

ROSA DE COMPÁS

Se trata de una caja con 30 puntos de compás marcados en su exterior que corresponden con la posición durante el amanecer y el anochecer de una de entre 15 estrellas distintas y una rosa de los vientos, que permite, durante el amanecer o el anochecer, comparando la posición de varias estrellas con la rosa de los vientos, localizar con exactitud dónde está el norte, el sur, y el resto de puntos cardinales, y así orientarse.

Permite usar la Habilidad *Navegación* para saber con total exactitud dónde están los puntos cardinales pasando una tirada de **dificultad 11**, pero solo se puede usar poco antes del amanecer o del anochecer.

Estorbo: 2,4.

Coste: 45 Cr.

SACO DE DORMIR

Saco de dormir que protege del frío de las noches de invierno.

Estorbo: 7,5.

Coste: 60 Cr.

TIENDA DE CAMPAÑA

Se trata de una tienda de campaña que puede estar formada por telas o por pieles, en todos los casos usando maderas o cañas para mantener en pie la estructura, y siempre con el objetivo de alejar los elementos y dar una cierta privacidad. En esta tienda se supone que caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 15 de Estorbo y 100 Cr. por cada persona adicional.

Estorbo: 50.

Coste: 350 Cr.

YESCA Y PEDERNAL

Un trozo de yesca y de pedernal que frotar uno con el otro para producir una chispa y encender un fuego.

Permite usar la Habilidad *Supervivencia* para encender un fuego (si se tienen hierbas o maderas secas) en un minuto.

Estorbo: 0,1

Coste: 2 Cr.

NT 2

ASTROLABIO

Este instrumento permite determinar la posición de las estrellas. Con el se puede determinar la latitud para obtener la hora local, o para medir distancias por triangulación.

Permite usar la Habilidad *Navegación* para orientarse y saber dónde se encuentra con exactitud superando una tirada de **dificultad 9**.

Estorbo: 1.

Coste: 250 Cr.

BOLSAS DE AIRE

Se trata de pieles de animal que se llenan de aire y se sumergen bajo el agua, proporcionándole al submarinista aire para 3 o 4 veces, lo que permite sumergirse a mayor profundidad.

Estorbo: 1,2.

Coste: 15 Cr.

CHALECOS, BANDOLERAS, CINTURONES, RIÑONERAS, ETC.

Más resistentes que sus contrapartidas de NT 1, pueden llevar algo más de Estorbo. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran *a mano* con respecto a utilizarlos en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC).

Coste: por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 1,5.

CRISTAL PARA ENCENDER FUEGOS

Se trata de una lente de cristal creada para encender fuegos. Son frágiles, caras, y solo son útiles en la luz solar, pero para tribus que vivan en el desierto (donde hay arena de sobra para fabricar cristal y hay mucho sol) se han usado durante mucho tiempo.

Permite usar la Habilidad *Supervivencia* para encender un fuego (si es de día) en 5 mi-

nutos. Para fabricarlas es necesario superar una tirada de *Supervivencia* de **dificultad 11**.

Estorbo: 0,3.

Coste: 20 Cr.

LÁMPARAS DE ACEITE CUBIERTAS

Hechas de metal, estas lámparas están compuestas por un cuenco con una abertura lateral por la que sacar el candil, pero se pueden cerrar, por lo que no se corre riesgo de crear un incendio si se derrama, ni se vacía de aceite al volcarse. Dura 40 horas e ilumina hasta 2 metros.

Alcance: 2 m.

Estorbo: 1.

Coste: 25 Cr. 1 Cr. rellenarla de aceite.

MOCHILA O BOLSA DE VIAJE

Estas mochilas tienen mejor manufactura que las de NT 1, y pueden ser más grandes.

Coste: por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 15.

PICO Y PALA

Estos representan picos y palas de acero, mucho más resistentes que los anteriores.

Proporciona un +1 al usar la Habilidad *Vigor* para cavar y hacer agujeros.

Estorbo: 2,5.

Coste: 50 Cr.

PISTONES DE FUEGO

El pistón de fuego es un aparato que consta de dos cilindros, uno que se puede introducir dentro del otro, y en la punta del cual se coloca un trozo de algodón carbonizado, de yesca o similar. Al introducir con mucha velocidad y fuerza uno dentro del otro el material que se ha introducido se prende, y los pequeños trozos encendidos se pueden usar para encender un fuego sin problemas.

Permite usar la Habilidad *Supervivencia* para encender un fuego (si se tienen hierbas o maderas secas y un trozo de yesca o algodón carbonizado) en 30 segundos.

Estorbo: 0,2

Coste: 25 Cr.

SILLA DE MONTAR

Sea una silla de montar de cojines (desarrollada en el 400 a.C), una silla de montar rígida (desarrollada en el 300 a.C.), o una silla de cuatro cuerno (desarrollada en el 100 a.C., y usada por los romanos), todas sirven para lo mismo, montar caballos.

Montar a caballo sin una de estas proporciona 1 Puntos de Fatiga por cada 30 minutos. Si se usa esta silla de montar se obtiene 1 Punto de Fatiga cada 90 minutos.

Estorbo: 7.

Coste: 100 Cr.



TIENDA DE LEGIONARIO

Estas tiendas de campañas (llamadas de legionario porque los romanos les proporcionaban estas tiendas a sus soldados) están hechas de cuero endurecido en paneles, que proporcionan la misma cobertura pero con menos material. En esta tienda caben entre 6 y 8 personas. Extendida ocupa 3x3 metros.

Estorbo: 45.

Coste: 225 Cr.

VELAS

Una vela, sea de cera de abejas o de sebo. Dura 12 horas e ilumina hasta 2 metros.

Alcance: 2 m.

Estorbo: 0,1.

Coste: 5 Cr.

NT 3

CERILLAS DE SULFURO

Realmente son una buena madera con una punta bañada en sulfuro que permite a la cerilla encenderse (y que prenda la madera) con la más mínima chispa. Su uso se da principalmente en casas, para encender lámparas de aceite sin riesgo de quemarse.

Estorbo: 0,01

Coste: 1 Cr.



CHALECOS, BANDOLERAS, CINTURONES, RIÑONERAS, ETC.

Más resistentes que sus contrapartidas de NT 2, pueden llevar más Estorbo aún. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran *a mano* con respecto a utilizarlos en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC).

Coste: por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 2.

CUADRANTE

Este instrumento permite medir ángulos, lo que permite, si se usa de noche, averiguar la altura de los astros con respecto al horizonte, permitiendo así saber la latitud en la que uno se encuentra.

Permite, si se utiliza de noche, usar la Habilidad *Navegación* para orientarse y saber dónde se encuentra con gran exactitud superando una tirada de **dificultad 9**.

Estorbo: 1,5.

Coste: 35 Cr.

ESTRIBOS

Los Estribos son piezas, generalmente de metal, donde el jinete puede colocar sus pies para tener más estabilidad cuando esté montado a caballo, y lo más importante, poder ponerse en pie sobre el caballo.

Estorbo: 2,5.

Coste: 135 Cr.

PATÍN DE ACERO

Creados a en el 1.300 d.C. y al estar hechas de acero las hojas de los Esquíes son capaces de agarrarse al hielo, facilitando enormemente desplazarse por él.

Permiten hacer tiradas de Agilidad para correr (como las que se hacen normalmente con Vigor, pero con agilidad) cuando se va sobre hielo. Sobre nieve se consideran como unas Botas para Nieve de NT 1.

Estorbo: 3.

Coste: 150 Cr.

SILLA DE MONTAR

Esta silla de montar está hecha con mejores

materiales (principalmente a nivel de pieles y de costura) que sus antecesoras. Las anteriores versiones se siguen pudiendo adquirir.

Montar a caballo sin una de estas proporciona 1 Puntos de Fatiga por cada 30 minutos. Si se usa esta silla de montar se obtiene 1 Punto de Fatiga cada 2 horas.

Estorbo: 5.

Coste: 250 Cr.

TIENDA DE CAMPAÑA

Estas tiendas de campañas están hechas de cuero endurecido en paneles enrollables, que permiten usar el mismo material que las Tiendas de Legionario, pero en tiendas más pequeñas.

En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 10 de Estorbo y 60 Cr. por cada persona adicional.

Estorbo: 35.

Coste: 200 Cr.

NT 4

BRÚJULA

Una aguja magnética que apunta al Polo Norte. Proporciona un +1 a las tiradas de *Navegación* que se hagan para saber orientarse. Permite usar también *Supervivencia* (sin el +1), pero se tirara con 1 nivel de dificultad superior al que se tiraría con *Navegación*.

Estorbo: 0,2.

Coste: 25 Cr.

CERILLAS DE SULFURO Y FÓSFORO

Las cerillas de sulfuro con una capa de fósforo por encima que facilitaba la chispa que produce la llama. Son, a efectos prácticos las cerillas modernas, pero la rareza y elevado precio del fósforo hacía que estas cerillas solo las conociesen los alquimistas (que las fabricaban y usaban extensivamente) y algunas personas que se dedicaban profesionalmente a la exploración y la supervivencia.

Permiten encender fuegos en 30 segundos (si se tienen hierbas o maderas secas) sin realizar tiradas de *Supervivencia*.

Estorbo: 0,08 la caja con 10 cerilla.

Coste: 50 Cr. la caja con 10 cerillas.

CUERDA

Cuerda creada con técnicas de trenzado manuales (hasta NT 5 no se desarrollan las mecánicas). Dependiendo del grosor soportará más o menos peso. Esta que presentamos puede soportar hasta 600 Kg de peso. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar.

Estorbo: 0,3 cada metro.

Coste: 30 Cr. cada metro.

MOCHILA O BOLSA DE VIAJE

Estas mochilas tienen mejor manufactura que las de NT 2, y pueden llegar a ser más grandes, pudiendo transportar más peso que sus contrapartidas. Pese a todo las versiones de NT 2 (más baratas aunque más pequeñas) siguen en uso aún.

Coste: por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 2 Cr., hasta un máximo de Estorbo 25.

SACO DE DORMIR

Saco de dormir que protege del frío de las noches de invierno si se duerme en la intemperie.

Estorbo: 5.

Coste: 100 Cr.

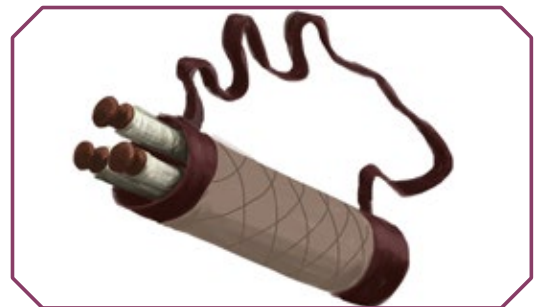
TELESCOPIO DE VIAJE

Como un Telescopio, pero se plega sobre si mismo (lo que no evita que sea considerablemente pesado y voluminoso pese a estar plegado). Los Telescopios de Viaje permiten hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.

Alcance: 1 km.

Estorbo: 5.

Coste: 1.000 Cr.



NT 5

ARNÉS DE ESCALADA Y RAPPEL

Sirve tanto como para escalar como para hacer rappel. Lleva considerables puntos de agarre y carabineros tanto para agarrar cuerdas como para enganchar materiales de escalada.

Estorbo: 1,5.

Coste: 85 Cr.

BINOCULARES

Colocados sobre los ojos permiten obtener una visión nítida a distancias lejanas. Se basan en la refracción de la luz a través de una serie de prismas que devuelven una visión ampliada del campo hacia el que se enfoca. Los Binoculares permiten hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.

Con el mismo Alcance, Estorbo 1 y Coste 500 Cr. puede ser un Telescopio Plegable (mucho mejor que el antiguo Telescopio de Viaje) en lugar de un binocular.

Alcance: 1 km.

Estorbo: 2.

Coste: 100 Cr.

BOTAS PARA NIEVE

Versión de NT 5 de las botas para poder andar por la nieve.

Restan 1 al MOV para moverse por la nieve pero no considera el terreno nevado como terreno difícil (no cuesta el doble de MOV recorrer 1 metro).

Estorbo: 3.

Coste: 80 Cr.

BRÚJULA

Una aguja magnética que apunta al Polo Norte en una pequeña caja que puede guardarse en cualquier lugar.

Proporciona un +1 a las tiradas de *Navegación* que se hagan para saber orientarse. Permite usar también *Supervivencia* (sin el +1), pero se tirara con 1 nivel de dificultad superior al que se tiraría con *Navegación*.

Estorbo: 0,1.

Coste: 35 Cr.

CANTIMPLORA

Los modelos de esta época son de madera reforzada con metal, pero empiezan a aparecer los modelos completamente hechos de metal a final de este NT.

Estorbo: 1,5 por litro (0,5 vacía), máximo 7,5 para 5 litros (2,5 vacía).

Coste: 10 Cr. por litro.

CHALECOS, BANDOLERAS, CINTURONES, RIÑONERAS, ETC.

Más resistentes que sus contrapartidas de NT 3, pueden llevar más Estorbo aún. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran *a mano* con respecto a utilizarlos en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC).

Coste: por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 2 Cr., hasta un máximo de Estorbo 3.

CUERDA TRENZADA MECÁNICA

En NT 5 se crean las cuerdas trenzadas mecánicas, que se crean usando una maquinaria diseñada a tal efecto. Estas cuerdas son mucho más ligeras y resistentes. Esta que presentamos puede soportar hasta 1 tonelada de peso. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar, y la mitad de estorbo y 1,5 veces el coste por cada vez que se divida por la mitad el peso que puede soportar.

Estorbo: 0,2 cada metro.

Coste: 5 Cr. cada metro.

EQUIPO DE ESCALADA

El equipo de escalada para que una persona pueda ascender 100 metros. Contiene un Arnés de Escalada y Rappel, 100 metros de Cuerda Trenzada Mecánica, Fasteners, Martillo y Piquetas para escalar 100 metros, un Garfio de Escalada, etc.

Proporciona +1 al usar la Habilidad *Escalar*.

Estorbo: 33.

Coste: 800 Cr.

FASTENERS, MARTILLO Y PIQUETAS

Con este equipo indicamos piquetas, pito-

nes de acero, piquetas para hielo, el martillo para ponerlas y los fasteners que ayudan a detener la caída. Hay que calcular la cantidad de esta clase de material que se va a transportar en función de los metros que se van a escalar, o de la cantidad de metros que se quiere llevar material para escalar.

Estorbo: 0,1 cada metro.

Coste: 2 Cr. cada metro.

GARFIO DE ESCALADA

Se trata de un garfio diseñado para atarle una cuerda para lanzarlo y que se enganche a algo. Como máximo puede cargar 300 kg y se utiliza con la Habilidad *Armas Arrojadizas* contra **dificultad** determinada por el **Alcance**.

Alcance: Vigor / Vigor x3 / Vigor x6.

Estorbo: 1.

Coste: 20 Cr.

HORNILLO PORTÁTIL

A finales de NT 5 aparecen los primeros modelos de hornillo diseñado para llevarse por ahí, como el Hornillo Primus, con un quemador de queroseno, y que ha sido utilizado por famosos exploradores.

Energía: Combustible (6 horas por depósito).

Estorbo: 4,5 (2 el hornillo y 2,5 el combustible).

Coste: 400 Cr. Rellenar el depósito de combustible costaba 5 Cr.

LINTERNAS

Primeros modelos de linterna, grandes y pesadas.

Alcance: Cono de 20 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 4 (20 horas).

Estorbo: 5.

Coste: 150 Cr.

MATERIAL DE COCINA

Contiene una olla, una sartén, un bol, cuatro platos y un pequeño mortero, así como cubiertos para 4 personas, todo ello diseñado para poder llevarse ocupando poco espacio. Tiene todo lo necesario para poder cocinar de viaje.

El Material de Cocina permite usar la Habilidad *Oficio (Cocinero)* o *Supervivencia* para preparar una comida.

Estorbo: 3.

Coste: 25 Cr.

MECHERO DE CORDEL

La aparición de los mecheros facilita mucho encender un fuego. Este en concreto representa un mechero que prende fuego un cordel que es lo que se utiliza para encender el fuego propiamente dicho.

Permiten encender fuegos en 1 minuto (si se tienen hierbas o maderas secas) sin realizar tiradas de *Supervivencia*.

Estorbo: 0,1.

Coste: 20 Cr.



MOCHILA O BOLSA DE VIAJE NT 6

Tienen mejor manufactura que las de NT4, y pueden ser más grandes que sus contrapartidas.

Coste: por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 2 Cr., hasta un máximo de Estorbo 35.

PARACAÍDAS

Este paracaídas se abre por el usuario lo que requiere una tirada de *Agilidad* contra **dificultad 11** para abrirlo correctamente. Fallar supone darse un buen golpe contra el suelo, y muy probablemente la muerte.

Don (Origen Tecnológico): Caída de Pluma (2 Km).

Estorbo: 6.

Coste: 1.500 Cr.

TABLETAS PURIFICADORAS

Tabletas de cloro diseñadas para matar a todas las bacterias que pueda haber en el agua. Purifica 1 litro por tableta.

Estorbo: 0,3 la caja de 10 tabletas.

Coste: 50 Cr.

TIENDA DE CAMPAÑA

Primeros modelos de tiendas modernas, mucho más ligeras que sus predecesoras, y aún así pesadas. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 7 de Estorbo y 50 Cr. por cada persona adicional.

Estorbo: 20.

Coste: 300 Cr.

SACO DE DORMIR

Saco de dormir que protege del frío de las noches de invierno.

Estorbo: 4,5.

Coste: 80 Cr.



ARNÉS DE ESCALADA Y RAPPEL

Sirve tanto como para escalar como para hacer rappel. Lleva considerables puntos de agarre y carabineros tanto para agarrar cuerdas como para enganchar materiales de escalada.

Estorbo: 1.

Coste: 75 Cr.

ASCENDEDOR

Un Ascendedor (y su variante el descendedor) es un aparato mecánico que cuando se usa para ascender fácilmente por una cuerda. Existen muchos modelos y variantes.

Proporciona +1 al usar la Habilidad *Escalar*.

Estorbo: 0,6.

Coste: 50 Cr.

BENGALA

Bengala de fácil funcionamiento que ilumina 5 metros de radio durante media hora, y que sirve para ayudar a localizar gente que se ha perdido en un bosque, tanto como para señalar objetivos militares. Las Bengalas inician fuegos con gran facilidad.

Alcance: 5 metros de radio.

Energía: Combustión Interna (30 minutos).

Estorbo: 0,06.

Coste: 5 Cr.

BOMBA DE FILTRO PURIFICADOR

Este aparato es una bomba de agua que contiene toda una serie de filtros diseñados para purificar el agua que pase a través de él, pudiendo purificar 1 litro de agua por minuto.

Estorbo: 1,3.

Coste: 500 Cr.

BOMBONAS DE OXÍGENO

Estas son las clásicas bombonas de oxígeno que se usan para hacer submarinismo. Tienen oxígeno para 1 hora, y para colocarlas correctamente es necesario pasar una tirada de *Supervivencia* contra **dificultad 7**.

Don (Origen Tecnológico): Almacenador de Oxígeno.

Estorbo: 8 (2 dentro del agua).

Coste: 1.500 Cr.

BOTAS PARA NIEVE

Botas para poder andar por la nieve de NT 6. Restan 1 al MOV pero no considera el terreno nevado como terreno difícil (no cuesta el doble de MOV recorrer 1 metro).

Estorbo: 2.

Coste: 50 Cr.

BRÚJULA

Versión más reducida y ligera, aunque igual de fiable, que las versiones de NT 4 o 5.

Proporciona un +1 a las tiradas de *Navegación* que se hagan para saber orientarse. Permite usar también *Supervivencia* (sin el +1), pero se tirara con 1 nivel de dificultad superior al que se tiraría con Navegación.

Estorbo: 0,1.

Coste: 50 Cr.

CANTIMPLORA SINTÉTICA

Esta es una cantimplora echa de materiales sintéticos especialmente ligeros y resistentes.

Estorbo: 1,1 por litro (0,1 vacía), máximo 7,5 para 5 litros (0,5 vacía).

Coste: 6 Cr. por litro.

CHALECO SALVAVIDAS

Se trata del clásico chaleco salvavidas que se llevaba durante la segunda guerra mundial. Para los Chalecos Salvavidas actuales usa este mismo objeto, pero dale un Estorbo de 1,5 hinchado y 0,7 sin hinchar.

Proporciona +2 al usar la Habilidad *Nadar* para mantenerse a flote, pero proporciona -1 al MOV que se tenga nadando.

Estorbo: 2,5 hinchado, 0,7 sin hinchar.

Coste: 45 Cr.

COCINA SOLAR

Se trata de una cocina que refleja la luz solar, permitiendo cocinar sin necesidad de encender un fuego o usar una Hornillo.

Estorbo: 5.

Coste: 250 Cr.

CUERDA SINTÉTICA

Esta cuerda usa la misma técnica que la Trenzada Mecánica de NT 5, solo que usa materiales sintéticos más flexibles, ligeros y resistentes. Puede soportar hasta 10 tonela-

das de peso. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar, y la mitad de estorbo y 1,5 veces el coste por cada vez que se divida por la mitad el peso que puede soportar.

Estorbo: 0,1 cada metro.

Coste: 5 Cr. cada metro.

EQUIPO DE ESCALADA

El equipo de escalada para que una persona pueda ascender 100 metros. Contiene un Arnés de Escalada y Rappel, un Ascendedor, 100 metros de Cuerda Sintética, Fasteners, Martillo y Piquetas, un Garfio de Escalada, etc.

Proporciona +2 al usar la Habilidad *Escalar* (incluye el +1 por el Ascendedor).

Estorbo: 20.

Coste: 600 Cr.

FASTENERS, MARTILLO Y PIQUETAS

Con este equipo indicamos piquetas, pitones de acero, piquetas para hielo, el martillo para ponerlas y los fasteners que ayudan a detener la caída. Hay que calcular la cantidad de esta clase de material que se va a transportar en función de los metros que se van a escalar, o de la cantidad de metros que se quiere llevar material para escalar.

Estorbo: 0,06 cada metro.

Coste: 2 Cr. cada metro.

FLOTADOR

Se trata de un "cinturón" que se hincha de aire, permitiendo flotar a su usuario.

Proporciona +3 al usar la Habilidad *Nadar* para mantenerse a flote, pero proporciona -2 al MOV que se tenga nadando.

Estorbo: 2 hinchado, 0,5 sin hinchar.

Coste: 15 Cr.

GARFIO DE ESCALADA

Se trata de un garfio diseñado para atarle una cuerda para lanzarlo y que se enganche a algo. Como máximo puede cargar 1 tonelada y se utiliza con la Habilidad *Armas Arrojadizas* contra **dificultad** determinada por el **Alcance**.

Alcance: Vigor / Vigor x3 / Vigor x6.

Estorbo: 1.

Coste: 10 Cr.

HORNILLO PORTÁTIL

Evolución de los hornillos de NT 5, que usan gas como combustible.

Energía: Combustible (10 horas por depósito).

Estorbo: 3 (1 el hornillo y 2 el combustible).

Coste: 50 Cr. Rellenar el depósito de combustible cuesta 5 Cr.

JETPACK

Aunque se desarrolla a finales de NT 6 no es hasta NT 7 que no se desarrollarán modelos comercialmente viables. Es un sistema de propulsión personal, que permite al usuario volar y desplazarse a buena velocidad. La autonomía de estos aparatos es limitada.

Don (Origen Tecnológico): Volar 1 (MOV 6).

Energía: Tipo 4 (2 horas).

Estorbo: 9.

Coste: 25.000 Cr.

LINTERNAS

Ideales para iluminar lugares oscuros, o el tenebroso bosque del que salen ruidos extraños.

Alcance: Cono de 50 metros de lado en un ángulo de 90°, o cono de 85 metros en un ángulo de 45°.

Energía: Tipo 2 (10 horas).

Estorbo: 0,5.

Coste: 25 Cr.

LINTERNAS QUÍMICAS

Contenedores plásticos transparentes con dos productos químicos que al mezclarse (por lo general doblándolo y agitándolo para mezclar los químicos bien) proporciona luz durante 12 horas, tras lo que debe ser tirado.

Alcance: 4 metros de radio.

Energía: Combustión Interna (12 horas).

Estorbo: 0,03.

Coste: 5 Cr.

LONA DE PLÁSTICO

Una lona de plástico de 1 metro² con una cremallera lateral para ser plegada sobre si misma con facilidad y con agujeros remachados en los lados por los que pasar cuerdas y que puede usarse como poncho improvisado a lona para recoger agua, para tapar cosas y un largo etcétera.

Estorbo: 0,2 plegado.

Coste: 20 Cr.

MATERIAL DE COCINA

Se trata de una olla, una sartén, un bol para mezclar cosas, cuatro platos y un pequeño mortero, así como cubiertos para 4 personas, todo ello diseñado para poder llevarse ocupando poco espacio. Tiene todo lo necesario para cocinar de viaje.

El Material de Cocina permite usar la Habilidad *Oficio (Cocinero)* o *Supervivencia* para preparar una comida.

Estorbo: 2.

Coste: 30 Cr.

MATERIAL DE PESCA

Una moderna caña de pescar desmontable, varios rollos de hilo de pescar, anzuelos y unos botes para cebos. Incluye una maleta para transportar.

El Material de Pesca permite usar la Habilidad *Supervivencia* para pescar.

Estorbo: 2.

Coste: 50 Cr.

MECHERO

Los actuales mecheros de gas de usar y tirar. Permiten encender fuegos en 1 minuto (si se tienen hierbas o maderas secas) sin realizar tiradas de *Supervivencia*.

Energía: Gas (200 usos).

Estorbo: 0,01.

Coste: 1 Cr.

MOCHILA O BOLSA DE VIAJE

Estas mochilas tienen mejor manufactura, y pueden llegar a ser más grandes.

Coste: por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 2 Cr., máximo Estorbo 50.

NAVAJA MULTIUSOS

Una clásica navaja suiza, repleta de herramientas. No está diseñada para combate, sino para otras tareas.

Permite utilizar las Habilidades de *Mecánica* o de *Supervivencia* sin negativos en aquellas circunstancias en las que el DJ considere que las herramientas que tiene la Navaja Multiusos son suficiente para lo que quiere hacer.

Estorbo: 0,05.

Coste: 50 Cr.

NAVEGADORES GPS

Gracias a la red de satélites avanzados, es posible conocer de manera precisa la localización geográfica del usuario. El navegador permite además trazar un itinerario a seguir, o indicar puntos de interés hacia los que dirigirse. Estos dispositivos de localización pueden adoptar diferentes formas, desde muñequeras que se adaptan a los brazos, hasta pequeños dispositivos similares a teléfonos, o incluso estar insertados en gafas de realidad aumentada. Necesita una red de satélites para poder funcionar, y encontrarse en un lugar que haya sido mapeado. Si esas condiciones se cumplen, indica la posición exacta del GPS (si hay red de satélites), además si la zona en que se encuentra ha sido mapeada puede proporcionar mapas de ésta.

Alcance: Planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.

Energía: Tipo 3 (20 h) o Fuente Externa.

Estorbo: 2, 1 o 0,5.

Coste: 100 Cr. el de Estorbo 2, 250 Cr. el de Estorbo 1, 500 Cr. el de 0,5.

PARACAÍDAS

Este paracaídas contiene un altímetro que escoge el momento adecuado para abrirse por el usuario, aunque se sigue pudiendo usar de manera manual; lo que requiere una tirada de *Agilidad* contra **dificultad 9** para hacerlo correctamente si ya se ha hecho antes, o contra **dificultad 11** si es la primera vez que se hace.

Don (Origen Tecnológico): Caída de Pluma (10 Km).

Estorbo: 5.

Coste: 4.500 Cr.

PEDERNAL DE FERROCERIO Y MAGNESIO

Se trata de una barra que contiene ferrocerio (aleación metálica que tiene la peculiaridad de producir muchas chispas cuando se frota contra una superficie rugosa) en un lado y magnesio en el otro. Con una navaja o cuchillo se raspa un poco de polvo de magnesio y luego se frota el cuchillo con el ferrocerio para que las chispas creen un fuego con gran facilidad.

Permite usar la Habilidad *Supervivencia* para encender un fuego (si se tienen hierbas o maderas secas) en 30 segundos. Tiene 500 usos antes de quedarse sin magnesio.

Estorbo: 0,08.

Coste: 20 Cr.

PICO Y PALA

Picos y palas modernos, mucho más ligeros que los anteriores.

Proporcionan un +1 al usar la Habilidad *Vigor* para cavar y hacer agujeros.

Estorbo: 1.

Coste: 20 Cr.

PRISMÁTICOS

Existen potentes versiones de estos objetos, con los que se pueden conseguir imágenes estables de escenas que se desarrollan a mucha distancia del operario. Los Binoculares son sensores **pasivos** que permiten hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.

Alcance: 2 km.

Estorbo: 1.

Coste: 300 Cr.



RELOJ

Típico reloj de muñeca de correa que indica la hora siempre que se le de cuerda todos los días.

Estorbo: 0,08.

Coste: 150 Cr.

RELOJ DIGITAL

Típico reloj de muñeca digital que indica la hora. Por lo general es de plástico.

Energía: Tipo 1 (3 meses).

Estorbo: 0,04.

Coste: 50 Cr.

SACO DE DORMIR SINTÉTICO

Saco de dormir que protege del frío de las noches de invierno si se duerme en la intemperie.

Estorbo: 3.

Coste: 25 Cr.

TABLETAS PURIFICADORAS

Tabletas de cloro diseñadas para matar a todas las bacterias que pueda haber en el agua. Limpia 1 litro por tableta.

Estorbo: 0,2 el tubo de 50 tabletas.

Coste: 10 Cr.

TIENDA DE CAMPAÑA SINTÉTICA

Esta tienda está hecha de materiales sintéticos, y se monta con especial facilidad. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 1 de Estorbo y 20 Cr. por cada persona adicional.

Estorbo: 3.

Coste: 30 Cr.

NT 7

CANTIMPLORA PURIFICADORA

Esta cantimplora tiene unos filtros que le permiten purificar el agua que se introduzca en ella, pudiendo purificar hasta 200 litros, momento en que se deben cambiar los filtros.

Estorbo: 1,1 por litro (0,1 vacía), máximo 9,9 para 10 litros (1 vacía).

Coste: 50 Cr. por litro, 5 Cr. cambiar los filtros.

CARRITO FLOTANTE

Un carro de transporte que flota a 1 metro del suelo por medio de un ventilador de flujo guiado. Es capaz de transportar hasta Estorbo 50. Para mover el Carrito en combate considera que cualquier Maniobra de movimiento que se quiera hacer con el carrito requiere poder cogerlo con una mano y gastar 1 AC más por maniobra.

Energía: Tipo 4 (10 horas).

Estorbo: 10.

Coste: 1.000 Cr.

GAFAS BINOCULARES

Estas gafas binoculares tienen el tamaño de unas gafas normales y corrientes (pudiendo pasar por unas sin problemas), pero han sido diseñadas para tareas militares, por lo que además del efecto binocular, las gafas protegen a su portador de todo tipo de flashes de luz repentinos. A efectos prácticos unifican los efectos de usar binoculares y miras telescópicas en una sola tecnología, pero que por el elevado coste solo se suele proporcionar en misiones muy concretas. Puede hacer fotos de lo que ve, que guarda en un Soporte Sólido Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).

Alcance: 1 km.

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1.

Dones (Origen Tecnológico): Membrana Ocular, Visión Telescópica.

Energía: Tipo 2 (8 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1 cuando están en su funda. 0 si se llevan puestas.

Coste: 5.500 Cr.

GUANTES Y BOTAS DE ESCALADA

Estos guantes y botas usan materiales diseñados a nivel molecular que al recibir una carga eléctrica en ciertas partes de los guantes y botas se adhieren a cualquier superficie que su usuario toca (en el caso de los guantes con las palmas, y en el caso de las botas con la punta y los laterales) para facilitar así el ascender por todo tipo de superficies.

Dones (Origen Tecnológico): Adherencia.

Energía: Tipo 4 (60 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 3.

Coste: 8.000 Cr.

JETPACK

Versión de NT 7 del jetpack con más autonomía, velocidad y menos Estorbo.

Don (Origen Tecnológico): Volar 2.

Energía: Tipo 4 (4 horas).

Estorbo: 6.

Coste: 20.000 Cr.

LINTERNAS AVANZADAS

Versiones de NT 7 de las linternas. Debido a su pequeño tamaño pueden colocarse en muchos sitios sin problemas, y además pueden regular su potencia para iluminar menos, en caso de que sea necesario.

Alcance: Cono de 100 metros de lado en un ángulo de 90°.

Energía: Tipo 2 (20 horas).

Estorbo: 0,05.

Coste: 50 Cr.

NAVEGADORES GPS

Versión de NT 7 de los GPS de NT 6. Siguen necesitando una red de satélites para poder funcionar. Pero si está en una zona que no ha sido mapeada tiene sensores capaces de trazar un (muy burdo) mapa de una zona de 2 km a la redonda, y, lo más importante, dichos sensores son capaces de identificar a la perfección formaciones artificiales de naturales, lo que es una gran ayuda si se está perdido.

Alcance: Planetario. Necesitan una red de satélites para funcionar.

Energía: Tipo 3 (30 h) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,2.

Coste: 5.000 Cr.

PRISMÁTICOS DIGITALES

Son unas voluminosas gafas que se colocan sobre los ojos, pero son mucho más ligeras que los modelos anteriores. Utilizan sistemas de aumento de imagen digital. Permiten hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.

Alcance: 4 km.

Energía: Tipo 2 (10 horas).

Estorbo: 0,5.

Coste: 1.000 Cr.

RECOLECTOR DE VAPOR

Este aparato es capaz de extraer agua del vapor de la atmósfera (si lo hay), produciendo, en un planeta con una Hidrosfera como la terrestre, un litro de agua cada 15 minutos.

Energía: Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 25.

Coste: 25.000 Cr.

HÁBITAT ESPACIAL PORTÁTIL

Este es el equivalente espacial de una Tienda de Campaña, hecha de materiales sintéticos especialmente resistentes y láminas de metales ligeros. Ha sido fabricada con la intención de mantener una presión interior de 1 atmósfera, y es capaz de inflarse en el vacío, e incluye una pequeña sala que se puede llenar y vaciar de aire fácilmente para facilitar la entrada y salida. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 7 de Estorbo y 10.000 Cr. por cada persona adicional.

Dones (Origen Tecnológico): Sobrevives en el Vacío, Resistencia a la Radiación 1.

Energía: Tipo 5 (1 semana) o Fuente Externa.

Estorbo: 30.

Coste: 125.000 Cr.

HÁBITAT ESPACIAL EXTREMO PORTÁTIL

Como el anterior, pero capaz de resistir las temperaturas más altas, así como cambios bruscos de frío o calor, siendo especialmente diseñado por primera vez para sobrevivir en la Luna. Ha sido fabricada con la intención de mantener una presión interior de 1 atmósfera, y es capaz de inflarse en el vacío, e incluye una pequeña sala que se puede llenar y vaciar de aire fácilmente para facilitar la entrada y salida. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 7 de Estorbo y 10.000 Cr. por cada persona adicional.

RD: 4

Dureza: 10

Dones (Origen Tecnológico): No Respira, Resistencia al Calor 2, Resistencia al Frío 2, Resistencia a la Radiación 1.

Energía: Tipo 5 (1 semana) o Fuente Externa.

Estorbo: 30.

Coste: 150.000 Cr.

NT 8

ENJAMBRE DE ILUMINACIÓN

Esta es una nube de nanorobots que contiene todo tipo de lámparas diseñados para expandirse por una habitación e iluminarla (por lo menos hasta llegar a su alcance máximo), no dejando ninguna zona a oscuras.

Alcance: cubre un área de hasta 50 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,1 la nube completa en el botecito en el que se recarga).

Coste: 5.000 Cr.

ENJAMBRE DE RESCATE

Esta es una nube de nanorobots con todo tipo de cámaras y transmisores programados para introducirse en los lugares más recónditos para localizar a supervivientes tras una

catástrofe. Esta tecnología también se utiliza para intentar localizar a personas que se han perdido en redes de cuevas o túneles.

El Enjambre proporciona un +1 a *Atención* y *Supervivencia* para localizar a víctimas de terremotos, inundaciones o similares, y para encontrar a gente que se ha perdido bajo tierra o en lugares de difícil exploración.

Alcance: cubre un área de hasta 100 m².

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,1 la nube completa en el botecito en el que se recarga).

Coste: 10.000 Cr.

GAFAS BINOCULARES

Versión de NT 8 de las Gafas Binoculares, que tienen mucho más alcance, pero mantienen el resto de capacidades. Toma fotos, no holofotos (las holocámaras son más voluminosas), así que usa Soportes Sólidos Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).

Alcance: 8 km.

Dispositivos de Almacenamiento: Soportes Sólidos Tipo 1.

Dones (Origen Tecnológico): Membrana Ocular, Visión Telescópica.

Energía: Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0,1 cuando están en su funda. 0 si se llevan puestas.

Coste: 16.500 Cr.

HÁBITAT ESPACIAL DE NANOFIBRAS

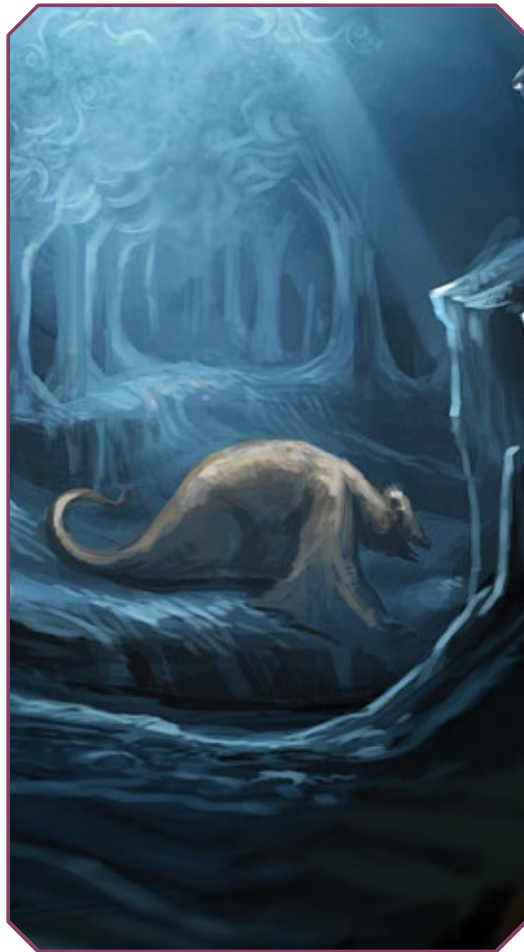
Este es el equivalente espacial de una Tienda de Campaña de Nanofibras, mucho más ligero que su antecesor. Ha sido fabricada con la intención de mantener una presión interior de 1 atmósfera, y es capaz de inflarse en el vacío, e incluye una pequeña sala que se puede llenar y vaciar de aire fácilmente para facilitar la entrada y salida. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 4 de Estorbo y 10.000 Cr. por cada persona adicional.

Dones (Origen Tecnológico): Sobrevives en el Vacío, Resistencia a la Radiación 1.

Energía: Tipo 5 (1 semana) o Fuente Externa.

Estorbo: 15.

Coste: 25.000 Cr.



HÁBITAT ESPACIAL EXTREMO DE NANOFIBRAS

Como el anterior, pero capaz de resistir las temperaturas más altas, así como cambios bruscos de frío o calor, siendo especialmente diseñado por primera vez para sobrevivir en la Luna. Ha sido fabricada con la intención de mantener una presión interior de 1 atmósfera, y es capaz de inflarse en el vacío, e incluye una pequeña sala que se puede llenar y vaciar de aire fácilmente para facilitar la entrada y salida. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 4 de Estorbo y 10.000 Cr. por cada persona adicional.

RD: 5

Dureza: 15

Dones (Origen Tecnológico): No Respira, Resistencia al Calor 2, Resistencia al Frío 2, Resistencia a la Radiación 1.

Energía: Tipo 5 (1 semana) o Fuente Externa.

Estorbo: 15.

Coste: 35.000 Cr.

NANOCUERDA

La nanocuerda está fabricada con nanofibras puede soportar hasta 50 toneladas de peso sin problema alguno. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar.

Estorbo: 0,05 cada metro.

Coste: 500 Cr. cada metro.

PRISMÁTICOS DIGITALES

Versión de los Prismáticos Digitales de NT 8. Mejoran el alcance de la vista, enfocan mejor que un ojo humano, y son muy ligeros, pero siguen requiriendo de las 2 manos para ser manejados. Al ser tan avanzados se utilizan con *Sensores* en lugar de *Atención*, por lo que estos Binoculares permiten hacer Tiradas de *Sensores* en lugar de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.

Alcance: 8 km.

Energía: Tipo 3 (10 horas).

Estorbo: 0,3.

Coste: 5.000.

SACO DE DORMIR DE NANOFIBRAS

Saco de dormir de nanofibras ultraligero.

Estorbo: 1.

Coste: 500 Cr.

TIENDA DE CAMPAÑA DE NANOFIBRAS

Esta tienda está hecha de nanofibras, lo que la hace aún más ligera. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 0,4 de Estorbo y 300 Cr. por cada persona adicional.

Estorbo: 1.

Coste: 1.000 Cr.



NT 9

BOTAS GRAVITATORIAS

Estas botas manipulan los campos gravitatorios, permitiendo moverse en cualquier dirección a su portador, pero tienen una autonomía muy limitada. Están diseñadas para parecer unas botas normales, aunque si no están activadas son un poco más pesadas que unas botas comunes, pero si se anda un par de días con ellas puestas uno se acostumbra.

Dones (Origen Tecnológico): Volar 1.

Energía: Tipo 3 (10 horas).

Estorbo: 3.

Coste: 24.000 Cr

CARRITO GRAVITATORIO

Este es un carro de transporte que flota a 1 metro del suelo por medio de un sistema antigravedad. Es capaz de transportar hasta Estorbo 50. Para moverlo en combate cualquier Maniobra de movimiento que se quiera hacer con el carrito requiere poder cogerlo con una mano y gastar 1 AC más por maniobra.

Energía: Tipo 4 (20 horas).

Estorbo: 8.

Coste: 20.000 Cr.

CINTURÓN GRAVITATORIO

Como las Botas Gravitatorias, pero más voluminoso y capaz de alcanzar velocidades mucho mayores.

Dones (Origen Tecnológico): Volar 2.

Energía: Tipo 4 (10 horas).

Estorbo: 5.

Coste: 40.000 Cr

ENJAMBRE DE ILUMINACIÓN

Esta es una nube de nanorobots que contienen todo tipo de lámparas diseñados para expandirse por una habitación e iluminarla (por lo menos hasta llegar a su alcance máximo), no dejando ninguna zona a oscuras.

Alcance: cubre un área de hasta 200 m² (que se puede programar para que adopte formas concretas, adaptándose a lo que encuentre).

Energía: Tipo 1 (20 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,1 la nube completa en el botecito en el que se recarga).

Coste: 1.000 Cr.

ENJAMBRE DE RESCATE

Esta es una nube de nanorobots con todo tipo de cámaras y transmisores programados para introducirse en los lugares más recónditos para localizar a supervivientes tras una catástrofe. Esta tecnología también se utiliza para intentar localizar a personas que se han perdido en redes de cuevas o túneles.

El Enjambre proporciona un +2 a *Atención* y *Supervivencia* para localizar a víctimas de terremotos, inundaciones o similares, y para encontrar a gente que se ha perdido bajo tierra o en lugares de difícil exploración (a decidir por el DJ).

Alcance: cubre un área de hasta 500 m².

Energía: Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 0 (0,1 la nube completa en el botecito en el que se recarga).

Coste: 5.000 Cr.

GAFAS PRISMÁTICAS AUTOENFOCABLES

Pequeñas gafas que se auto-enfocan según hacia donde dirija el usuario la mirada. Pese a ser tan avanzados el control es tan intuitivo que permite hacer Tiradas de *Atención* dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros. Además las gafas protegen a su portador de todo tipo de flashes de luz repentinos y le permiten apuntar objetivos como si de una mira telescópica se tratase.

Alcance: 32 Km.

Dones (Origen Tecnológico): Membrana Ocular, Visión Telescópica.

Energía: Tipo 3 (10 horas).

Estorbo: 0,1.

Coste: 14.000.

CUERDA INTELIGENTE

Esta cuerda hecha de nanitos y materiales sensitivos es capaz de anudarse u soltarse por medio de un pequeño mando a distancia, o puede ser controlada por cualquier clase de ordenador que lleve el personaje. Conoce todos los tipos de nudos que existen.

Estorbo: 0,05 cada metro.

Coste: 1.000 Cr. cada metro.

LINTERNAS FLOTANTES

Las llamamos linternas por nombrarlas de alguna manera. Son pequeños globos de luz que flotan alrededor del usuario, dejándole las manos libres. Pueden iluminar con distintas intensidades (llegando hasta simular luz diurna en un radio de 10 metros), cambiar de color, programarse para repetir patrones, etc. pueden ser controladas con un pequeño mando o con cualquier sistema informático que lleve el portador para moverlas a voluntad. Dependiendo de la intensidad pueden iluminar 10 metros de radio con luz diurna o 100 metros con una tenue luminosidad. No pueden flotar más de 10 metros sobre el suelo.

Energía: Tipo 4 (20 horas).

Estorbo: 1.

Coste: 2.000 Cr.

HÁBITAT DE BIOPLÁSTICO

Similar a una Tienda de Campaña de Nanofibra, pero al usar bioplástico diseñado para usar el dióxido de carbono de sus ocupantes para producir oxígeno y, de destilar su orina para obtener agua se obtiene un hábitat mucho más duradero. Aun así requiere células de energía para otras funciones. Ha sido fabricada con la intención de mantener una presión interior de 1 Atmósfera y Gravedad 1, y es capaz de inflarse en el vacío. Incluye una pequeña sala presurizadora para facilitar la entrada y salida. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 5 de Estorbo y 15.000 Cr. por cada persona adicional.

Dones (Origen Tecnológico): Sobrevives en el Vacío.

Energía: Tipo 5 (1 mes) o Fuente Externa.

Estorbo: 15.

Coste: 50.000 Cr.



NT 10

BOTAS GRAVITATORIAS

Versión de NT 10 de las Botas Gravitatorias.

Dones (Origen Tecnológico): Volar 2.

Energía: Tipo 3 (10 horas).

Estorbo: 3.

Coste: 50.000 Cr

CINTURÓN GRAVITATORIO

Como las Botas Gravitatorias, pero más voluminoso y capaz de alcanzar velocidades mucho mayores.

Dones (Origen Tecnológico): Volar 3.

Energía: Tipo 4 (10 horas).

Estorbo: 5.

Coste: 75.000 Cr

MOCHILA DE HIBERNACIÓN

Parece una pequeña mochila, pero cuando se expande se obtiene una cámara en la que caben una persona (hasta Escala 2) que Hiberna a la persona que se coloca en su interior, deteniendo toda clase de hemorragia, enfermedad o herida que sufra hasta que se encuentren en unas instalaciones adecuadas para tratarle. Ponen al sujeto que se introduce en su interior en un estado de animación suspendida del que solo se puede salir con ayuda externa.

Para colocar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de *Ciencia (Medicina)* de **dificultad 9**. Si se falla la persona sufre un daño igual al grado de fracaso de la tirada.

Para sacar a alguien en estasis es necesario pasar una tirada de *Ciencia (Medicina)* de **dificultad 9**. Si se falla la persona sufre un daño igual al grado de fracaso de la tirada y no despierta.

Algunos DJs considerarán que dos tiradas son demasiado peligrosas, y son libres de pedir solo una tirada, la necesaria para despertar, si se ajusta a su estilo.

Don (Origen Tecnológico): Hibernación con la Modificación Hibernar a Otro.

Energía: Tipo 4 (200 horas) o Fuente Externa.

Estorbo: 5 sin extender, el tamaño extendido dependerá de la persona que se introduzca dentro.

Coste: 25.000 Cr.

TABLA 10.1: VIAJE Y SUPERVIVENCIA

Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 1					
Antorchas	12 m	0,5	-	5	Dura 2 horas e ilumina hasta 12 metros.
Botas para Nieve	-	4	-	100	Restan 1 al MOV para moverse por la nieve pero no considera el terreno nevado como terreno difícil (no cuesta el doble de MOV recorrer 1 metro).
Brasero Portátil	-	2	-	80	
Bridas, Bocados y Riendas	-	3	-	35	
Caña para Respirar	40 cm	0,5	-	10	Permiten sumergirse bajo el agua hasta 40 cm
Chalecos, Bando- leras, Cinturones, Riñoneras, etc.	-	-	-	Ver Notas	Por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 1. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran a mano con respecto a utilizarlos en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC)
Contenedores de Piel para Líquidos	-	Ver Notas	-	35 / litro	Estorbo: 1,2 por litro (0.2 vacía), máximo 6 para 5 litros (1 vacía).
Cuerda	-	0,5 / metro	-	10 / metro	Dependiendo del grosor soportará más o menos peso. Puede soportar hasta 250 Kg de peso. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar
Esquí	-	6	-	200	Cuesta arriba considera el terreno nevado como terreno difícil (cuesta el doble de MOV recorrer 1 metro), como sucede sin esquí, pero cuesta abajo permiten moverse al MOV. Además, permiten hacer tiradas de Agilidad para correr (como las que se hacen normalmente con Vigor, pero con agilidad) cuando se va cuesta abajo.
Hamaca	-	3,3	-	20	
Lámparas de Aceite	2 m	2 (pie- dra) / 1 (metal)	-	20	Dura 40 horas e ilumina hasta 2 metros. 1 Cr. rellenarla de aceite.
Material de Pesca	-	2	-	12	El Material de Pesca permite usar la Habilidad Supervivencia para pescar.
Material de Cocina	-	5	-	45	El Material de Cocina permite usar la Habilidad Oficio (Cocinero) o Supervivencia para preparar una comida.
Mochila o Bolsa de Viaje	-	-	-	Ver Notas	Por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 10
Navaja de Afeitar	-	0,05	-	15	
Pico y Pala	-	3	-	20	Permite usar la Habilidad Vigor para cavar y hacer agujeros.
Rosa de Compás	-	2,4	-	45	Permite usar la Habilidad Navegación para saber dónde están los puntos cardinales pasando una tirada de dificultad 11, pero solo se puede usar poco antes del amanecer o del anochecer.
Saco de Dormir	-	7,5	-	60	
Tienda de Campaña	-	50	-	350	En esta tienda se supone que caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 15 de Estorbo y 100 Cr. por cada persona adicional.
Yesca y Pedernal	-	0,1	-	2	Permite usar la Habilidad Supervivencia para encender un fuego (si se tienen hierbas o made- ras secas) en un minuto.

Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 2					
Astrolabio	-	1	-	250	Permite usar la Habilidad Navegación para orientarse y saber dónde se encuentra con exactitud superando una tirada de dificultad 9.
Bolsas de Aire	-	1,2	-	15	Proporciona al submarinista aire para 3 o 4 alientos.
Chalecos, Bando- leras, Cinturones, Riñoneras, etc.	-	-	-	Ver Notas	Por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 1,5. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran a mano con respecto a utilizarlos en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC)
Cristal para Encen- der Fuegos	-	0,3	-	20	Permite usar la Habilidad Supervivencia para encender un fuego (si es de día) en 5 minutos. Para fabricarlas es necesario superar una tirada de Supervivencia de dificultad 11.
Lámparas de Aceite Cubiertas	2 m	1	-	25	Dura 40 horas e ilumina hasta 2 metros. 1 Cr. rellenarla de aceite. No se vacía al volcarse.
Mochila o Bolsa de Viaje	-	-	-	Ver Notas	Por cada 0,1 de Estorbo que pueda transpor- tar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 15
Pico y Pala	-	2,5	-	50	Proporciona un +1 al usar la Habilidad Vigor para cavar y hacer agujeros.
Pistones de Fuego	-	2	-	25	Permite usar la Habilidad Supervivencia para encender un fuego (si se tienen hierbas o maderas secas y un trozo de yesca o algodón carbonizado) en 30 segundos.
Silla de Montar	-	7	-	100	Montar a caballo sin una de estas proporcio- na 1 Puntos de Fatiga por cada 30 minutos. Si se usa esta silla de montar se obtiene 1 Punto de Fatiga cada 90 minutos.
Tienda de Legionario	-	45	-	225	En esta tienda caben entre 6 y 8 personas. Extendida ocupa 3x3 metros.
Velas	2 m	0,1	-	5	Dura 12 horas e ilumina hasta 2 metros.
NT 3					
Cerillas de Sulfuro	-	0,01	-	1	
Chalecos, Bando- leras, Cinturones, Riñoneras, etc.	-	-	-	Ver Notas	Por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 1 Cr., hasta un máximo de Estorbo 2. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran a mano con respecto a utilizarlos en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC)
Cuadrante	-	1,5	-	35	Permite usar la Habilidad Navegación para orientarse y saber dónde se encuentra con exactitud superando una tirada de dificultad 9, si se usa de noche.
Estribos	-	2,5	-	135	Permiten ponerse en pie sobre el caballo.
Patín de Acero	-	3	-	150	Permiten hacer tiradas de Agilidad para cor- rer (como las que se hacen normalmente con Vigor, pero con agilidad) cuando se va sobre hielo. Sobre nieve se consideran como unas Botas para Nieve de NT 1.
Silla de Montar	-	5	-	250	Montar a caballo sin una de estas proporcio- na 1 Puntos de Fatiga por cada 30 minutos. Si se usa esta silla de montar se obtiene 1 Punto de Fatiga cada 2 horas.
Tienda de Campaña	-	35	-	200	En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 10 de Estorbo y 60 Cr. por cada persona adicional.

Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 4					
Brújula	-	0,2	-	25	Proporciona un +1 a las tiradas de Navegación para orientarse. Permite usar también Supervivencia (sin el +1), pero se tirará con 1 nivel de dificultad superior al que se tiraría con Navegación.
Cerillas de Sulfuro y Fósforo	-	0,08	-	50	Permiten encender fuegos en 30 segundos (si se tienen hierbas o maderas secas) sin realizar tiradas de Supervivencia. El Estorbo y Coste es por una caja con 10 cerillas.
Cuerda	-	0,3 / metro	-	30 / metro	puede soportar hasta 600 Kg de peso. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar.
Mochila o Bolsa De Viaje	-	-	-	Ver Notas	Por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 2 Cr., hasta un máximo de Estorbo 25. Las de NT 2 siguen en uso (son más baratas, pero pueden transportar menos).
Saco de Dormir	-	5	-	100	
Telescopio de Viaje	1 km	5	-	1.000	Permiten hacer Tiradas de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros.
NT 5					
Arnés de Escalada y Rappel	-	1,5	-	85	
Binoculares	1 km	2	-	100	Los Binoculares permiten hacer Tiradas de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán las tiradas como si se estuviera a escasos metros. Con el mismo Alcance, Estorbo 1 y Coste 500 Cr. puede ser un Telescopio Plegable (mucho mejor que el antiguo Telescopio de Viaje) en lugar de un binocular.
Botas para Nieve	-	3	-	80	Restan 1 al MOV para moverse por la nieve pero no considera el terreno nevado como terreno difícil (no cuesta el doble de MOV recorrer 1 metro).
Brújula	-	0,1	-	35	Proporciona un +1 a las tiradas de Navegación que se hagan para saber orientarse. Permite usar también Supervivencia (sin el +1), pero se tirará con 1 nivel de dificultad superior al que se tiraría con Navegación.
Cantimplora	-	Ver Notas	-	10 / litro	Estorbo 1,5 por litro (0,5 vacía), máximo 7,5 para 5 litros (2,5 vacía).
Chalecos, Banderas, Cinturones, Riñoneras, etc.	-	-	-	Ver Notas	Por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 2 Cr., hasta un máximo de Estorbo 3. Todos los objetos que se guarden en cartucheras, bandoleras, riñoneras o chalecos se consideran a mano con respecto a utilizarlos en combate (cuesta 2 AC sacarlos en lugar de 3 AC)
Cuerda Trenzada Mecánica	-	0,2 / metro	-	5 / metro	Puede soportar hasta 1 tonelada de peso. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar, y la mitad de estorbo y 1,5 veces el coste por cada vez que se divida por la mitad el peso que puede soportar.
Equipo de Escalada	-	33	-	800	Contiene un Arnés de Escalada y Rappel, 100 metros de Cuerda Trenzada Mecánica, Fasteners, Martillo y Piquetas para escalar 100 metros, un Garfio de Escalada, etc. Proporciona +1 al usar la Habilidad Escalar.
Fasteners, Martillo y Piquetas	-	0,1 / metro	-	2 / metro	
Garfio de Escalada	Vigor / Vigor x3 / Vigor x6	1	-	20	Como máximo puede cargar 300 kg y se utiliza con la Habilidad Armas Arrojadizas contra dificultad determinada por el Alcance.

Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Hornillo Portátil	-	4,5	Combustible (6 horas por depósito)	400	Estorbo: 4,5 (2 el hornillo y 2,5 el combustible). Rellenar el depósito de combustible costaba 5 Cr.
Linternas	Cono 20 m / Ángulo 90°	5	Tipo 4 (20 horas)	150	
Material de Cocina	-	3	-	25	El Material de Cocina permite usar la Habilidad Oficio (Cocinero) o Supervivencia para preparar una comida.
Mechero de Cordel	-	0,1	-	20	Permiten encender fuegos en 1 minuto (si se tienen hierbas o maderas secas) sin realizar tiradas de Supervivencia.
Mochila o bolsa de viaje	-	-	-	Ver Notas	Por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 2 Cr., hasta un máximo de Estorbo 35.
Paracaídas	-	6	-	1.500	Don (Origen Tecnológico): Caída de Pluma (2 Km). Requiere una tirada de Agilidad contra dificultad 11 para abrirlo correctamente.
Tabletas Purificadoras	-	0,3	-	50	Purifica 1 litro por tableta. El Estorbo y Coste es por una caja con 10 tabletas.
Tienda de Campaña	-	20	-	300	En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 7 de Estorbo y 50 Cr. por cada persona adicional.
Saco de Dormir	-	4,5	-	80	
NT 6					
Arnés de Escalada y Rappel	-	1	-	75	
Ascendedor	-	0,6	-	50	Proporciona +1 al usar la Habilidad Escalar.
Bengala	5 m de radio	0,06	Combustión Interna (30 minutos)	5	Ilumina 5 metros de radio durante media hora.
Bomba de Filtro Purificador	-	1,3	-	500	Puede purificar 1 litro de agua por minuto.
Bombonas de Oxígeno	-	8	-	1.500	Don (Origen Tecnológico): Almacenador de Oxígeno. Tienen oxígeno para 1 hora, y para colocarlas correctamente es necesario pasar una tirada de Supervivencia contra dificultad 7. Estorbo 3 dentro del agua.
Botas para Nieve	-	2	-	50	Restan 1 al MOV para moverse por la nieve pero no considera el terreno nevado como terreno difícil (no cuesta el doble de MOV recorrer 1 metro).
Brújula	-	0,1	-	50	Proporciona un +1 a las tiradas de Navegación que se hagan para saber orientarse. Permite usar también Supervivencia (sin el +1), pero se tirara con 1 nivel de dificultad superior al que se tiraría con Navegación.
Cantimplora Sintética	-	Ver Notas	-	6 / litro	Estorbo 1,1 por litro (0,1 vacía), máximo 7,5 para 5 litros (0,5 vacía).
Chaleco Salvavidas	-	0,7	-	45	Proporciona +2 a Nadar para mantenerse a flote, pero proporciona -1 al MOV que se tenga nadando. Estorbo 2,5 hinchado, 0,7 sin hinchar.
Cocina Solar	-	5	-	250	Permite cocinar sin necesidad de encender un fuego o usar una Hornillo
Cuerda Sintética	-	0,1 / metro	-	5 / metro	Puede soportar hasta 10 toneladas de peso. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar, y la mitad de estorbo y 1,5 veces el coste por cada vez que se divida por la mitad el peso que puede soportar.
Equipo de Escalada	-	20	-	600	Contiene un Arnés de Escalada y Rappel, un Ascendedor, 100 metros de Cuerda Sintética, Fasteners, Martillo y Piquetas, un Garfio de Escalada, etc. Proporciona +2 al usar la Habilidad Escalar (incluye el +1 por el Ascendedor).

Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Fasteners, Martillo y Piquetas	-	0,06 / metro	-	2 / metro	
Flotador	-	0,5	-	15	Proporciona +3 al usar la Habilidad Nadar para mantenerse a flote, pero proporciona -2 al MOV que se tenga nadando. Estorbo 2 hinchado, 0,5 sin hinchar.
Garfio de Escalada	Vigor / Vigor x3 / Vigor x6	1	-	10	Como máximo puede cargar tonelada y se utiliza con la Habilidad Armas Arrojadizas contra dificultad determinada por el Alcance.
Hornillo Portátil	-	3	Combustible (10 horas por depósito)	50	Estorbo: 3 (1 el hornillo y 2 el combustible). Rellenar el depósito de combustible costaba 5 Cr.
Jetpack	-	9	Tipo 4 (2 horas)	25.000	Don (Origen Tecnológico): Volar 1.
Linternas	Ver Notas	0,5	Tipo 4 (20 horas)	25	Alcance: Cono de 50 metros de lado en un ángulo de 90°, o cono de 85 metros en un ángulo de 45°.
Linternas Químicas	4 m de radio	0,03	Combustión Interna (12 horas)	5	Proporciona luz durante 12 horas en un radio de 4 metros.
Lona de Plástico	-	0,2	-	20	Lona de plástico de 1 metro cuadrado con cremallera lateral para ser plegada y con agujeros remachados en los lados por los que pasar cuerdas.
Material de Cocina	-	2	-	30	El Material de Cocina permite usar la Habilidad Oficio (Cocinero) o Supervivencia para preparar una comida.
Material de Pesca	-	2	-	50	El Material de Pesca permite usar la Habilidad Supervivencia para pescar.
Mechero	-	0,01	Gas (200 usos)	1	Permiten encender fuegos en 1 minuto (si se tienen hierbas o maderas secas) sin realizar tiradas de Supervivencia.
Mochila o bolsa de viaje	-	-	-	Ver Notas	Por cada 0,1 de Estorbo que pueda transportar cuesta 2 Cr., hasta un máximo de Estorbo 50.
Navaja Multiusos	-	0,05	-	50	Permite utilizar las Habilidades de Mecánica o de Supervivencia sin negativos en aquellas circunstancias en las que el DJ considere que las herramientas que tiene la Navaja Multiusos son suficientes para lo que quiere hacer.
Navegadores GPS	Planetario (satélites)	3 / 1 / 0,5	Tipo 3 (20 h) o Fuente Externa	100 / 250 / 500	Indica la posición exacta del GPS (si hay red de satélites), además si la zona en que se encuentra ha sido mapeada puede proporcionar mapas de ésta. Cada Estorbo tiene un Coste distinto.
Paracaídas	-	5	-	4.500	Don (Origen Tecnológico): Caída de Pluma (10 Km). Requiere una tirada de Agilidad contra dificultad 9 si ya se ha hecho antes, o contra dificultad 11 si es la primera vez que se hace.
Pedernal de Ferroceño y Magnesio	-	0,08	-	20	Permite usar la Habilidad Supervivencia para encender un fuego (si se tienen hierbas o maderas secas) en 30 segundos. Tiene 500 usos antes de quedarse sin magnesio.
Pico y Pala	-	1	-	20	Proporcionan un +1 al usar la Habilidad Vigor para cavar y hacer agujeros.
Prismáticos	2 km	1	-	300	Sensores pasivos que permiten hacer Tiradas de Atención dentro de su Alcance siempre que las tiradas sean por algo que afecte a la visión, y se harán como si se estuviera a escasos metros
Reloj	-	0,08	-	150	
Reloj digital	-	0,04	Tipo 1 (3 meses)	50	
Saco de Dormir Sintético	-	3	-	25	
Tabletas Purificadoras	-	1,2	-	50	Purifica 1 litro por tableta. El Estorbo y Coste es por una caja con 50 tabletas.
Tienda de Campaña Sintética	-	3	-	30	Caben 2 personas. Añadir 1 de Estorbo y 20 Cr. por cada persona adicional.

Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 7					
Cantimplora Purificadora	-	Ver Notas	-	50 / litro	Estorbo 1,1 por litro (0,1 vacía), máximo 9,9 para 10 litros (1 vacía). 5 Cr. cambiar los filtros.
Carrito Flotante	-	10	Tipo 4 (10 horas)	1.000	Es capaz de transportar hasta Estorbo 50 sin problemas. Para mover el Carrito en combate considera que cualquier Maniobra de movimiento que se quiera hacer con el carrito requiere poder cogerlo con una mano y gastar 1 AC más por maniobra.
Gafas Binoculares	1 km	0,1 en funda / 0 puestas	Tipo 2 (8 horas) o Fuente Externa	5.500	Dones (Origen Tecnológico): Membrana Ocular y Visión Telescópica. Puede hacer fotos de lo que ve, que guarda en un Soporte Sólido Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).
Guantes y Botas de Escalada	-	3	Tipo 4 (60 horas) o Fuente Externa	8.000	Dones (Origen Tecnológico): Adherencia.
Jetpack	-	6	Tipo 4 (4 horas)	20.000	Don (Origen Tecnológico): Volar 2.
Linternas Avanzadas	Cono 100m /Ángulo 90º	0,05	Tipo 2 (2 horas)	50	Pueden regular su potencia para iluminar menos, en caso de que sea necesario.
Navegadores GPS	Planetario (satélites)	0,5	Tipo 3 (30 h) o Fuente Externa	5.000	Indica la posición exacta del GPS (si hay red de satélites), además si la zona en que se encuentra ha sido mapeada puede proporcionar mapas de ésta. Si está en una zona que no ha sido mapeada tiene sensores capaces de trazar un mapa de una zona de 2 km a la redonda e identificar formaciones artificiales de naturales
Prismáticos Digitales	4 km	0,5	Tipo 2 (10 horas)	1.000	Permiten hacer Tiradas de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión
Recolector de Vapor	-	25	Tipo 3 (10 horas) o Fuente Externa	25.000	En un planeta con una Hidrosfera como la terrestre extrae un litro de agua cada 15 minutos.
Hábitat Espacial Portátil	-	30	Tipo 5 (1 semana) o Fuente Externa	125.000	Dones (Origen Tecnológico): Sobrevives en el Vacío, Resistencia a la Radiación 1. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 7 de Estorbo y 10.000 Cr. por cada persona adicional
Hábitat Espacial Extremo Portátil	-	30	Tipo 5 (1 semana) o Fuente Externa	150.000	Dones (Origen Tecnológico): No Respira, Resistencia al Calor 2, Resistencia al Frío 2, Resistencia a la Radiación 1. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 7 de Estorbo y 10.000 Cr. por cada persona adicional
NT 8					
Enjambre de Iluminación	50 m2	0,5	Tipo 1 (20 horas) o Fuente Externa	5.000	
Enjambre de Rescate	100 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	10.000	Proporciona un +1 a Atención y Supervivencia para localizar a víctimas de terremotos, inundaciones o similares, y para encontrar a gente que se ha perdido bajo tierra o en lugares de difícil exploración.
Gafas Binoculares	8 km	0,1 en funda / 0 puestas	Tipo 3 (20 horas) o Fuente Externa	16.500	Dones (Origen Tecnológico): Membrana Ocular, Visión Telescópica. Puede hacer fotos de lo que ve, que guarda en un Soporte Sólido Tipo 1 (150 imágenes alta calidad).
Hábitat Espacial de Nanofibras	-	15	Tipo 5 (1 semana) o Fuente Externa	25.000	Dones (Origen Tecnológico): Sobrevives en el Vacío, Resistencia a la Radiación 1. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 4 de Estorbo y 10.000 Cr. por cada persona adicional

Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
Hábitat Espacial Extremo de Nanofibras	-	15	Tipo 5 (1 semana) o Fuente Externa	35.000	Dones (Origen Tecnológico): No Respira, Resistencia al Calor 2, Resistencia al Frío 2, Resistencia a la Radiación 1. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 4 de Estorbo y 10.000 Cr. por cada persona adicional
Nanocuerda	-	0,5 / metro	-	500 / metro	Puede soportar hasta 50 toneladas de peso sin problema alguno. Asume el doble de Estorbo y coste por cada vez que se doble el peso que puede soportar
Prismáticos Digitales	8 km	0,3	Tipo 3 (10 horas)	5.000	Permiten hacer Tiradas de Sensores en lugar de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión
Saco de Dormir de Nanofibras	-	1	-	500	
Tienda de Campaña de Nanofibras	-	1	-	1.000	En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 0,4 de Estorbo y 300 Cr. por cada persona adicional.
NT 9					
Botas Gravitatorias	-	3	Tipo 3 (10 horas)	24.000	Dones (Origen Tecnológico): Volar 1.
Carrito Gravitatorio	-	8	Tipo 4 (20 horas)	20.000	Es capaz de transportar hasta Estorbo 50 sin problemas. Para mover el Carrito en combate considera que cualquier Maniobra de movimiento que se quiera hacer con el carrito requiere poder cogerlo con una mano y gastar 1 AC más por maniobra
Cinturón Gravitatorio	-	5	Tipo 4 (10 horas)	40.000	Dones (Origen Tecnológico): Volar 2.
Enjambre de Iluminación	200 m2	0,5	Tipo 1 (20 horas) o Fuente Externa	1.000	
Enjambre de Rescate	500 m2	0,5	Tipo 1 (10 horas) o Fuente Externa	5.000	El Enjambre proporciona un +2 a Atención y Supervivencia para localizar a víctimas de terremotos, inundaciones o similares, y para encontrar a gente que se ha perdido bajo tierra o en lugares de difícil exploración.
Gafas Prismáticas Autoenfocables	32 km	0,1	Tipo 3 (10 horas)	14.000	Dones (Origen Tecnológico): Membrana Ocular, Visión Telescópica. Permiten hacer Tiradas de Atención dentro de su Alcance siempre que dichas tiradas sean por algo que afecte a la visión
Cuerda Inteligente	-	0,05 / metro	-	1.000 / metro	Puede anudarse u soltarse por medio de un pequeño mando a distancia, o puede ser controlada por cualquier clase de ordenador que lleve el personaje. Conoce todos los tipos de nudos que existen.
Linternas Flotantes	-	1	Tipo 4 (20 horas)	2.000	Dependiendo de la intensidad pueden iluminar 10 metros de radio con luz diurna o 100 metros con una tenue luminosidad. No pueden flotar más de 10 metros sobre el suelo.
Hábitat de Bioplástico	-	15	Tipo 5 (1 mes) o Fuente Externa	50.000	Dones (Origen Tecnológico): Sobrevives en el Vacío. Ha sido fabricada con la intención de mantener una presión interior de 1 Atmósfera y Gravedad 1, y es capaz de inflarse en el vacío. Incluye una pequeña sala presurizadora para facilitar la entrada y salida. En esta tienda caben 2 personas. Para tiendas más grandes añadir 5 de Estorbo y 15.000 Cr. por cada persona adicional.

Equipo	Alcance	Estorbo	Energía	Coste (Cr.)	Notas
NT 10					
Botas Gravitatorias	-	3	Tipo 3 (10 horas)	50.000	Dones (Origen Tecnológico): Volar 2.
Cinturón Gravitatorio	-	5	Tipo 4 (10 horas)	75.000	Dones (Origen Tecnológico): Volar 3.
Mochila de Hibernación	-	5	Tipo 4 (200 horas) o Fuente Externa	25.000	Don (Origen Tecnológico): Hibernación con la Modificación Hibernar a Otro.





Capítulo 11:

Vehículos, Naves y Bases

- ¿NUNCA HAS OÍDO HABLAR DEL HALCÓN MILENARIO?
- ¿DEBERÍA?

HAN SOLO Y OBI WAN KENOBI
STAR WARS EPISODIO IV



Los vehículos son elementos muy importantes en las partidas de rol. Su función no es solo transportar a gente, pueden ser muchas cosas más. Desde un hogar hasta un arma en sí mismos, los vehículos pueden cubrir una gran variedad de papeles en una partida. Pero por otro lado puede que en ciertas historias solo tengan un valor puramente narrativo, y su importancia sea secundaria. Por este motivo presentamos un sistema que proporciona aquellos elementos que pueden ser necesarios en una partida de rol, principalmente de combate, con una cierta verosimilitud. Pero que se limita únicamente a estos elementos, no queriendo añadir detalles de realismo extra que creemos solo dificultaría la labor del DJ. Este es libre de utilizar aquellas partes del sistema que crea convenientes, utilizarlo en su totalidad, o servirse de él sólo como guía de las propiedades y características de los vehículos.

Todo Vehículo es definido principalmente por el tipo de terreno por los que se mueve, así como por el tamaño del mismo. Por esto lo primero a considerar en un vehículo será el Tipo de Vehículo que es (Andador, Ligero, Pesado, Aeronave, Astronave, Barco o Submarino) y luego su Escala de Vehículo. Esta combinación nos proporcionará una serie de valores sobre los que empezaremos a crear nuestro vehículo.

RASGOS DE LOS VEHÍCULOS

Los vehículos, al igual que los personajes, están definidos por Rasgos, que adoptan la forma de la Escala de Vehículos (EV), los distintos Tipos de Vehículos, las Habilidades de dichos Vehículos, las llamadas Características de los Vehículos, Dones y Limitaciones. Antes continuar vamos a ver todos estos Rasgos a continuación.

NT

Cualquiera con la Habilidad pertinente puede usar los Vehículos de NT 1 a 4 sin negativos, siempre que tenga la Habilidad correspondiente como mínimo al NT en el que se crea la tecnología en cuestión o un NT superior. A partir de NT 5 se sufren los negativos

correspondientes si se usan tecnologías de un NT que no es el NT al que se tiene la Habilidad pertinente para conducir o pilotar un vehículo. Tal como se indica en el apartado de Coste, el valor que aparece en la columna de Coste Inicial de un Vehículo concreto se dividirá por el **Modificador al Coste por NT** para tener el **Coste Inicial** de dicho vehículo.

NT	Modificador al Coste por NT
1	x0,15
2	x0,25
3	x0,5
4	x0,75
5	x1
6	x1
7	1x
8	x1,25
9	x1,5
10	x2

ESCALA DE VEHÍCULO (EV)

Este Rasgo indica el tamaño que tiene el vehículo en cuestión. Al igual que con la Escala, cada +1 de Escala de Vehículo proporciona +1 a la *Bonificación al Daño* cuerpo a cuerpo y +1 a *Resistencia al Daño*, pero el nivel de dificultad para impactarle (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) se reduce en uno por cada 2 niveles de Escala. De esta forma las **Escala** del **Talento Escala**, las del **Don Escala**, y las de la **Escala de Vehículos** son totalmente intercambiables (y compatibles).

Esto representa que se montan en el vehículo versiones de armas ajustadas a la Escala del mismo, pero por otro lado, la **Escala de Vehículos** afecta de otras formas ya que **incrementa** el **Alcance** de las armas de la nave, de tal forma que tanto el **Alcance Efectivo** como el **Alcance Máximo** de las *Armas Montadas* (y de las *Armas Pesadas* que se instalen como Montadas) se multiplicará por el **Multiplicador de Alcance** correspondiente a dicha EV. En la **Tabla 11.1 Escala de Vehículos (EV)**, donde aparece toda la información referente a la Escala.

Si se debe multiplicar o dividir la EV para saber como afecta a un Coste la EV se considerará positiva a tales efectos.

TABLA 11.1: ESCALA DE VEHÍCULOS (EV)

Escala	Modificador al Daño	RD	Multiplicador del Alcance	Modificador a Dif. de Impactar-le desde Escala 0	Ejemplos
-9	-9	-9	/4	4	
-8	-8	-8	/4	4	
-7	-7	-7	/3	3	
-6	-6	-6	/3	3	
-5	-5	-5	/2	2	
-4	-4	-4	/2	2	
-3	-3	-3	/2	1	Skateboard
-2	-2	-2	x1	1	
-1	-1	-1	x1	0	
0	0	0	x1	0	Bicicleta
1	1	1	x1	0	Monotransporte, Motocicleta, Velocípedo
2	2	2	x1	-1	Balsa, Canoa, Carreta, Carroza, Carro, Carro de Guerra, Carromato, Ciclo-transporte, Moto de Carreras
3	3	3	x1	-1	Automóvil, Bote de Pesca, Mech Ligero, Mech Cuerpo a Cuerpo,
4	4	4	x1	-2	Balandra, Carro a Vela, Carruaje de Guerra, Coche Pequeño, Diligencia, Faering, Mech Explorador, Mech Pesado, Vagón, Sedán, Jeep
5	5	5	x1	-2	Avioneta, Barcaza, Barco de Vela, Coche Familiar, Dron, Galera, Helicóptero Ligero, Patrullera Fluvial,
6	6	6	x1	-3	Bergantín, Birreme, Helicóptero de Combate, Furgonetas (grandes), Tanque, Yate de Lujo (pequeño)
7	7	7	x2	-3	Bombardero Biplano, Caza-bombardero II GM, Caza Supersónico, Dirigible (cabina), Tanque Gravitatorio, Transporte de Tropas.
8	8	8	x2	-4	Barco de Vapor, Caza-bombardero, Caza Espacial, Tanque Gravitatorio, Transporte Gravitatorio de Tropas
9	9	9	x2	-4	Avión Comercial, Módulo Espacial, Transporte Aéreo de Tropas, Transporte Militar Vertol,
10	10	10	x3	-5	Híper-Tanque, Lanzadera Espacial, Pinaza Espacial, Submarino
11	11	11	x3	-5	Buque Trasatlántico (de Vapor), Trasatlántico,
12	12	12	x4	-6	Astronave de Lujo
13	13	13	x4	-6	Astronave de Pasajeros, Fragata Espacial, Submarino nuclear,
14	14	14	x5	-7	Destructor Espacial (NT 7)
15	15	15	x5	-7	Destructor Espacial (NT 8)
16	16	16	x6	-8	Súper-Destructor Espacial
17	17	17	x6	-8	Híper-Destructor Espacial
18	18	18	x7	-9	
19	19	19	x7	-9	
20	20	20	x8	-10	Estación de Batalla Móvil

TIPOS DE VEHÍCULOS

Los distintos Tipos de Vehículos indican los distintos tipos de entorno en los que el vehículo puede desplazarse. Los Tipos de Vehículos son *Aeronave*, *Andador*, *Astronave*, *Barco*, *Terrestre Ligero* (o simplemente *Ligero*), *Terrestre Pesado* (o simplemente *Pesado*) o *Submarino*. Cada Tipo de Vehículos se conduce (o pilota) con una Habilidad distinta, como veremos a continuación.

Cada **Tipo de Vehículo** puede ser únicamente de unas **Escalas de Vehículo** concretas, y al cruzar dicha **EV** en la Tabla del **Tipo de Vehículo** se obtendrán el **Blindaje Base**, la **Maniobrabilidad Base**, la **VEL Inicial**, la **VEL Máxima Inicial**, el número **Mínimo y Máximo posible de Tripulantes**, el número **Mínimo y Máximo de Pasajeros**, la **Carga** que puede transportar

el vehículo (en unidades de **Estorbo**), y por último el **Coste Inicial** en **Créditos** de adquirir un vehículo de dicho Tipo con dichos valores iniciales y base.

Un vehículo puede ser más de un Tipo de Vehículo. Si ese es el caso los valores de Maniobrabilidad de cada Tipo afectarán exclusivamente a ese tipo de Movimiento (y a la Habilidad de conducción o pilotaje correspondiente), y se usará el valor Base de Blindaje más elevado, sin embargo se usarán los valores de Tripulantes y Pasajeros más bajos.

Los *Tipos de Vehículo* nos dan el *Coste Inicial* en **Créditos** del vehículo. Además, tal como se indica en el apartado de Coste, el Coste Inicial de un Vehículo se dividirá por el **Modificador al Coste por en NT**. Cada **Tipo de Movimiento** adicional añade su **Coste al Coste Inicial**.



AERONAVES (VEHÍCULOS AÉREOS)

Los vehículos de este tipo de pueden desplazarse por el aire: aviones, helicópteros, coches gravitatorios, y en general toda aquella clase de vehículos que vuele, que por simplificar llamaremos Aeronaves. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Pilotar (Aeronave)*, aunque el DJ puede querer añadir más realismo y separarlos en: *Vehículos de Ala Fija*, *VTOL* (de Aterrizaje y Despegue Vertical), *Vehículos de Rotor* y *Vehículos Gravitatorios*, solicitando una mayor especialización en la Habilidad.

- ◆ Aumentar la *VEL* en 10 km/h y la *VEL Máxima* 40 km/h cuesta 10.000 Cr. cada aumento.
- ◆ Aumentar la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* cuesta 2.000xEV Cr.
- ◆ Multiplicar la *VEL* por 10 cuesta 1.000.000 Cr.
- ◆ Reducir la *VEL* en 10 km/h y la *VEL Máxima* 40 km/h proporciona 8.000 Cr. por reducción.
- ◆ Reducir la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* proporciona 1.500xEV Cr.

ANDADORES (MECHS)

Los vehículos de Tipo Andador, también conocidos como Mechs, tienen la particularidad de representar a robots (de dos, cuatro seis o las patas que sean) en los cuales va uno (o varios) pilotos controlando todos los movimientos que hagan. Estos vehículos tienen unas reglas ligeramente distintas al resto, ya que en lugar de usar el Atributo de *VEL* y *VEL Máxima*, como el resto de vehículos, los Andadores tienen Atributo de *MOV*, como cualquier otro personaje, ya que aunque se manejan con la Habilidad *Conducir (Andador)* el piloto puede usar el vehículo como una extensión de sí mismo, y por lo tanto se maneja como si de una persona se tratase, solo que con la Escala pertinente y usando Puntos de Integridad en lugar de Puntos de Vida.

- ◆ Aumentar el *MOV* de un *Andador* cuesta (7+EV) x500 Cr. cada punto de *MOV* que se quiera añadir, hasta un máximo del doble del *MOV* inicial.
- ◆ Disminuir el *MOV* de un *Andador* proporciona (7+EV) x400 Cr. cada punto de *MOV* que se quiera quitar, hasta un mínimo de *MOV* 2.

TABLA 11.2: AERONAVES (VEHÍCULOS AÉREOS)

Escala	Blindaje Base	Maniobrabilidad Base	VEL Inicial	VEL Máxima Inicial	Tripulantes Min/Max	Pasajeros Min/Max	Carga (Estorbo)	Coste Inicial (Cr.)
-3	0	4	5	20	0/1	0	0-1	1.250
-2	0	4	10	40	0/1	0	0-3	2.500
-1	0	3	15	60	0/1	0	1-5	5.000
0	0	3	20	80	0/1	0	1-10	10.000
1	1	3	25	100	1	0	2-20	20.000
2	1	2	30	120	1	0/1	4-40	25.000
3	1	2	45	180	1	0/1	6-60	30.000
4	2	2	60	240	1	1/2	8-80	40.000
5	2	3	75	300	1/2	1/3	10-100	50.000
6	3	3	80	320	1/2	1/6	20-200	75.000
7	3	4	85	340	1/2	1/12	40-400	100.000
8	4	4	90	360	1/4	1/20	80-800	300.000
9	4	3	95	380	1/4	1/30	100-1.000	900.000
10	4	3	100	400	1/4	1/40	500-5.000	1,8 MCr.
11	5	2	105	420	1/4	1/50	1.000-10.000	3,6 MCr
12	5	2	110	440	2/4	1/60	5.000-50.000	7,2 MCr.
13	5	2	115	460	2/6	1/70	10.000-100.000	14,4 MCr.

TABLA 11.3: ANDADORES (MECHS)

Escala	Blindaje Base	Maniobrabilidad Base	MOV	Tripulantes Min/Max	Pasajeros Min/Max	Carga (Estorbo)	Coste Inicial (Cr.)
0	0	5	5	1/1	0	1-50	20.000
1	0	5	6	1/1	0	2-60	25.000
2	1	5	7	1/1	0	3-70	30.000
3	1	4	7	1/1	0	4-80	40.000
4	2	4	8	1/1	0/1	5-90	50.000
5	2	4	9	1/2	0/2	10-100	75.000
6	3	3	9	1/2	0/3	20-200	100.000
7	3	3	10	1/3	0/4	40-400	200.000
8	4	3	11	1/4	0/6	80-800	300.000
9	4	2	11	1/6	0/8	150-1.500	400.000
10	4	2	12	1/8	0/10	300-3.000	500.000
11	5	2	13	1/10	0/15	600-6.000	1.000.000
12	5	2	14	1/20	0/20	1.000-10.000	2.000.000



ASTRONAVES
(VEHÍCULOS ESPACIALES)

Son todos aquellos vehículos preparados para viajar por el espacio, sean distancias interplanetarias o interestelares. Necesitan Soporte Vital. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Pilotar (Astronave)*. Los Vehículos Espaciales están separados en *Subluminicos* (aquellos que no alcanzan la velocidad de la luz) y *Luminicos* (los que son más rápidos que la velocidad de la luz), aunque se manejan con la misma Habilidad, ya que muchas veces un vehículo podrá desplazarse de ambas maneras. Además, el DJ puede querer añadir más realismo y separarlos en: *Cargueros*, *Cazas Espaciales*, *Lanzaderas* y *Destruyores*, solicitando una mayor especialización en la Habilidad.

- Aumentar la *VEL* en 100 km/h y la *VEL Máxima* 400 km/h cuesta 50.000 Cr. cada aumento.
- Aumentar la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* cuesta 10.000xEV Cr.
- Multiplicar la *VEL* por 10 cuesta 1/10 parte del Coste Inicial, y solo se puede aplicar a Astronaves de Escala 12 o superior.
- Reducir la *VEL* en 100 km/h y la *VEL Máxima* 400 km/h proporciona 40.000 Cr. por cada reducción.
- Reducir la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* proporciona 8.000xEV Cr.

TABLA 11.4: ASTRONAVES (VEHÍCULOS ESPACIALES)

Escala	Blindaje Base	Maniobrabilidad Base	VEL Inicial	VEL Máxima Inicial	Tripulantes Min/Max	Pasajeros Min/Max	Carga (Estorbo)	Coste Inicial (Cr.)
7	3	4	700	2800	1/2	1/10	40-400	300.000
8	3	4	800	3200	1/4	1/20	80-800	400.000
9	3	4	900	3600	1/4	1/30	100-1.000	500.000
10	4	3	1000	4000	2/6	1/50	200-2.000	1 MCr.
11	4	3	1100	4400	4/10	1/100	500-5.000	5 MCr.
12	5	3	1200	4800	6/20	1/300	800-8.000	10 MCr.
13	5	2	1300	5200	8/40	1/500	1.000-10.000	25 MCr.
14	5	2	1400	5600	10/80	1/700	5.000-50.000	50 MCr.
15	6	2	1500	6000	15/120	1/1.000	10.000-100.000	75 MCr.
16	6	1	1600	6400	20/150	1/5.000	25.000-250.000	100 MCr.
17	7	1	1700	6800	25/300	1/10.000	50.000-500.000	250 MCr.
18	7	1	1800	7200	30/600	A estas Escalas no hay límites aplicables ni a Pasajeros ni a Carga. El límite que habrá será el del Soporte Vital que se tenga.	500 MCr.	
19	8	0	1900	7600	35/1.200		750 MCr.	
20	8	0	2000	8000	50/2.500		1.000 MCr.	

BARCOS (VEHÍCULOS ACUÁTICOS)

En este Tipo incluimos a todos aquellos vehículos que pueden desplazarse por encima del agua: barcos, botes, lanchas motoras, hovercrafts, etc. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Pilotar (Barco)*, aunque el DJ puede querer añadir más realismo y separarlos en: *Vehículos de Vela*, *Vehículos de Agua a Motor*, *Buques de Gran Calado* y *Hovercrafts*, solicitando una mayor especialización en la Habilidad.

- ◆ Duplicar la *VEL* y la *VEL Máxima* cuesta el Coste Inicial /2.
- ◆ Aumentar la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* cuesta 2.000xEV Cr.
- ◆ Reducir la *VEL* en 10 km/h y la *VEL Máxima* 40 km/h proporciona 1/3 parte del Coste Inicial (hasta EV 4 no se puede reducir).
- ◆ Reducir la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* proporciona 1.500xEV Cr.

LIGEROS (VEHÍCULOS DE TIERRA LIGEROS)

Este Tipo de Vehículos representa a los vehículos de tierra de menor tamaño, pudiendo servir para representar desde monopatines hasta furgonetas pequeñas, pasando por motocicletas, bicicletas, coches de todo tipo e incluso jeeps militares ligeros.

Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Conducir (Vehículos Ligeros)*, aunque el DJ puede querer añadir más realismo y separarlos en: *Patines*, *Monopatines* y *Bicicletas*, *Motocicletas*, *Coches* y *Transportes Ligeros*, solicitando una mayor especialización en la Habilidad.

- ◆ Aumentar la *VEL* en 10 km/h y la *VEL Máxima* 40 km/h cuesta 1/8 parte del Coste Inicial.
- ◆ Aumentar la *VEL* en 20 km/h y la *VEL Máxima* 80 km/h cuesta ¼ parte del Coste Inicial.



- Aumentar la *VEL* en 30 km/h y la *VEL Máxima* 120 km/h cuesta 1/3 parte del Coste Inicial.
- Aumentar la *VEL* en 40 km/h y la *VEL Máxima* 160 km/h cuesta 1/2 del Coste Inicial.
- Aumentar la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* cuesta EVx1.500 Cr.
- Reducir la *VEL* en 10 km/h y la *VEL Máxima* 40 km/h proporciona 1/8 parte del Coste Inicial.
- Reducir la *VEL* en 20 km/h y la *VEL Máxima* 80 km/h proporciona 1/6 parte del Coste Inicial.
- Reducir la *VEL* en 30 km/h y la *VEL Máxima* 120 km/h proporciona 1/4 parte del Coste Inicial.
- Reducir la *VEL* en 40 km/h y la *VEL Máxima* 160 km/h proporciona 1/3 del Coste Inicial.
- Reducir la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* proporciona EVx1.000 Cr.

TABLA 11.5: BARCOS (VEHÍCULOS ACUÁTICOS)

Escala	Blindaje Base	Maniobrabilidad Base	VEL Inicial	VEL Máxima Inicial	Tripulantes Min/Max	Pasajeros Min/Max	Carga (Estorbo)	Coste Inicial (Cr.)
0	1	4	5	20	1/1	0/1	2-20	500
1	1	4	6	24	1/2	0/1	4-40	1.000
2	1	3	7	28	1/2	0/2	6-60	5.000
3	1	3	8	32	1/2	0/2	8-80	10.000
4	2	2	10	40	1/3	0/3	10-100	50.000
5	2	2	15	60	1/4	0/4	20-200	100.000
6	2	2	20	80	1/5	0/5	40-400	500.000
7	3	1	25	100	2/6	1/10	60-600	1 MCr.
8	3	1	30	120	2/7	1/20	80-800	5 MCr.
9	4	1	35	140	2/8	1/30	100-1.000	10 MCr.
10	4	0	40	160	3/9	1/50	500-5.000	15 MCr.
11	5	0	45	180	4/10	1/100	1.000-10.000	20 MCr.
12	5	0	50	200	6/20	1/500	5.000-50.000	25 MCr.

TABLA 11.6: LIGEROS (VEHÍCULOS DE TIERRA LIGEROS)

Escala	Blindaje Base	Maniobrabilidad Base	VEL Inicial	VEL Máxima Inicial	Tripulantes Min/Max	Pasajeros Min/Max	Carga (Estorbo)	Coste Inicial (Cr.)
-3	0	4	5	20	1	0	0-1	50
-2	0	4	5	20	1	0	1-5	75
-1	0	4	10	40	1	0/1	1-10	100
0	0	3	10	40	1	0/1	2-20	500
1	1	3	15	60	1	0/1	4-40	1.000
2	1	3	20	80	1	0/1	6-60	3.000
3	1	3	25	100	1	0/1	8-80	5.000
4	2	2	30	120	1	1/4	10-100	7.000
5	2	2	35	140	1	1/5	20-200	10.000
6	2	1	40	160	1	1/7	40-400	15.000

PESADOS (VEHÍCULOS DE TIERRA PESADOS)

Este Tipo de Vehículos representa a los vehículos de tierra de mayor tamaño, pudiendo servir para representar todo tipo de furgones, camiones, autobuses, tanques y tráiler. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Conducir (Vehículos Pesados)*, aunque el DJ puede

querer añadir más realismo y separarlos en: *Transportes Pesados*, *Autobuses* y *Vehículos Militares*, solicitando una mayor especialización en la Habilidad.

- ◆ Aumentar la *VEL* en 5 km/h y la *VEL Máxima* 20 km/h cuesta 10.000 Cr. cada aumento.
- ◆ Aumentar la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* cuesta 10.000xEV Cr.

TABLA 11.7: PESADOS (VEHÍCULOS DE TIERRA PESADOS)

Escala	Blindaje Base	Maniobrabilidad Base	VEL Inicial	VEL Máxima Inicial	Tripulantes Min/Max	Pasajeros Min/Max	Carga (Estorbo)	Coste Inicial (Cr.)
6	3	2	45	180	1/4	1/10	10-500	25.000
7	3	2	40	160	1/5	1/25	40-800	50.000
8	4	2	35	140	1/6	1/50	80-1.000	100.000
9	4	2	35	140	1/8	1/75	100-2.500	300.000
10	4	1	35	140	1/10	1/100	500-5.000	600.000
11	5	1	30	120	1/15	1/150	1.000-10.000	1,2 MCr.
12	5	1	30	120	2/20	1/200	5.000-50.000	2,4 MCr.
13	5	1	25	100	2/40	1/250	10.000-100.000	4,8 MCr.



- Reducir la *VEL* en 5 km/h y la *VEL Máxima* 20 km/h proporciona 8.000 Cr. por cada reducción.
- Reducir la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* proporciona 8.000xEV Cr.

SUBMARINOS
(VEHÍCULOS SUBACUÁTICOS)

Los vehículos de este Tipo son aquellos preparados para desplazarse bajo el agua (u otros líquidos) y de soportar las presiones marinas. Necesitan Soporte Vital. Estos vehículos se manejan con la Habilidad *Pilotar (Submarinos)*.

- Duplicar la *VEL* y la *VEL Máxima* cuesta el Coste Inicial x2.
- Aumentar la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* cuesta 2.000xEV Cr.
- Reducir la *VEL* en 10 km/h y la *VEL Máxima* 40 km/h proporciona 1/3 parte del Coste Inicial.
- Reducir la *VEL Máxima* en una cantidad igual a la *VEL Inicial* proporciona 1.500xEV Cr.

HABILIDADES DE LOS
VEHÍCULOS

Los Vehículos, por sí mismos, solo tienen 3 Habilidades: **Blindaje**, **Maniobrabilidad** y **Sensores**. Estas son en cierto sentido equivalentes a **Vigor**, **Agilidad** y **Atención**. **Blindaje** y **Maniobrabilidad** tienen unos valores **Base** que dependen del **Tipo de Vehículo** y de la **Escala de Vehículo**, aunque distintos modelos pueden cambiar esto. *Para tener otras Habilidades un vehículo debe ser un **Cuerpo Sin Mente**.*

BLINDAJE

La Habilidad de Blindaje representa tanto la capacidad bruta de resistencia de un vehículo. Si un vehículo tiene que realizar una tirada para resistir alguna clase de efecto físico se hará con esta Habilidad. Dependiendo del Tipo de Vehículo que se es y de la Escala de Vehículo se tendrá esta Habilidad a un valor Base (que podrá ser aumentado o disminuido posteriormente).

Los **Puntos de Integridad** dependen directamente del **Blindaje**, así como los **Puntos de Vida** dependen del **Vigor** o los **Puntos de Fatiga** de la **Voluntad**.

TABLA 11.8: SUBMARINOS (VEHÍCULOS SUBACUÁTICOS)

Escala	Blindaje Base	Maniobrabilidad Base	VEL Inicial	VEL Máxima Inicial	Tripulantes Min/Max	Pasajeros Min/Max	Carga (Estorbo)	Coste Inicial (Cr.)
5	3	3	15	60	1/4	0/4	10-100	100.000
6	3	3	20	80	1/5	0/5	20-200	500.000
7	3	3	25	100	2/6	1/10	40-400	1 MCr.
8	4	2	30	120	2/7	1/20	80-800	5 MCr.
9	4	2	35	140	2/8	1/30	100-1.000	10 MCr.
10	4	2	40	160	3/9	1/50	500-5.000	15 MCr.
11	5	1	45	180	4/10	1/100	1.000-10.000	20 MCr.
12	5	1	50	200	6/15	1/500	5.000-50.000	25 MCr.
13	5	1	55	220	8/20	1/1.000	10.000-100.000	30 MCr.

El Blindaje Base que se obtiene al cruzar la Escala con el Tipo de Vehículo puede aumentarse o disminuirse, lo que costará o proporcionará dinero dependiendo del Blindaje al que se aumente o disminuya, tal como se ve en la **Tabla 11.9: Costes de Blindaje** a continuación. Hay que pagar cada aumento de nivel por separado.

Por ejemplo, aumentar un vehículo de Escala 2 de Blindaje 2 a 3 serían 6.000 Cr. (3.000 x 2), ahora bien, reducir el Blindaje de ese mismo vehículo de Blindaje 2 a 1 proporcionaría 2.000 Cr. (1.000 x 2).

MANIOBRABILIDAD

La Habilidad de Maniobrabilidad representa lo fácil que es manejar el vehículo, lo fácil que resulta conducirlo. Normalmente no se hacen tiradas de Maniobrabilidad, sino de la Habilidad **Conducir** o **Pilotar** correspondiente, solo que **estas nunca podrán ser superiores a la Maniobrabilidad del Vehículo**. Dependiendo del Tipo de Vehículo que se trate y de la Escala

de Vehículo se tendrá esta Habilidad a un valor Base. El valor de Maniobrabilidad podrá ser aumentado o disminuido posteriormente, lo que costará o proporcionará dinero dependiendo de la Maniobrabilidad a la que se aumente o disminuya, tal como se ve en la **Tabla 11.10: Costes de Maniobrabilidad** a continuación. Hay que pagar cada aumento de nivel por separado.

SENSORES

A diferencia de Blindaje y Maniobrabilidad, es perfectamente posible que un vehículo no tenga esta Habilidad, y de hecho si se quiere que un vehículo tenga esta habilidad a Nivel 0 se deben pagar 3 PD (1.500 Cr.) multiplicados por la Escala de Vehículo, ya que a efectos de juego esta Habilidad se considera No Entrenada para el vehículo, lo que representa que este no tiene sensores de ningún tipo y cuando se Entrena se instalan los sensores más rudimentarios del mercado. El resto de Costes de aumentar los Sensores del vehículo aparecen en la **Tabla 11.11: Costes de Sensores**.

TABLA 11.9: COSTES DE BLINDAJE

Blindaje al que se aumenta o disminuye	Coste en Cr. de aumentar el Blindaje a	Cr. que se obtienen al disminuir el Blindaje a
0	-	500 x EV
1	1.000 x EV	1.000 x EV
2	2.000 x EV	1.500 x EV
3	3.000 x EV	2.000 x EV
4	4.000 x EV	2.500 x EV
5	5.000 x EV	3.000 x EV
6	6.000 x EV	3.500 x EV
7	7.000 x EV	4.000 x EV
8	8.000 x EV	-

TABLA 11.10: COSTES DE MANIOBRABILIDAD

Maniobrabilidad a la que se aumenta o disminuye	Coste en Cr. de aumentar la Maniobrabilidad a	Cr. que se obtienen al disminuir la Maniobrabilidad a
0	-	500 x EV
1	1.000 x EV	1.000 x EV
2	2.000 x EV	1.500 x EV
3	3.000 x EV	2.000 x EV
4	4.000 x EV	2.500 x EV
5	5.000 x EV	3.000 x EV
6	6.000 x EV	3.500 x EV
7	7.000 x EV	4.000 x EV
8	8.000 x EV	-

Los Sensores se utilizan para las Maniobras de *Adquirir el Blanco* y *Apuntar a un Sistema Específico*, así como para el uso de algunos Dones.

CUERPO SIN MENTE

Si el Vehículo es un **Cuerpo Sin Mente** deberán adquirirse valores para las Habilidades de Cuerpo sin Mente en las que se quiera que la **Mente Digital** que habite el cuerpo pueda controlar, de entre las siguientes Habilidades: *Arcos*, *Arma Corta*, *Arma Larga*, *Armas Arrojadizas*, *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Armas Montadas*, *Armas Pesadas*, *Conducir Vehículo (Andadores)*, *Conducir Vehículo (Terrestres Ligeros)*, *Conducir Vehículo (Terrestres Pesados)*, *Escalar*, *Esquivar*, *Montar*, *Nadar*, *Pelea*, *Pilotar (Aeronave)*, *Pilotar (Astronave)*, *Pilotar (Barcos)*, *Pilotar (Submarinos)* y *Sigilo*.

CARACTERÍSTICAS DE LOS VEHÍCULOS

La Características de los Vehículos son detalles secundarios de los mismos. Algunos de ellos dependen directamente de alguno de los Rasgos que hemos visto, otros dependerán del vehículo propiamente dicho.

AUTONOMÍA

La Autonomía de un vehículo representa, salvo en **Astronaves**, la cantidad de kilómetros que el vehículo puede funcionar sin tener que repostar su **combustible**. Casi todo vehículo de NT 5 en adelante tiene una Autonomía que le permite recorrer 4 veces su VEL Máxima en Kilómetros (los **Andadores** multiplican dicha distancia por 40).

**TABLA 11.11:
COSTES DE SENSORES**

Sensores	Coste en Cr.
0	1.500 x EV
1	1.000 x EV
2	2.000 x EV
3	3.000 x EV
4	4.000 x EV
5	5.000 x EV
6	6.000 x EV
7	7.000 x EV
8	8.000 x EV

No todos los vehículos tienen Autonomía, ya que en NTs bajos la gran mayoría de vehículos funcionan por medio de esfuerzo animal o humano y dependerán de la comida y descanso que se proporciona a quienes tiran de los vehículos, no de ningún combustible.

Para vehículos con Escala 10 o inferior aumentar esta Autonomía cuesta 1/10 parte del Coste Inicial por cada vez que se añada la VEL Máxima a la Autonomía. Disminuir la Autonomía proporciona 1/10 parte del Coste Inicial por cada vez que se resta la VEL Máxima a la Autonomía. Los vehículos de Escala 11 o superior Multiplicar su Autonomía por 10 les cuesta 1/10 parte del Coste Inicial.

En el caso de las **Astronaves** la Autonomía no representa la cantidad de kilómetros que pueden recorrer, sino la cantidad de kilómetros que tiene combustible para acelerar y decelerar, y como norma general son 10 veces la VEL Máxima, pudiendo aumentar o disminuir dicho valor usando los mismos costes que con el resto de autonomías. **Aquellos DJs que quieran ser hiperrealistas en sus batallas espaciales** cada vez que un Vehículo haga una Maniobra de Movimiento de Vehículo de Acelerar o de Decelerar deberá restar la cantidad acelerada o decelerada de la Autonomía del vehículo, y este deberá repostar cuando se le acabe dicha Autonomía.

Esta regla complica considerablemente el combate con vehículos espaciales y aconsejamos no usarla salvo que sea importante por motivos narrativos. Aun así la hemos incluido aquí por pensar que puede ser de gran ayuda para representar las clásicas escenas que se ven en muchas novelas y películas en las que se dispone de cierto combustible y hay un “punto de no retorno” después del cual no queda combustible para volver, o escenas similares. Pero fuera de esas escenas solo lo recomendamos para los DJs y jugadores más amantes del detalle y la simulación.

Además, los vehículos que tiene el Don **Soporte Vital** tienen un segundo valor en su Autonomía indicando en días, horas o meses, la cantidad de tiempo que funcionará el soporte vital. Todos los vehículos que tengan Soporte Vital son estancos.

CARGA

La cantidad de peso que un vehículo puede transportar. Esta no incluye el peso de los Tripulantes y los Pasajeros, aunque si lleva más pasajeros de los permitidos cuentan como carga. La carga se da en Estorbo. La Escala del Vehículo determina el Estorbo entre los que se debe mover la carga de un vehículo, pero el DJ debe decidir cuál es el Estorbo exacto que puede transportar. Para esto puede basarse en ejemplos de la vida real y en los ejemplos de vehículos incluidos es este capítulo, pero de todas formas con seguir la lógica basta; los vehículos diseñados para carga podrán llevar cantidades elevadas (escogidas de entre los valores más altos que se proporcionan) y sin embargo serán los que llevarán a menos Pasajeros (y los Tripulantes justos). Sin embargo los vehículos diseñados para el transporte de pasajeros se acercarán a los valores Máximos de Pasajeros que proporcionamos, y sin embargo tendrán la Carga entre los valores más bajos (lo necesario para cubrir el equipaje que puedan llevar los Pasajeros).

COSTE

El coste en Créditos que tiene ese vehículo. La relación entre las capacidades de un vehículo y su coste dictará lo popular y común que es. Los vehículos con mejores capacidades y mejor precio serán más comunes que aquellos que con el mismo precio tengan peores capacidades. Muchos factores influyen en esta Característica. El **Coste Inicial** de todo vehículo se establece por su *Escala de Vehículo* y *el Tipo de Vehículo*, y se multiplica o divide por un valor que dependerá del NT del vehículo, llamado el **Modificador al Coste por en NT** y que puedes encontrar más arriba. **Siempre que decimos Coste Inicial nos referimos al valor al valor ya modificado por el NT.** El Coste final de un vehículo es su Coste Inicial sumando las modificaciones a las Habilidades y a las Características que se le hagan, más los Dones que tenga.

Coste Vehículo = Coste Inicial + Habilidades + Características + Dones + Armamento - Limitaciones

NIVEL TECNOLÓGICO (NT)

EL NT del vehículo. Se trata del NT necesario para construir el vehículo. Muchas sociedades siguen utilizando vehículos de Niveles Tecnológicos anteriores, por ejemplo en pleno siglo XXI seguimos utilizando la bicicleta. Para más información sobre los distintos Niveles Tecnológicos consulta el **Capítulo 1: Equipo**.

TRIPULACIÓN / PASAJEROS

La Tripulación es la cantidad de personas que se dedican a manejar un vehículo. Todo vehículo tiene una Tripulación Mínima y Máxima, que dependen de la Escala del Vehículo y del Tipo de Vehículo del que se trate. La Tripulación Mínima va incluida en el Coste Inicial del vehículo, e implica de alguna forma un asiento o set de controles de algún tipo para cada tripulante, sea de pilotaje, de ingeniería, de armamento, etc., y **por cada 1.000 Cr. x NT (2 PD x NT) se puede aumentar dicha Tripulación en 1 persona**, hasta la Tripulación Máxima correspondiente. Es necesario definir los distintos Tripulantes que puestos ocupan (lo que indica las Habilidades que se usan).

Los Pasajeros son la cantidad de personas aparte de los Tripulantes que el vehículo puede llevar con comodidad. Todo vehículo tiene un límite de Pasajeros que depende de su Escala de Vehículos y del Tipo de Vehículo que sea. A diferencia de con la Tripulación, no se deberán pagar más por los pasajeros, siempre que el número esté dentro de los valores Máximos y Mínimos que se proporcionan. Cada pasajero que se quiera llevar en un vehículo **por encima del Máximo** cuesta **500 Cr. x NT (1 PD x NT)**. **Además si se deberá pagar es el Soporte Vital**, en el caso de que el vehículo tenga.

PUNTOS DE INTEGRIDAD

La cantidad de daño que puede sufrir un vehículo depende de su **Blindaje**. Según este, el personaje tendrá una cantidad de **Puntos de Integridad** en cada una de las distintas **Categorías de Avería**, tal como se ve en la **Tabla 11.12: Puntos de Integridad y Categorías de Avería**.

La Hoja de Vehículo contiene casillas separadas en las distintas Categorías de Averías para marcar con facilidad la cantidad de Puntos de Integridad que se tienen en cada Categoría. Las casillas están hechas con una tonalidad gris para poder indicar fácilmente la cantidad de PI que se tienen bordeando la cantidad de casillas de cada categoría que se tiene.

A medida que sufra daño marcará una cantidad de Integridad igual al daño sufrido, empezando por Abollado, o por la casilla inmediatamente posterior a la última que haya marcado, y sufrirá los efectos de las Categorías de Avería en las que tenga casillas marcadas.

CATEGORÍAS DE AVERÍA

- **Abollado:** sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un vehículo llegue a estar *Dañado* si recibe más golpes o ataques.
- **Dañado:** el vehículo está dañado de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: tiene un -1 a las tiradas de *Armas Montadas, Conducir/Pilotar, Comunicaciones, Computadora o Sensores*. Si no se apunta la persona que pilota el vehículo escoge en que sistema, pero si se realiza una Maniobra de Apuntar a un Sistema Específico se afecta al sistema escogido.

- **Gravemente Dañado:** el vehículo está gravemente dañado y su VEL Máxima se ve reducida a la mitad y además tiene un -2 a las tiradas de *Armas Montadas, Conducir/Pilotar, Comunicaciones, Computadora o Sensores*. Si no se apunta la persona que pilota el vehículo escoge en que sistema, pero si se realiza una Maniobra de Apuntar a un Sistema Específico se afecta al sistema escogido. Se puede sufrir un Gravemente Dañado en un Sistema que esté ya Dañado, sufriendo un -3 a ese Sistema, pero lo habitual suele ser dañar Sistemas distintos.

- **Inmovilizado:** el vehículo está tan dañado que no puede disparar, y solo se puede mover un 5% de su VEL Máxima.

- **Destruído:** Cuando se marca el primer Punto de Integridad de la Categoría Destruído el vehículo no sólo queda inmovilizado, sino que queda totalmente inutilizable. Quizás explote en menos de una hora (o puede que en mucho menos tiempo si tiene más daño) sin soporte técnico. Pero si todos los Puntos de Integridad de Destruído (y si solo se tiene 1, al sufrirlo) el vehículo queda completamente inutilizado sin reparación posible, explotando si esto es factible dependiendo el tipo de vehículo y energía del que se trate.

TABLA 11.12:
PUNTOS DE INTEGRIDAD Y CATEGORÍAS DE AVERÍA

Blindaje	Abollado Blindaje +6	Dañado Blindaje+4	Gravemente Dañado Blindaje+2	Inmovilizado Blindaje	Destruído (Blindaje+2)/2
0	6	4	2	0	1
1	7	5	3	1	2
2	8	6	4	2	2
3	9	7	5	3	3
4	10	8	6	4	3
5	11	9	7	5	4
6	12	10	8	6	4
7	13	11	9	7	5
8	14	12	10	8	5

VELOCIDAD (VEL)

La Característica de Velocidad, que se obtiene cruzando la Escala de Vehículo con el Tipo de Vehículo correspondiente tiene dos valores por Tipo de Vehículo: La **VEL** y la **VEL Máxima**.

Por un lado la **VEL** representa la cantidad de **Kilómetros / hora** que mueve un vehículo por cada maniobra de Acelerar que tome. La **VEL Máxima** suele ser 4 veces la **VEL** (aunque no siempre es así), y representa la *velocidad máxima* que un vehículo concreto puede llegar a alcanzar.

TABLA 11.13: VELOCIDAD EN KILÓMETROS/HORA Y VELOCIDAD EN METROS/TURNO

VEL (Km/h)	VEL/Turno (m/turno)	VEL (Km/h)	VEL/Turno (m/turno)	VEL (Km/h)	VEL/Turno (m/turno)	VEL (Km/h)	VEL/Turno (m/turno)
1	3	180	500	3000	8333	7300	20278
2	6	185	514	3100	8611	7400	20556
3	8	190	528	3200	8889	7500	20833
4	11	195	542	3300	9167	7600	21111
5	14	200	556	3400	9444	7700	21389
6	17	210	583	3500	9722	7800	21667
7	19	220	611	3600	10000	7900	21944
8	22	230	639	3700	10278	8000	22222
9	25	240	667	3800	10556	8100	22500
10	28	250	694	3900	10833	8200	22778
15	42	260	722	4000	11111	8300	23056
20	56	270	750	4100	11389	8400	23333
25	69	280	778	4200	11667	8500	23611
30	83	290	806	4300	11944	8600	23889
35	97	300	833	4400	12222	8700	24167
40	111	350	972	4500	12500	8800	24444
45	125	400	1111	4600	12778	8900	24722
50	139	450	1250	4700	13056	9000	25000
55	153	500	1389	4800	13333	9100	25278
60	167	600	1667	4900	13611	9200	25556
65	181	700	1944	5000	13889	9300	25833
70	194	800	2222	5100	14167	9400	26111
75	208	900	2500	5200	14444	9500	26389
80	222	1000	2778	5300	14722	9600	26667
85	236	1100	3056	5400	15000	9700	26944
90	250	1200	3333	5500	15278	9800	27222
95	264	1300	3611	5600	15556	9900	27500
100	278	1400	3889	5700	15833	10000	27778
105	292	1500	4167	5800	16111	11000	30556
110	306	1600	4444	5900	16389	12000	33333
115	319	1700	4722	6000	16667	13000	36111
120	333	1800	5000	6100	16944	14000	38889
125	347	1900	5278	6200	17222	15000	41667
130	361	2000	5556	6300	17500	16000	44444
135	375	2100	5833	6400	17778	17000	47222
140	389	2200	6111	6500	18056	18000	50000
145	403	2300	6389	6600	18333	19000	52778
150	417	2400	6667	6700	18611	20000	55556
155	431	2500	6944	6800	18889	21000	58333
160	444	2600	7222	6900	19167	22000	61111
165	458	2700	7500	7000	19444	23000	63889
170	472	2800	7778	7100	19722	24000	66667
175	486	2900	8056	7200	20000	25000	69444

En el caso de Astronaves la VEL Máxima indica la velocidad máxima a la que el vehículo puede ponerse sin sufrir problemas estructurales y de integridad, sea por una cuestión de materiales, de diseño o simplemente de que a más velocidad las protecciones de la nave son inútiles. Así pues con Astronaves se podrá superar la VEL Máxima en caso de necesidad, pero como DJ deberás asegurarte de que siempre tenga graves consecuencias para el vehículo.

En la Hoja de Vehículo encontrarás también un espacio para anotar, por si quieres, lo que llamamos **VEL/Turno**, que es básicamente la **VEL** en metros por turno (metros recorridos cada 10 segundos) de ese vehículo. *Para calcular la **VEL/Turno** tienes que multiplicar la **VEL** por 1.000 y dividirla entre 360.* Pero de todas formas debido a los elevados valores de la mayoría de vehículos rara vez usarás la **VEL/Turno**. Aun así incluimos a continuación una tabla con una considerable cantidad de **VEL** pasada a **VEL/Turno**, en caso de que sea necesario.

DONES Y LIMITACIONES

Los vehículos también tienen Dones, pero con un tipo de Origen distinto a los que hemos visto hasta el momento. Se trata del **Origen Vehículo**. A continuación te presentamos los detalles de este tipo de Origen y luego incluimos una lista de Dones de Origen Vehículo. De hecho, y como podrás ver, algunos de los Dones de Origen Vehículo son similares a Dones ya presentados, pero no exactamente iguales.

Aparte de estos Dones nuevos, los vehículos de Tipo Andador tienen acceso a una lista de Dones de Origen Tecnológico que pueden usar como Dones de Origen Vehículo mucho mayor al resto de Vehículos, y que presentamos al final.



DONES DE ORIGEN VEHÍCULO

Los Dones con Origen Vehículo son aquellos Dones que se añaden un vehículo para representar capacidades especiales que este pueda tener más allá del tipo de vehículo que sea y provienen habitualmente de la tecnología. Así pues los Dones de Origen Vehículo nunca se aplicarán a personajes directamente, sino que se beneficiarán de ellos por estar dentro de un vehículo que los posee.

Requisito: Para poder añadir un Don Vehículo a un vehículo, la sociedad a la que pertenece debe ser capaz de crear la tecnología que se quiere asociar, así como el tipo de vehículo que se quiere usar. Los Dones de Tipo Vehículo indican el NT mínimo al que se puede acceder a dicho Don.

Coste de los Dones de Origen Vehículo: Los Dones de Origen Vehículo no cuestan Puntos de Desarrollo, sino que se pagan con Créditos. *En algunos casos se usa la Escala de Vehículos para calcular algún Coste de algún Don. En esos casos la EV negativa cuenta siempre como positiva.*

ABRIR PORTAL (NT 10)

Requiere Habilidad: *Navegación.*

El vehículo puede abrir un portal que puede ser atravesado por otros vehículos también. Es común que esta clase de portales de a un Hiperespacio o concepto similar que permita el viaje más rápido que la luz, aunque pueden tratarse también de agujeros de gusano que dejan al vehículo directamente en su objetivo.

Para abrir el Portal el personaje que pilote el vehículo debe realizar gastar 3 AC y superar una Tirada de la Habilidad *Navegación* contra **Dificultad 17**. Por cada turno más allá del primero en que se dediquen a realizar cálculos (3 AC) reducirá la Dificultad en 1, con un máximo de 10 turnos (para tirar contra **Dificultad 7**). El portal tendrá 5 metros de más por cada lado que el vehículo en que se instale, y llega cualquier lugar del planeta, siempre que posea o pueda calcular las coordenadas del lugar al que se quiera ir.

El vehículo abrir portales a lugares cuyas coordenadas exactas no se posea, aunque la dificultad de crear el Portal aumenta en 6.

El Portal funciona en un único sentido y permanece abierto durante 5 turnos, o hasta que el vehículo que lo ha creado lo cruza, pues el Portal se colapsa justo tras su creador.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

◆ **Alcance del Portal:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan, y si no se adquieren junto a Intuir Destino o Explorador los portales solo podrán ser realizados a un lugar que se pueda ver.

◆ Cualquier lugar del Sistema Solar:
+5.000 Cr.

◆ Cualquier Sistema Solar de la Galaxia:
+7.500 Cr.

Cuesta 21.000 + (EVx1.000) Cr. más el coste de las Modificaciones elegidas.

CAMUFLAJE (NT 7)

Equivale al Don **Camaleón**. El vehículo tiene una manera de camuflarse a **un tipo** de “sentido”; sea visual o los sensores de la nave. Si el DJ utiliza distintos tipos de sensores el Camuflaje solo protege de uno de ellos.

Quien intente detectar al vehículo camuflado tendrá un +2 (por nivel) a la **dificultad** de las Tiradas de *Sensores*

. La capacidad de confundirse afecta a la visión normal o a los sistemas de sensores de vehículos (se escoge al adquirir el Don).

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

◆ **Invisibilidad:** El Don afecta tanto a visión normal como a los sensores de otros vehículos y a todo tipo de visiones.
+10.000 Cr. por nivel.

Cuesta 16.000 + (EVx1.000) Cr. (más las Modificaciones escogidas) por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.

CONTRAMEDIDAS ELECTRÓNICAS (NT 6)

El vehículo (usualmente una nave espacial o vehículo aéreo) o base tiene un sistema de contramedidas que hacen difícil apuntarla.

Proporciona un -1 por nivel (hasta un máximo de 3 niveles) a la tirada de **Sensores** contra las **Maniobras** de *Adquirir el Blanco* sobre el vehículo que tiene este Don.

Cuesta 8.000 + (EVx1.000) Cr. por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.

DETECTAR (ELEMENTO) (NT 7)

Requiere Habilidad: *Sensores.*

El vehículo con este Don tiene la capacidad de detectar un Elemento. Al adquirir el Don se debe escoger el Elemento que se Controla: Animales (permite identificar incluso razas), Materiales, Vegetales o Tecnología. Este Don no proporciona Sensores, simplemente le da un uso más allá de Combate.

El vehículo tiene la capacidad de detectar el Elemento escogido en un radio de 1 kilómetro x Multiplicador de Alcance. Para usar el Don es necesario que un Tripulante gaste 10 AC (en varios turnos) y supere una tirada de **Sensores** contra **dificultad 9**. Un éxito le dirá al personaje la cantidad de criaturas con inteligencia, tecnología, o del Elemento escogido que hay en el radio de alcance del Don.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

● **Varios Elementos:** Cada Elemento adicional más allá del primero añade 5.000 Cr. al Coste del Don.

● **Radio Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan. El personaje podrá extender su radio de detección.

● **Radio 10 km.:** El campo tiene un diámetro de 10 kilómetros centrado en el lanzador. *+1.000 Cr.*

● **Radio 100 km** El campo tiene un diámetro de 100 kilómetros centrado en el lanzador. *+4.000 Cr.*

- **Radio 1.000 km.:** El campo tiene un diámetro de 1.000 kilómetros centrado en el lanzador. *+5.000 Cr*
- **Planetario.:** El campo puede escanear la superficie de todo un planeta, incluso desde órbita. *+10.000 Cr.*

Cuesta 10.000 Cr. más las Modificaciones elegidas.

ESCUDOS (NT 8)

El vehículo (generalmente una nave espacial), pero no necesariamente tiene escudos de energía que protegen de los disparos y misiles enemigos. Los Escudos permiten realizar escaneos internos de la nave aunque tenga los escudos activados. Tener los escudos activados se considera una actitud ofensiva, pero no tanto como apuntar al enemigo.

Cada nivel de Escudos proporciona un **RD Escudos = 5 + NT + EV** del vehículo. **Pero el RD de los Escudos sustituye hasta que se agotan al RD habitual del vehículo.**

Los Escudos tienen una duración limitada, que es igual a su RDx5. Tras recibir impactos de armas cuyo Daño Total sea igual a su RDx5 los Escudos se desactivan y necesitan tantos turnos como RD proporcionen para poder ser reactivados. Al reactivarse están a la mitad y durarán (RD x5)/2 (se redondea hacia abajo) hasta que puedan ser reparados (**dificultad 9** o + si los Escudos han sido reducidos varias veces a 0 antes de poder ser reparados). Si los escudos vuelven a ser reducidos a 0 al recuperarse estarán a una cuarta parte y durarán (RD x5)/4, y así sucesivamente.

Este Don no es la misma tecnología que los **Escudos de Plasma Vehiculares**, ya que aquellos representan un generador y un escudo que se puede instalar en cualquier vehículo de **Tipo Ligero y Pesado**, y este Don Escudos representa una versión de dicha tecnología que se diseña desde cero para el vehículo, siendo a la larga mucho más efectiva que el **Escudo de Plasma Vehicular**.

Los Escudos cuestan 10.000 + (NTx1.000) + (EVx1.000) Cr. por nivel de Don Escudos que se posea.

GEOLOCALIZADOR (NT 6)

El vehículo tiene un sistema de geolocalización que les dice a sus Tripulantes en qué punto en las 3 dimensiones se encuentra (coordenadas incluidas), con un margen de error de medio metro, y siempre se recuerda dónde se encuentra un lugar una vez se visita.

Cuesta 200 Cr. si solo funciona vía satélite (NT 6), o 2.000 Cr. si funciona sin necesitar conexiones vía satélite pero solo dentro de un planeta, y 10.000Cr. si funciona fuera de un planeta (NT 7).

PROTECCIÓN CONTRA ENTORNOS HOSTILES (NT 6)

El vehículo está preparado para tolerar Calor, Frío o Radiación (espacial o ambiental, no la proveniente de una detonación nuclear directa o similar, para eso utiliza Escudos y RD). No se utiliza habitualmente en vehículos o bases que tengan Soporte Vital, pues estas lo incluyen algunas de estas protecciones (todas menos plasma), sino que se usa principalmente para vehículos protegidos contra un peligro, pero sin soporte vital. Los ocupantes del vehículo reciben uno o varios de estos Dones: *Tolerancia (Calor, Frío, Radiación)*.

Al adquirir el Don es necesario especificar a qué peligro o tipo de daño tiene Resistencia el vehículo. El Don proporciona un +2 a tiradas para resistir el peligro, RD 2 u otra opción similar para resistir el peligro elegido. Cada nivel que se adquiera añade 2 a ese bono, hasta un máximo de 3 niveles.

Existen muchas versiones de este Don, vamos a ver los ejemplos más comunes:

● **Resistencia al Calor:** El vehículo tolera especialmente bien el calor. Por cada nivel que se adquiera de este Don se obtiene un +2 a las tiradas de Blindaje del vehículo y Vigor de sus ocupantes para resistir los efectos del calor.

● **Resistencia al Frío:** El vehículo tolera especialmente bien el frío. Por cada nivel que se adquiera de este Don se obtiene un +2 a las tiradas de Blindaje del vehículo y Vigor de sus ocupantes para resistir los efectos del frío.

● **Resistencia a la Radiación:** El vehículo es especialmente resistente a la radiación. Se obtiene +2 RD contra daño producido por radiación por nivel mientras se esté dentro del vehículo. Además, una vez se haya recibido daño de radiación se divide por la mitad el Daño antes de aplicar los efectos secundarios de la Radiación (ver el **Capítulo de Combate, Heridas y Curación del Manual del Jugador**).

Cuesta 4.000 Cr. por cada Don de Protección por Tripulante y por Pasajero que lleve el vehículo, hasta un máximo de 3 niveles por peligro.

RADAR (NT 6)

Requiere Habilidad: *Sensores.*

El vehículo tiene la capacidad de emitir ondas de radio y analizar la señal de retorno: un radar.

El radar puede detectar fácilmente a seres y vehículos de Escala (o EV) -2 o mayor. Activar el radar o desactivarlo necesita una Acción de 3AC. La Habilidad *Sensores* se utiliza como si fuese *Atención* para comunicar lo que se percibe por medio del Don. El Radar se puede utilizar extendido hasta 2 kilómetros x Multiplicador de Alcance.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

● **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

- Alcance 3 km.: +1.000 Cr.
- Alcance 4 km.: +1.000 Cr.
- Alcance 5 km.: +1.000 Cr.
- Alcance 6 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 7 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 8 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 9 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 10 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 50 km.: +7.000 Cr.
- Alcance 200 km.: +15.000 Cr.
- Alcance 400 km.: +25.000 Cr.
- Alcance 600 km.: +35.000 Cr.

Cuesta 10.000 Cr., más el coste de las Modificaciones elegidas.

REGENERACIÓN (NT 9)

Requiere Habilidad: *Ciencia (Ingeniería).*

El daño del vehículo que tenga este Don se curan automáticamente, sea porque usa nanotecnología muy avanzada, sea porque es un ser vivo de grandes capacidades curativas.

Para hacer que el vehículo active sus sistemas de regeneración, esto es, usar el Don hay que gastar 3 AC y superar una Tirada de *Ciencia (Ingeniería)* contra **dificultad 9** para activar el Don y poder Regenerarse. El vehículo Regenera 1 Punto de Integridad cada 6 horas.

Modificaciones:

- ◆ **Regeneración Rápida 1:** El vehículo Regenera heridas a un ritmo de 1 Punto de Vida cada hora en lugar de cada 6 horas. +(EVx2.500) Cr.
- ◆ **Regeneración Rápida 2:** Es necesario haber adquirido antes Regeneración Rápida 1 para adquirir esta Modificación. El vehículo Regenera heridas a un ritmo de 1 Punto de Vida cada turno en lugar de cada hora. +(EVx5.000) Cr.
- ◆ **Súper-Regeneración:** Es necesario haber adquirido antes Regeneración Rápida 2 para adquirir esta Modificación. El vehículo Regenera tantos Puntos de Vida por turno como Acciones de Combate pueda dedicar el Ingeniero a regenerar (más allá de las 3 AC que cuesta activar el Don). Este nivel no estará disponible normalmente para los jugadores, y el DJ debería considerar seriamente las consecuencias de autorizarlo, salvo para Orígenes Superheroicos. +(EVx10.000) Cr.

Cuesta EVx10.000 Cr, más el coste de las Modificaciones elegidas.

SISTEMA DE GRABACIÓN INTERNO (NT 6)

Requiere Habilidad: *Computadora.*

El vehículo tiene un sistema de seguridad interno que permite revisar todas las conversaciones que se produzcan en el vehículo (excepto quizás en las habitaciones privadas, si las tiene). A efectos prácticos permite re-

cordar todo lo que vea y lea durante la partida dentro del vehículo.

Si un personaje en un vehículo con este Don tiene tiempo para revisar lo que ha sucedido con tranquilidad, puede hacer una tirada de *Computadora* para descubrir algo que haya visto, pero se le haya pasado por alto (con lo que puede repetir tiradas de *Atención* que haya fallado en su momento, pero usando *Computadora*).

Cuesta 4.000 + (EVx1.000) Cr.

SOPORTE VITAL (NT 6)

Los vehículos con Soporte Vital son aquellos que están sellados y permiten a los que se encuentran en su interior sobrevivir en entornos hostiles. Es indispensable en vehículos Tipo Astronave y Submarino.

Cuesta 15.000 Cr. por cada persona que pueda ir en el vehículo o base (Tripulación +Pasajeros). No solo proporciona aire que respirar, sino que también protege del frío del espacio, del calor de los motores y de las radiaciones “cósmicas”. Si se corta el suministro de energía del vehículo o nave el Soporte Vital deja de funcionar. Incluye los Dones *No Respira*, *Resistencia al Calor*, *Resistencia al Frío* y *Resistencia a la Radiación*.

Cuesta 15.000 Cr. por cada Tripulante y Pasajero que lleve el vehículo.

SÓNAR (NT 6)

Requiere Habilidad: *Sensores.*

El vehículo tiene la capacidad de emitir ultrasonidos y analizar la señal de retorno: un sónar.

El sónar puede detectar fácilmente a seres y vehículos de Escala (o EV) -2 o mayor. Activar el sónar o desactivarlo necesita una Acción de 3AC. La Habilidad *Sensores* se utiliza como si fuese *Atención* para comunicar lo que se percibe por medio del Don. El sónar se puede utilizar extendido hasta 2 kilómetros bajo el agua x Multiplicador de Alcance.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

● **Alcance Extendido:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan.

- Alcance 3 km.: +1.000 Cr.
- Alcance 4 km.: +1.000 Cr.
- Alcance 5 km.: +1.000 Cr.
- Alcance 6 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 7 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 8 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 9 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 10 km.: +2.000 Cr.
- Alcance 50 km.: +7.000 Cr.
- Alcance 200 km.: +15.000 Cr.
- Alcance 400 km.: +25.000 Cr.
- Alcance 600 km.: +35.000 Cr.

Cuesta 10.000 Cr., más el coste de las Modificaciones elegidas.

SÚPER-RESISTENCIA (NT 1)

El vehículo es especialmente resistente al daño. Se obtiene +2 RD por nivel, que se suma a la Resistencia al Daño proveniente de la Escala de Vehículo. No hay límite de niveles, pero el DJ puede decidir que no se pueden tener más niveles de Blindaje Reforzado que el valor de la Habilidad Blindaje, o el NT del vehículo.

Cuesta 5.000 + (EVx1.000) Cr. por nivel.

TELECOMUNICACIÓN (TECNOLÓGICA) (NT 6)

Capacidad de comunicarse por medio de tecnología, por lo general de radio, aunque otras como láser son posibles. El alcance depende del NT del aparato (NT 6 2 km, NT 7 20 km y NT 8 200 km, y en los tres casos alcance planetario si tiene acceso a una red de comunicaciones (vía satélite o similar), y puede ser interceptado (y también comunicarse) con el equipo del NT equivalente.

Cuesta 3.500 Cr.

TELEPORTACIÓN (NT 9)

Requiere Habilidad: *Navegación.*

El vehículo puede teleportarse y aparecer en otro lugar. Puede usar un Hiperespacio o concepto similar que permita el viaje más rápido que la luz, aunque pueden usar también de agujeros de gusano que dejan al vehículo directamente en su objetivo.

Para Teleportarse el personaje que pilote el vehículo debe realizar gastar 3 AC y superar una Tirada de la Habilidad *Navegación* contra **dificultad 15**. Por cada turno más allá del primero en que se dediquen a realizar cálculos (3 AC) reducirá la Dificultad en 1, con un máximo de 10 turnos (para tirar contra **Dificultad 7**). El vehículo se puede teleportar a cualquier lugar del planeta, siempre que posea o pueda calcular las coordenadas del lugar al que se quiera ir. El vehículo puede teleportarse a lugares cuyas coordenadas exactas no se posea, aunque la dificultad de teleportarse aumenta en 6.

Modificaciones: Deben aplicarse al adquirir el Don, aunque el DJ puede permitir que alguna se aplique después, si narrativamente se dan las circunstancias adecuadas.

● **Alcance de la Teleportación:** Es necesario adquirir cada aumento por separado, en el orden que se presentan, y si no se adquieren junto a Intuir Destino o Explorador los portales solo podrán ser realizados a un lugar que se pueda ver.

- Cualquier lugar del Sistema Solar: El vehículo puede teleportarse a cualquier lugar del Sistema Solar en el que se encuentre. +50.000 Cr.
- Cualquier Sistema Solar de la Galaxia: El vehículo puede teleportarse a cualquier Sistema Solar de la Galaxia en la que se encuentre. +75.000 Cr.

Cuesta 20.000 Cr. más el coste de las Modificaciones elegidas.

TRANSFORMABLE (NT 8)

El vehículo tiene más de una forma física, y este Don es el equivalente de *Cambiaformas*. Esa forma alternativa puede tener Rasgos completamente distintos, incluso llegando a ser como otro vehículo distinto. El coste de este Don de los vehículos varía dependiendo de aquello en lo que se pueda convertir. Cambiar de forma requiere una Acción Mental (3AC).

El DJ debe crear el vehículo de aquello en lo que se puede transformar anotando lo que el vehículo gana durante la transformación.

Esta Plantilla, que llamaremos Plantilla de Transformable, tendrá que incluir los cambios que se producen a nivel de Características del Vehículo, Dones y Limitaciones con respecto al vehículo “principal” (que será la forma que vaya a tener más uso, por lo general la forma de menor valor en PD), no lo que costaría darle a un vehículo esos Rasgos. Una vez se tiene el vehículo en el que se transforma se suma el coste en Créditos del vehículo y se divide entre dos, al número resultante se le suma 6.000 Cr. y ese es el coste en Créditos del Don de vehículos Transformable para esa forma concreta.

(Coste del vehículo en que se transforma/2)+6.000 Cr.

Si de alguna forma se modifica la Plantilla de Transformable durante el transcurso de la partida se deberá recalcular su coste. Los cambios posteriores (durante el transcurso de la partida) en la Plantilla principal no tienen ningún efecto en la Plantilla de Transformable.

Coste Variable (leer texto).

VEHÍCULO SUBTERRÁNEO (NT 7)

Este Don se utiliza para aquellos vehículos que tienen la capacidad moverse bajo tierra. El vehículo con este don es capaz de moverse a través de tierra y rocas con una velocidad igual a su MOV o VEL/4 (dependiendo del Tipo de Vehículo tendrá MOV o VEL).

Modificación: También puede comprarse para atravesar hielo, pero en tal caso no sirve para abrir túneles en roca, y se llama *Rompehielos*.

Cuesta 5.000 + (EVx1.000) Cr. por nivel.



DONES DE ORIGEN TECNOLÓGICO USADOS COMO DONES DE ORIGEN VEHÍCULO

Los vehículos de **Tipo Andador** tienen acceso a una lista de Dones de Origen Tecnológico que pueden usar como Dones de Origen Vehículo. Son los siguientes:

- Adherencia
- Almacenador de Oxígeno
- Anfibio
- Branquias
- Brazos de Hierro
- Brazos Extra
- Brazos Largos
- Caída de Pluma
- Ciempiés
- Cortacircuitos
- Cronómetro Perfecto
- Cuernos
- Filtros
- Garras
- Infravisión
- Membrana Ocular
- Metamorfo
- Micromanipulador
- Movimiento Acelerado
- No Duerme
- No Respira
- Ojos Adicionales
- Ojos Independientes
- Parpadeo
- Piernas Extra
- Radar
- Reactor Interno
- Resistencia a
- Súper-Rapidez
- Súper-Resistencia
- Súper-Salto
- Súper-Veloz
- Tunelador
- Visión Nocturna
- Visión Periférica
- Visión Telescópica
- Volar 1
- Volar 2
- Volar 3

LIMITACIONES

Al igual que sucede con los Dones, las Limitaciones marcan un NT necesario del vehículo para poder tener esa Limitación. Las Limitaciones de Vehículos abaratan el coste en Créditos del Vehículo.

ARRANQUE LENTO (NT 6)

Bien sea porque ha de iniciar sus sistemas, o porque requiere “calentar” sus dispositivos de arranque el vehículo tarda un turno por nivel que se tenga en la Limitación para poder ponerse en funcionamiento. Algunos dispositivos como motores auxiliares o baterías de refuerzo pueden reducir este tiempo en un turno (aunque nunca tardara menos de un turno en arrancar) aunque para eso deberán estar conectados antes de intentar arrancar. Esta Limitación sirve para simular vehículos como los tanques de línea, las armaduras que aparecen en la novela de “Las brigadas del Espacio” (de Robert A. Heinlein), o motores diesel.

Proporciona (NT x 1.500) Cr. por nivel



CUERPO SIN MENTE (NT 7)

Aquellos vehículos que tengan esta Limitación no pueden funcionar salvo que un personaje con el Don *Mente Digital* tome control del vehículo, ya que el puesto del Tripulante que conduce o pilota el vehículo es controlado por la Mente Digital. Si un *Cuerpo Sin Mente* está ocupado por una *Mente Digital* no puede ser controlado por otra, ni otra mente digital puede entrar en el cuerpo (eso no quiere decir que la *Mente Digital* no pueda ser reprogramada mientras está en el cuerpo).

Una variante de esta Limitación sería la **Limitación Dron**, que proporcionaría los mismos Cr., pero en lugar de por *Mente Digital* se controlaría por medio de un control remoto (que aunque estará encriptado, siempre puede ser hackeado, y para ello el vehículo debe tener el Don *Telecomunicación [Tecnológica]*).

Un Vehículo que sea un Cuerpo sin Mente deberá adquirir algunas Habilidades por su cuenta, ya que las Mentes Digitales no tienen acceso a todas las Habilidades, sino que algunas se asocian al Cuerpo. Las Habilidades asociadas al Cuerpo sin Mente (y que deben adquirirse para poder ser usadas) son: *Arcos*, *Arma Corta*, *Arma Larga*, *Armas Arrojadizas*, *Armas Cuerpo a Cuerpo*, *Armas Montadas*, *Armas Pesadas*, *Conducir (Andadores)*, *Conducir (Vehículos Ligeros)*, *Conducir (Vehículos Pesados)*, *Escalar*, *Esquivar*, *Montar*, *Nadar*, *Pelea*, *Pilotar (Aeronave)*, *Pilotar (Astronave)*, *Pilotar (Barcos)*, *Pilotar (Submarinos)*, *Sigilo*. **Estas Habilidades se adquieren con PD, que se transforman en Créditos a un valor de 500 Cr. por cada Punto de Desarrollo.**

Proporciona 2.500 Cr.

FÁCIL DE APUNTAR (NT 6)

Por algún motivo el vehículo o base es más fácil de apuntar. Tal vez emite una radiación fácilmente distinguible, o está hecho con un material que se detecta con facilidad. Proporciona un +1 por nivel a la tirada de *Sensores* para obtener un objetivo sobre el vehículo que tiene esta Limitación. El nivel no puede exceder la Escala del Vehículo. Solo se puede aplicar a vehículos de EV 6 o superior.

Proporciona (EV x 2.000) Cr. por nivel.

CREACIÓN DE VEHÍCULOS

Lo primero es decidir el NT del vehículo o base. Anótalo en la Hoja de Vehículo o en la Hoja de Base, según corresponda. Asimismo debe elegir el Tipo de Vehículo del que se trata, sea una Aeronave, un Andador, una Astronave, un Barco, un Submarino y un Vehículo Terrestre Ligero o uno Pesado.

Lo siguiente es que decidas que tamaño tiene y escojas una Escala de Vehículo. Esta te indicará algunos modificadores que recibes por tu EV (anótalos en la hoja), que son los Modificadores al Daño, la RD Base del vehículo, el Multiplicador del Alcance del armamento que se instale en ese vehículo, así como el Modificador a la Dificultad de impactar a ese vehículo según la Escala.

Tras esto debes cruzar el Tipos de Vehículo con la EV. Al hacerlo obtendrás los valores Base de las Habilidades de Blindaje (que te indicará la cantidad de Puntos de Integridad del vehículo) y Maniobrabilidad, así como el MOV o VEL Inicial y VEL Máxima Inicial, los valores Mínimos y Máximos de Tripulantes y Pasajeros, y la Carga que puede tener el vehículo.

Además, cuando multipliquemos el valor de la Columna Coste Inicial por el Modificador al Coste por el NT obtendremos el Coste Inicial en Créditos del vehículo, al que ahora podremos modificar sus Rasgos y añadir Dones y Limitaciones, tal como hemos ido viendo en las anteriores secciones. Lo único que quedará es una cosa que no hemos tratado hasta ahora, los motores lumínicos.

ASTRONAVES Y MOTORES LUMÍNICOS:

Las Astronaves que pueden superar la velocidad de la luz plantean un problema adicional. Actualmente no sabemos a ciencia cierta si se podrá superar el límite impuesto por la velocidad de la luz, pero muchas historias de Ciencia-Ficción tienen esa condición como indispensable para las ambientaciones que nos muestran.

Y es que el tipo de motor lumínico marca en gran medida la ambientación. Por ejemplo no es lo mismo que el motor lumínico abra un portal a un hiperespacio en el que se puede ser atacado, a un hiperespacio en el que no se puede estar despierto, que rodee al vehículo con una burbuja Warp o que modifique la probabilidad de que una nave se encuentre en un lugar en vez de en otro. Y también está el tiempo que se tarda en hacer el viaje, que puede ser de meses u horas para la misma distancia dependiendo del tipo de motor lumínico que se utilice. Todas las consideraciones aquí propuestas se aplicarán a las bases que tengan motores lumínicos (pocas) de igual forma que se aplicarán a las naves.

Vamos a ver los distintos tipos de motores lumínicos que podemos encontrar y las consideraciones de cada uno.

MOTOR LUMÍNICO HIPERESPACIAL (NT 8):

Este motor implica que existe otro universo “superpuesto” al nuestro al que podemos acceder y en el que algunas leyes de la física son distintas, posibilitando “viajar más rápido que la luz” (con respecto a nuestro universo). Sea por qué velocidad de la luz no tiene límite, por qué los campos gravitatorios son favorables o por el motivo que se le ocurra al DJ. Lo importante es que al viajar por el hiperespacio se tarda bastante menos tiempo que por el espacio normal.

Al diseñar un motor hiperespacial hay que hacerse varias preguntas:

- ◆ **¿Cómo es de rápido el motor?** En concreto cuanto tiempo se tarda en recorrer un parsec (3,26 años-luz) en el hiperespacio. Nosotros recomendamos un día, una semana o un mes por parsec recorrido, dependiendo de lo rápido que quiera el DJ que se hagan los viajes.
- ◆ **¿Hay qué esperar tiempo después de su uso para recargar?** Esto condicionará considerablemente las estrategias de combate que tengan las sociedades, e incluso puede que su mentalidad si son estrategias que llevan muchos años en vigor.

◆ **¿Cómo es el hiperespacio?** ¿Las naves que entran en él están cortadas de toda comunicación con el exterior o no? ¿Pueden comunicar e interactuar con otras naves qué estén en el hiperespacio? ¿Vive algo o alguien en el hiperespacio? ¿Es habitable o se debe entrar en él en cámaras de Hipersueño? ¿Cómo funcionan los sensores en el hiperespacio?

◆ **¿Se pueden detectar las naves en el hiperespacio desde el espacio normal?** Esta pregunta es muy importante ya que tiene un gran valor táctico. Si las naves no pueden ser detectadas hasta que emergen una flota entera podría pasar desapercibida hasta la capital del enemigo, lo que obligará a construir bases en el hiperespacio, si este es habitable.

◆ **¿Qué sucede si se daña el motor estando en el hiperespacio?** Se puede salir, se queda la nave flotando en el hiperespacio hasta que sea rescatada o el motor reparado, se sale pero en un destino distinto al previsto, se sale por el lugar previsto pero pasado semanas en lugar de días (aunque dentro de la nave solo hayan pasado días), etc.

Aquí mostramos el ejemplo que hemos dado más arriba de motor hiperespacial pero ampliado para responder a todas estas preguntas.

***Ejemplo:** La nave utiliza un motor hiperespacial que abre un portal al hiperespacio. En este las normas físicas son distintas (la velocidad de la luz no tiene límite, los campos gravitatorios son favorables, etc.). El motor hiperespacial se utiliza para abrir el portal, cerrarlo y navegar por el hiperespacio. Es posible que en el hiperespacio haya reles de comunicaciones que faciliten también la navegación, pudiendo saltar al hiperespacio sin destino definido. Se necesitan 2 minutos para reiniciar el motor y hacer otro salto al hiperespacio tras salir de él. Se puede sufrir ataques en el hiperespacio y montar bases en él, aunque permanecer mucho tiempo (meses) en el sin salir regularmente (cada 3 meses como mínimo) parece tener efectos psicológicos secundarios (pesadillas y falta de sueño, principalmente, aunque puede haber rumores de peores efectos secundarios). Las naves en el*

hiperespacio pueden ser detectadas desde el espacio normal. Si el motor resulta dañado no se pueden mover hasta que lo reparen o sean rescatados. El primer parsec/día cuesta 1 millón de Créditos, y por cada parsec adicional se pagarán 250.000 Cr.

MOTOR LUMÍNICO WARP (NT 9):

Los motores lumínicos Warp crean una burbuja Warp alrededor de la nave que le permite viajar más rápido que la luz, pero sin superarla. Una burbuja Warp es un campo de energía que modifica de alguna manera la geometría del espacio (por medio de campos gravitatorios, sub-espaciales, cuánticos o lo que el DJ crea apropiado). Esta modificación permite a lo que está dentro de la burbuja moverse a velocidades más rápidas que la de la luz con respecto a lo que le rodea, pero sin llegar a romper realmente la realidad de la luz. Básicamente como el espacio no te permite ir a la velocidad de la luz cambias la definición de espacio dentro de la burbuja Warp para que te permita.

Al diseñar un motor Warp hay que hacerse varias preguntas:

◆ **¿Cuánto tiempo necesita para preparar la burbuja Warp?** ¿Es algo automático y que se puede hacer en cualquier momento, o necesita tiempo para ser creada? ¿Tiene que ir acelerando la nave lentamente hasta alcanzar una velocidad en la que pueda activar el motor Warp? Esto modificará considerablemente las estrategias de combate estelar.

◆ **¿Cuánto tiempo debe pasar hasta que se puede volver a usar?** Si necesita tiempo para cargarse después de ser utilizado o por el contrario se puede utilizar de manera continuada e intermitente sin ningún problema.

◆ **¿Dónde puede crearse una burbuja Warp?** ¿Tiene que ser creada a una distancia concreta de cualquier planeta, en espacio profundo, o solo con escapar de la atracción gravitatoria del planeta sirve? ¿Qué pasa si se crea en un planeta?

◆ **¿Cómo interactúa el espacio de dentro de la burbuja Warp con el espacio**

normal? ¿Funcionan los sensores a través de ella? ¿Y las comunicaciones? ¿Se puede disparar a través de la burbuja Warp, o solo con algunas armas especiales? ¿O por otro lado la nave en la burbuja se encuentra completamente aislada del resto del mundo? ¿Puede, incluso en este último caso, ser detectada en el espacio real?

- ◆ **¿Puede cambiar de rumbo cuando está en la burbuja Warp?** ¿O el rumbo debe prefijarse antes de crear la burbuja (con cuidadosos cálculos)?

Aquí tenemos un motor Warp, en concreto un motor muy similar al que se utiliza en la conocida serie **Star Trek**.

***Ejemplo:** La nave Warp es capaz de crear una burbuja sub-espacial que permite superar la barrera de la luz. Se necesitan 30 segundos para crear la burbuja sub-espacial, y 3 para apagarla. Tras ser utilizada el motor Warp necesita 30 segundos para volverse a activar. La burbuja sub-espacial puede crearse en cualquier lugar, incluso dentro de un planeta (aunque esto tiene dificultad 13 y un fallo puede provocar explosiones por toda la nave), aunque lo habitual es haber escapado de la gravedad del planeta. Se puede interaccionar perfectamente con la burbuja, incluidas las armas. Se puede cambiar de rumbo sin ningún problema sin necesidad de desactivar el campo sub-espacial. El primer parsec/12 horas cuesta 5 millones de Créditos, y por cada parsec adicional se pagará 1 millón más.*

MOTOR LUMÍNICO DE SALTO (NT 10):

Los motores lumínicos de salto permiten viajar de un punto a otro del universo de manera casi inmediata y sin pasar por en medio, lo que elimina el problema de no poder superar la velocidad de la luz. Puede tratarse de Teleportadores interplanetarios, de naves capaces de crear agujeros de gusano, de Puertas Estelares diseñadas por una avanzada raza ya desaparecida o de una red de “Autopistas Espaciales” de fenómenos similares a los agujeros de gusano, aunque distinto (como la red Transwarp que usan los Borg en **Star Trek**).

Al diseñar un motor de salto hay que hacerse varias preguntas:

- ◆ **¿Dónde se pueden realizar los saltos?**

Muchos motores de salto solo pueden utilizarse en ciertos “Puntos de Salto”, que son lugares específicos del espacio. Pueden haber sido construidos por razas avanzadas, existir de manera natural, o tienen que ser encontrados lugares específicos en cada sistema solar con ciertas características gravitatorias (o lo que el DJ quiera) y construir los portales ahí. Es posible que los Puntos de Salto estén necesariamente lejos de los planetas, haciendo que aunque la duración del viaje de sistema solar a sistema solar sea instantánea la de planeta a Punto de Salto sea bastante larga, e incluso peligrosa (si están cerca del sol, por ejemplo). Es muy probable que alrededor de los Puntos de Salto, salvo que las condiciones sean muy peligrosas, aparezcan estaciones orbitales, y su control tendrá un importante valor militar. O pueden realizarse en cualquier parte, siendo la nave capaz de abrir un agujero de gusano en cualquier lugar, de teleportar la nave directamente o de un motor de probabilidad capaz de manipular la probabilidad de que la nave esté en un lugar y no en el otro.

- ◆ **¿Cómo se distribuyen los Puntos de Salto?**

¿Una vez una nave entra por un Punto de Salto cómo funciona? Quizás solo se pueda salir por otro punto de salto concreto (lo que marcaría mucho la “geografía espacial” de las sociedades, ya que lo importante no es la cercanía de un planeta, sino la cantidad de Saltos que se deben hacer para alcanzarlo) o una vez se entra en la red de Puntos de Salto se puede salir por cualquiera. ¿Funciona en uno o en dos sentidos? Si solo funciona en un sentido y llegamos a un planeta que solo tiene Punto de Salto de entrada quedaremos atrapados.

- ◆ **¿Cómo se activa el Salto?** Si se trata de un Punto de Salto puede requerir el envío de una señal, de energía, de un motor especial que se usa en conjunción con una

Puerta de Salto, o de poderes psiónicos o materiales exóticos. Si se trata de un Motor capaz de abrir un agujero de gusano, de teleportar la nave directamente o de un motor de probabilidad requerirá un motor independiente y una gran cantidad de energía, posiblemente no pudiendo volver a usarse en unos minutos, horas e incluso días.

◆ **¿Qué sucede si el Salto falla?** Aparece la nave en un sistema solar sin Puntos de Salto (aparentemente), o en un lugar completamente distinto del esperado unas semanas después (o meses, o años); ¿y si aparecen **antes** de haber salido? ¿Cuánto antes?

◆ **¿Puede ser rastreada una nave con motor de salto?** ¿Si es un agujero de gusano deja un rastro energético que pueda ser seguido? Si utiliza Puntos de Salto y solo tiene una salida ¿es fácil calcular dónde sale? Si la red de Puntos de Salto tiene muchas salidas, ¿puede seguirse el rastro energético del motor de salto o algo similar?

A continuación hay un ejemplo de motor de salto que responde a algunas de estas preguntas.

***Ejemplo:** La nave es capaz de crear agujeros de gusano en cualquier lugar y atravesar el agujero es instantáneo. Se necesitan 30 minutos de computación para crear el agujero y no puede volver a crearlo hasta que han pasado 10 minutos recargando el motor desde el último salto. Se pueden calcular saltos con antelación si se conocen las coordenadas aproximadas de origen y destino. Un salto erróneo suele llevar a un lugar distinto o tardar unos días o semanas. La VEL del motor indica lo largo en parsecs que puede ser el agujero de gusano que crea, aunque puede crearlo en cualquier lugar que esté dentro del alcance. El agujero puede ser rastreado, pero requiere unas 12 horas de computación. El primer parsec cuesta 10 millones de Créditos, y por cada parsec adicional se pagarán 2 millones más.*

ESQUEMA DE LA CREACIÓN DE VEHÍCULOS:

Coste = Coste Inicial + Características + Habilidades + Dones + Armamento - Limitaciones

- ◆ El **Coste Inicial** depende de la **EV** y del **Tipo de Vehículo** del que se trate. Si el vehículo tiene más de un **Tipo de Vehículo** tendrá que pagar ambos **Costes Iniciales** (salvo que sea por medio del Don *Transformable*).
- ◆ Asimismo, una **Astronave** que quiera tener *Motor Lumínico* deberá pagarlo además del *Motor Sublumínico* que todas las **Astronaves** llevan.
- ◆ La **EV** nos indicará el **Modificador al Daño**, la **RD Base** del vehículo, el **Multiplicador de Alcance** y el **Modificador a Impactarle desde Escala 0**. Es recomendable apuntar todos esos valores en la Hoja de Vehículo, aunque vayamos a modificarlos luego.
- ◆ Cruzando la **EV** con el **Tipo de Vehículo** se obtienen el **Blindaje Base**, la **Maniobrabilidad Base**, la **VEL Inicial** y la **VEL Máxima Inicial** (o el **MOV** si el vehículo es un *Andador*), la cantidad de **Tripulantes Mínima** y **Máxima**, la cantidad de **Pasajeros Mínimos** y **Máximos**, así como la **Carga del Vehículo** y el **Coste Inicial**, como ya hemos indicado.
- ◆ Los valores Base de las **Habilidades del Vehículo** pueden modificarse, en el caso del Blindaje y la Maniobrabilidad pueden aumentarse o disminuirse, y en el caso de los Sensores pueden aumentarse. Si el vehículo va a ser controlado remotamente como un **Dron**, o simplemente es un **Cuerpo Sin Mente** para una **Mente Digital**, se deberán adquirir también otras Habilidades asociadas al vehículo.
- ◆ Las **Características del Vehículo** también pueden modificarse:
 - ◆ **MOV o VEL y VEL Máxima:** En cada Tipo de Vehículo encontrarás el Coste de aumentar el MOV o la VEL y la VEL Máxima según corresponda.
 - ◆ **Tripulantes:** Cada Tipo de Vehículo, según la EV de este, indica un número

Mínimo de Tripulantes, y hay que adquirir más si se quieren, hasta el máximo permitido.

- **Pasajeros y Carga:** Cada Tipo de Vehículo, según la EV de este, indica un número y máximo de Pasajeros, pero en lugar de pagar por tener más Pasajeros de los mínimos, hay que crear un equilibrio entre ambos valores. Si se acerca al número máximo de Pasajeros se podrá llevar poca Carga, o al revés. Lo que si hay que pagar es el **Soporte Vital** de cada Pasajero, si es necesario.
- Los **Dones** afectan al Coste, dependiendo de cada Don:
 - **Abrir Portal (NT 10):** Cuesta 21.000 + (EVx1.000) Cr. más el coste de las Modificaciones elegidas.
 - **Camuflaje (NT 7):** Cuesta 16.000 + (EVx1.000) Cr. (más las Modificaciones escogidas) por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.
 - **Contramedidas Electrónicas (NT 6):** Cuesta 8.000 + (EVx1.000) Cr. por nivel, hasta un máximo de 3 niveles.
 - **Detectar (elemento) (NT 7):** Cuesta 10.000 Cr. más las Modificaciones elegidas.
 - **Escudos (NT 8):** Los Escudos cuestan 10.000 + (NTx1.000) + (EVx1.000) Cr. por nivel de Don Escudos que se posea.
 - **Geolocalizador (NT 6):** Cuesta 200 Cr. si solo funciona vía satélite (NT 6), o 2.000 Cr. si funciona sin necesitar conexiones vía satélite pero solo dentro de un planeta, y 10.000Cr. si funciona fuera de un planeta (NT 7).
 - **Protección contra Entornos Hostiles (NT 6):** Cuesta 4.000 Cr. por cada Don de Protección por Tripulante y por Pasajero que lleve el vehículo, hasta un máximo de 3 niveles por peligro.
 - **Radar (NT 6):** Cuesta 10.000 Cr., más el coste de las Modificaciones elegidas.
 - **Regeneración (NT 9):** Cuesta EVx10.000 Cr, más el coste de las Modificaciones elegidas.
 - **Sistema de Grabación Interno (NT 6):** Cuesta 4.000 + (EVx1.000) Cr.
- **Soporte Vital (NT 6):** Cuesta 15.000 Cr. por cada Tripulante y Pasajero que lleve el vehículo.
- **Sónar (NT 6):** Cuesta 10.000 Cr., más el coste de las Modificaciones elegidas.
- **Súper-Resistencia (NT 1):** Cuesta 5.000 + (EVx1.000) Cr. por nivel.
- **Telecomunicación (Tecnológica) (NT 6):** Cuesta 3.500 Cr.
- **Teleportación (NT 9):** Cuesta 20.000 Cr. más el coste de las Modificaciones elegidas.
- **Transformable (NT 8):** Coste Variable (leer texto).
- **Vehículo Subterráneo (NT 7):** Cuesta 5.000 + (EVx1.000) Cr. por nivel.
- Las **Limitaciones** que afectan al Coste son:
 - **Arranque Lento (NT 6):** Proporciona (NT x 1.500) Cr. por nivel.
 - **Cuerpo Sin Mente (NT 7):** Proporciona 2.500 Cr.
 - **Fácil de Apuntar (NT 6):** Proporciona (EV x 2.000) Cr. por nivel.
- A esto hay que sumarle el **Coste del Armamento**, si se lleva.



JUGANDO CON VEHÍCULOS

Una gran parte de las situaciones de juego que se den con vehículos serán en combate, así que estas reglas están diseñadas para usarse de manera completamente integrada con las reglas de combate. Añadir vehículos lo único que hacer es añadir una capa de complejidad más al combate, en forma de los distintos Rasgos de Vehículos que hemos visto hasta el momento, así como las Maniobras de Vehículo, y algunos detalles más que veremos a continuación.

INICIATIVA

Los vehículos no tienen Iniciativa por sí mismos, salvo que sean Cuerpos Sin Mente controlados por una Mente Digital en lugar de por sus Tripulantes. Los que tiran por iniciativa, si se produce un combate, son los personajes, así que la iniciativa de los personajes que piloten los vehículos será lo importante para saber cuándo moverán, así como la Iniciativa de los que se hagan cargo de los puestos de artillería será la que marcará cuando se disparen las armas que pueda llevar un vehículo.

Las reglas de Iniciativa son las que presentamos en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación del Manual del Jugador**.

ACCIONES DE COMBATE

Igual que sucede con la **Iniciativa**, los **Vehículos** no tienen *Acciones de Combate*, sino que son sus tripulantes quienes usan sus propias acciones para invertirlas en las distintas *Maniobras de Vehículos* disponibles para conducir, pilotar, disparar, etc. Los personajes seguirán actuando en el **Momento de Iniciativa** que les corresponda, y seguirán usando sus propias **AC** para realizar maniobras. Simplemente al estar en un vehículo pueden acceder a *Maniobras* propias de este.

Las reglas de Acciones de Combate son las que presentamos en el **Capítulo 9: Combate, Heridas y Curación del Manual del Jugador**.

MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

Lo que un vehículo puede hacer se define por medio de maniobras. Todos los turnos que un vehículo se mueva **debe** hacer una **Maniobra de Movimiento**.

Cuando las **Maniobras** digan que se debe hacer una **Tirada de Maniobrabilidad** quieren decir que se debe hacer una tirada de **Conducir** o **Pilotar** (según sea pertinente), limitando esta tirada por el valor de **Maniobrabilidad** del **Vehículo** conducido. O sea, aunque se tenga un +5 a Conducir o Pilotar, si se va en un vehículo con Maniobrabilidad 3 dicha habilidad solo sumará 3 a la tirada. *Los posibles negativos a tiradas que se tengan se aplicarán siempre al valor de Pilotar o Conducir, no al de Maniobrabilidad.* No hay negativos a Maniobrabilidad, aunque dicha habilidad si puede reducirse como resultado de un combate. Algunas maniobras se pueden resolver como *Acciones No Opuestas* o *Acciones Opuestas*, pero eso depende de las maniobras que hagan los oponentes y deberá ser decidido por el DJ sobre el terreno.

El movimiento de vehículos, a diferencia del Movimiento en combates normales, es **abstracto**, ya que es muy difícil representarlo con miniaturas y mantener el sentido de escala correcto. De todas formas los vehículos tienen una entrada para indicar la VEL/ Turno para las raras ocasiones en las que la velocidad a la que vaya un vehículo afecte directamente a un combate. Al tratarse de un movimiento abstracto será importante llevar un cierto control sobre la VEL concreta de cada vehículo. Sobre todo en escenas de persecución y similares, donde hemos encontrado que resulta muy útil hacer una tabla con los vehículos en un lado y los turnos en el otro, para así llevar el control de la velocidad de cada vehículo en cada turno.

ACELERAR

Esta maniobra básicamente consiste en acelerar el vehículo. Los vehículos parados empiezan con una VEL 0. La primera maniobra de Acelerar les pondrá en su VEL, la segunda que hagan les pondrá a su VELx2, y así hasta la

VEL Máxima del vehículo, que en la mayoría de casos será VELx4. Esta maniobra requiere una tirada de Maniobrabilidad. Si un vehículo no acelera o decelera se considera que mantiene la VEL que tuviese en el turno anterior.

Dificultad: 7.

Resultados: La VEL del vehículo aumenta en un múltiplo, hasta un máximo del VELx4.

Especial: El DJ puede aumentar la VEL en 2 múltiplos si el resultado de la tirada fuese 13 o superior (Grado de Éxito 6).

BUSCAR LA COLA

Esta maniobra implica que se intenta posicionarse tras un enemigo concreto con el objetivo de evitar que ese enemigo pueda dispararle. Aunque el nombre haga referencia a maniobras más relacionadas con la aviación implica lo mismo se trate del Tipo de Vehículo que se trate, pero sin duda será más común en situaciones aéreas y espaciales que en otro tipo de situaciones. Esta maniobra requiere una tirada de Maniobrabilidad.

Dificultad: 9 o Acción Opuesta.

Resultados: Si se supera la tirada de Maniobrabilidad el vehículo se coloca a la cola de un enemigo concreto y se le puede atacar con un +2 (aunque este sigue pudiendo intentar realizar Maniobras Evasivas, claro). Ese enemigo no puede atacarte, salvo que tenga armas que cubran su cola.

CARGA FRONTAL

Esta maniobra se utiliza cuando un vehículo se dirige de frente a otro vehículo con la intención de atacarle y sin intentar esquivar

sus disparos. *Si se escoge esta maniobra ese turno se realizan las Maniobras Evasivas a -2.* Esta maniobra requiere una tirada de Maniobrabilidad, y el vehículo objetivo debe estar dentro del Alcance Máximo de algún arma del vehículo (o portada por alguien).

Dificultad: 9.

Resultados: Si se supera la dificultad el vehículo se coloca en una situación en la que puede atacar al enemigo ese turno con un +1 y sin necesidad de Adquirir el Blanco (aunque pudiendo beneficiarse de ello).

Especial: Un Grado de Éxito 4 (dificultad 13) permite realizar *Maniobras Evasivas* con un -1 en lugar de -2.

CONducIR

Esta maniobra básicamente consiste en conducir el vehículo en combate intentando no chocar con nadie y no meterse en mayores problemas. Solo se requiere hacer tirada porque se está en combate.

Dificultad: 7.

DECELERAR

Esta maniobra básicamente consiste en frenar el vehículo o base. Si se escoge esta maniobra se realizan las Maniobras Evasivas con un -1 hasta que se vuelva a actuar. Esta maniobra requiere una tirada de Maniobrabilidad.

Dificultad: 7.

Resultados: Se decelera en tantos múltiplos de VEL como el Grado de Éxito obtenido (por lo que es necesario sacar un 11 para detener el vehículo en seco).

TABLA 11.14: MANIOBRAS DE VEHÍCULO

Movimiento	AC	Disparo	AC
Acelerar	3	Adquirir el Blanco	3
Buscar la Cola	4	Apuntar a un Sistema Específico	2
Carga Frontal	5	Disparar Arma Montada	4
Conducir	3	Disparar un Arma Pesada como Montada	3
Decelerar / Maniobra Evasiva	2	Chocar/Embestir/Empujar	2
Maniobra Ventajosa	4	Otras Maniobras	AC
Perder al Enemigo	4	Usar Sensores	3
Proporcionar Cobertura	2	Activar Escudos	3



Estas son las Maniobras de Ataque. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo



Estas son las Maniobras de Defensa. Cada una por encima de la primera que se utilice por turno proporciona -1 acumulativo

MANIOBRA EVASIVA

Esta maniobra se utiliza cuando el piloto está intentando esquivar fuego enemigo, o quizás restos de una batalla espacial. Esta maniobra requiere una tirada de Maniobrabilidad.

Dificultad: Acción Opuesta contra el ataque que se esquivo.

Resultados: Si se iguala o se supera el ataque se evita el daño.

MANIOBRA VENTAJOSA

Esta maniobra se utiliza cuando el piloto está intentando encontrar una posición ventajosa sobre su adversario. Esta maniobra requiere una tirada de Maniobrabilidad.

Dificultad: 9 o Acción Opuesta.

Resultados: El resultado de la Tirada indica lo bien que se ha posicionado uno cara al siguiente ataque o esquivo que se haga contra un enemigo en concreto.

Se obtiene un bonificador de +1 si se ha obtenido un 9 o 10 y de +2 si se ha obtenido un 11 o 12, y un +3 si se ha obtenido un resultado de 13 o superior. Si se falla la tirada no se sufren efectos negativos. **Se puede usar para darle el bonificador a un aliado que luche contra el mismo adversario.**

PERDER AL ENEMIGO

Esta maniobra es la opuesta a Buscar la Cola. Implica que se intenta liberarse de un enemigo concreto que se ha colocado o intenta colocarse en la cola. Si se escoge esta maniobra **el mismo turno** en que se ha puesto un enemigo en su cola en lugar de la dificultad de la tirada se utiliza el resultado de la tirada de Maniobrabilidad de Buscar la Cola, y si el enemigo ya se ha colocado en la Cola la Tirada de Maniobrabilidad será contra **dificultad 11**. Será más habitual en combates aéreos o espaciales.

Dificultad: 11 o Acción Opuesta.

Resultados: Si se supera la tirada de Maniobrabilidad el vehículo pierde al enemigo que tenía en su cola y que le podía atacar libremente.

PROPORCIONAR COBERTURA

Hay cosas en esta vida que merece la pena proteger a cualquier coste. Esta maniobra sirve para colocarse en medio del fuego que un enemigo dirige hacia otro vehículo, y si se supera la tirada se sufre el daño en lugar de esa otra nave. Es necesario tener como mínimo una Escala de Vehículo 2 niveles por debajo que el ser, vehículo o base que se protege. **Esta maniobra no permite esquivar los disparos apuntados hacia el objetivo de la cobertura, ya que esta se proporciona interceptando esos disparos.**

Dificultad: 9.

Resultados: Impides que el ataque impacte en el vehículo o persona al que intentas proteger.



DISPARANDO DESDE VEHÍCULOS

Los ataques a distancia que se hacen desde vehículos **siguen las mismas reglas que los ataques a distancia normales y sus dificultades se calculan igual**, salvando las diferencias provenientes de las distintas **Maniobras** que se usan.

Sin embargo, al usar *Armas Montadas*, o *Armas Pesadas* colocadas en un vehículo, hay que tener en cuenta que las *Armas Montadas* (y las *Pesadas* que se instalen como *Montadas*), se ven afectadas por la **EV** (lo que quiere decir que realmente lo que se instala son versiones más grandes de las armas, adaptadas a la escala real del vehículo).

Esto, primordialmente, afecta al **Daño** de dichas armas (porque el **Bonificador al Daño** proveniente de la **Escala de Vehículos** si se añade a las *Armas Montadas* y a las *Pesadas* instaladas como *Montadas*), así como a su **Alcance**, ya que tanto el **Alcance Efectivo** como el **Alcance Máximo** del arma se multiplicarán por el **Multiplicador de Alcance correspondiente a dicha EV**.

Aunque un vehículo puede llevar armas hechas para una EV menor, lo que representaría armas hechas para Alcances más cortos (incluso más pequeños que los originales) y que tampoco reciben el **Bonificador al Daño** proveniente de la **Escala de Vehículos**. Un ejemplo de esto sería una estación orbital que tiene torretas para atacar a corto alcance a los cazas que se acerquen demasiado; o un caza espacial (EV 8) que tiene misiles de distintos tamaños y potencias. Si es el caso en el apartado de notas del armamento se deberá apuntar la escala de cada arma.

MANIOBRAS DE COMBATE

ADQUIRIR EL BLANCO

La maniobra **Adquirir el Blanco** sirve para identificar a un objetivo en los sensores del vehículo y programar las armas para que centren en ese objetivo sus disparos. Las armas que tengan capacidad de seguimiento

incluso podrán seguirlo si este no varía mucho de dirección (a discreción del DJ).

No es necesario **Adquirir el Blanco** para impactar en un enemigo en el combate de vehículos, ya que se le puede atacar siempre que se le pueda ver; pero el bono que proporciona es esencial en muchos combates. Además, si no se puede ver al objetivo, y no se realiza una **Maniobra de Adquirir el Blanco** se disparará con un -4.

Esta maniobra es mucho más común en naves espaciales, submarinos, o vehículos que no pueden ver a sus enemigos, ya que si se puede ver a los enemigos mucha gente prefiere hacer una maniobra de **Apuntar** del combate habitual que no **Adquirir el Blanco**, ya que una maniobra de **Apuntar** no requiere una tirada adicional.

Dificultad: Acción Opuesta de **Sensores** (si se tienen) del artillero atacante contra **Sensores** (si se tiene) + **Contrameditas Electrónicas** (si se tiene) + **Modificador a Impactar por Escala o EV** (cuando más grande más fácil, cuando más pequeño más difícil) del piloto, o artillero del vehículo objetivo.

También se puede hacer de manera remota si se tiene el equipo necesario por medio de una tirada de **Observador** (que cuesta 4 AC pero que puede ignorar las **Contrameditas Electrónicas** de objetivos, sobre todo de los estáticos).

Resultados: Si el atacante gana la Acción Opuesta **Adquiere el Blanco** y obtiene un bono al disparar igual 1+ el Grado de Éxito de la Acción Opuesta al vehículo objetivo. Este bono se puede mantener de un turno a otro.

Especial: Si la diferencia de velocidades entre tirador y objetivo es muy baja, o sus velocidades relativas son iguales (decisión del DJ) el Blanco se mantiene turno tras turno. Si la diferencia de velocidades entre tirador y objetivo es muy alta el blanco debe ser adquirido de nuevo cada turno. Como norma general cualquier maniobra que requiera una tirada de **Pilotar** o **Conducir** que acabe con el objetivo con una **VEL** (o **MOV**) superior a la del atacante hace perder el blanco. Otra opción es pedir tiradas de **Sensores** que superen la maniobra realizada por la nave de la que se ha adquirido el Blanco.

APUNTAR A UN SISTEMA ESPECÍFICO

Estas maniobras no se harán por el vehículo necesariamente, sino contra el vehículo, así que una persona fuera de un vehículo puede hacer también una Maniobra de Apuntar a un Sistema Específico.

Al atacar a un vehículo si no se declara que se Apunta a un Sistema Específico será el conductor del vehículo quien asigne los Sistemas afectados al ser Dañado o Gravemente Dañado el vehículo.

Los distintos sistemas a los que se puede apuntar son: **Armamento** (que afecta a la Habilidad *Armas Montadas*), **Piloto** (que afecta a *Conducir* o *Pilotar*), **Sistemas de Comunicaciones** (que afecta a *Comunicaciones*), **Sistemas de Sensores** (que afecta a *Sensores*) o **Sistemas Informáticos** (que afecta a *Computadora*).

Dificultad: *Apuntar a un Sistema Específico aumenta la dificultad del Ataque en 2.*

Resultado: Además de los negativos que se sufrirán en las Habilidades correspondientes al ser el vehículo Dañado o Gravemente Dañado por un ataque que ha Apuntado a un Sistema Específico antes de atacar, dependiendo de a qué parte del cuerpo se apunte, se sufrirán unos efectos u otros:

- ◆ **Armamento:** Si se obtiene un resultado de *Dañado* o superior un arma a tu elección queda inutilizada temporalmente (no se podrá reparar dentro de ese mismo combate).
- ◆ **Piloto:** Si el daño realizado (tras restar la RD al Daño) es igual a 2 o superior el daño pasa directamente al piloto. Si se trata de un Daño que tenga Área se aplicará tomando al piloto como centro del Área.



- **Sistemas de Comunicaciones:** Si se obtiene un resultado de *Dañado* o superior los Sistemas de Comunicaciones (Don *Telecomunicación [Tecnológica]*) quedan inutilizados temporalmente (no se podrá reparar dentro de ese mismo combate).
- **Sistemas de Sensores:** Si se obtiene un resultado de *Dañado* o superior los Sistemas de Sensores quedan inutilizados temporalmente (no se podrá reparar dentro de ese mismo combate).
- **Sistemas Informáticos:** Si se obtiene un resultado de *Dañado* o superior los sistemas informáticos quedan inutilizados (se podrá reparar dentro de ese mismo combate), lo que apagará el *Soporte Vital* del vehículo hasta que se arregle. Además, debido al daño sufrido cualquier tarea que requiera usar los sistemas informáticos del vehículo sufrirá un -1 hasta que estos sean reparados.

DISPARAR ARMA MONTADAS (O PESADAS COMO MONTADAS)

Sea por qué se puede ver el vehículo o base objetivo, o porque se ha Adquirido el Blanco siempre llega el momento de realizar los disparos. Da igual que se trate de Armas Montadas o de Armas Pesadas como Montadas, solo cambian las AC que cuestan dispararlas, el resto es igual.

Primero hay que saber a qué Distancia se encuentra el objetivo, si este se encuentra dentro del Alcance del Arma se mira la dificultad asociada a ese Alcance, se aplican los modificadores pertinentes y se realiza la tirada. El objetivo puede esquivar sus ataques por medio de *Maniobras Evasivas*.

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

Dificultad: Acción Opuesta de Armas Montadas del atacante contra *Pilotaje / Conducir* del defensor contra una **dificultad** determinada por *Distancia del Objetivo* y *Alcance del Arma*. El **Daño = Grado de Éxito + Daño del Arma**.

Resultados: Si la **dificultad** necesaria para impactar es igualada o sobrepasada así como las Maniobras Evasivas del objetivo, el ganador comprueba si impactó lo bastante fuerte como para dañar al perdedor. Cuando se realiza el ataque de forma exitosa, el Grado de Éxito se suma al Daño del Arma y a la EV y se aplica de forma habitual, como Puntos de Integridad si se ha atacado a un vehículo, y como Puntos de Vida si se ha atacado a una persona.

Especial: Las distintas reglas de **Cadencia de Fuego** y sus **Maniobras** correspondientes se aplican exactamente igual que en el Combate, solo que teniendo en cuenta los valores de **EV** por los modificadores a la **Dificultad, Daño y Resistencia al Daño** que proporcionan, cuando sean relevantes.

EMBESTIR / EMPUJAR / CHOCAR:

Las *embestidas* son golpes laterales, *empujar* consiste en golpear a alguien por detrás y *chocar* consiste en colisionar con alguien de frente. *Para realizarlas se debe mover hasta entrar en contacto con el vehículo objetivo*. Los objetivos de las tres maniobras son hacer daño usando el propio vehículo como arma.

Dificultad: 7 (objetivo inmóvil) o Acción Opuesta de *Conducir/Pilotar* contra *Conducir/Pilotar*.

Resultados: Cuando se realizan embestidas, empujes y choques, el Grado de Éxito se suma al daño (junto con la EV) y se aplica de forma habitual.

Especial: el vehículo **atacante** sufre un **daño directo** de una cantidad de Puntos de Integridad igual a la Escala (o EV) del vehículo (o personaje) con el que ha impactado.



ARMAMENTO DE LOS VEHÍCULOS

A continuación vamos a ver el distinto Armamento que se puede instalar (pagando su Coste en Cr.) en un vehículo.

ARMAS PESADAS COMO ARMAS MONTADAS

Como ya hemos dicho, se pueden instalar *Armas Pesadas* en un vehículo. Al hacerlo se pueden instalar como *Armas Montadas*, lo que haría que se vean afectadas por la **EV** (porque lo que se instala son versiones más grandes de las armas, adaptadas a la escala real del vehículo), como ya hemos visto.

Otra opción sería instalarlas como *Armas Montadas*, pero de **menor EV** de la del vehículo (nunca mayor), lo que le haría que le afectase dicha **EV** menor, no la del vehículo. Por último, puede instalarse siempre como *Arma Pesada*, pero en tal caso no se usará como *Arma Montada*, sino como *Arma Pesada* y no se beneficiará de los aumentos al Daño y Alcance del arma que proporciona la **EV**.

ARMAS MONTADAS

Al instalar un Arma Montada en un vehículo o base habrá que aplicar los modificadores al Alcance y al Daño dependientes de la EV.

BOMBAS - NT 6

Las Bombas son explosivos de gran potencia diseñados para ser lanzados sobre el objetivo por un avión. Tienen una gran capacidad destructiva, pero también tienen un elevado coste. En el manual hemos incluido **tres tipos de Bombas distintas**, la de 208mm, la de 228mm y la de 256mm.

CAÑÓN AUTOMÁTICO - NT 6

Los cañones automáticos son armas más ligeras que los Cañones pero dotadas de fuego automático. A diferencia de los Cañones no requieren el uso de Sensores o de la Habilidad Observador para apuntar a su objetivo. Generalmente son el armamento principal de los vehículos de combate de infantería y el se-

cundario de los helicópteros de ataque. En el manual hemos incluido **tres tipos de Cañones Automáticos** distintos, el de 25x137mm, el de 28mm y el de 37x249mm.

CAÑÓN - NT 6

Los cañones son incapaces de fuego automático, pero suplen eso con una considerable capacidad destructiva. Si ven a un objetivo le pueden atacar directamente, pero el uso más común de los cañones es por medio de fuego indirecto usando la Habilidad Observador, pues una tirada exitosa de esta Habilidad le indicará al artillero donde está el enemigo, aunque este no lo vea (el Observador si no es capaz de ver al objetivo deberá saber de alguna forma donde se encuentra, como haberlo visto e intentar sacar las coordenadas de un mapa).

En el manual hemos incluido **10 tipos de Cañones distintos**, el de 37x249, el de 47mm, el de 50mm, el de 75x350mm, el de 75x495mm, el de 76.2x539mm, el de 85mm, el de 88mm, el de 90mm y el de 100mm.

MISIL AIRE-AIRE DE CORTO ALCANCE (SRAAM) - NT 6 Y 7

Los misiles aire-aire son las armas principales de combate aéreo desde el último tercio del S.XX. El combate con **SRAAM** (Misil de Aire-Aire de Corto Alcance) es el más parecido a los antiguos combates mano a mano de las dos Guerras Mundiales. En el que misiles ligeros y muy rápidos son disparados a distancias, relativamente, cortas aprovechando la eficacia de los sistemas de guía IR o electroópticos en alcances cortos.

MISIL AIRE-AIRE DE MEDIO ALCANCE (MRAAM) - NT 6 Y 7

Los **MRAAM** (Misiles Aire-Aire de Medio Alcance) requerían en un principio ser guiados por el radar del lanzador hasta el impacto limitando así el número de blancos a atacar simultáneamente. Pero tras el programa "Phoenix" americano se desarrollaron misiles auto-guiados que en el año 1991 adquirirían dimensiones, y costes, razonables con la puesta en servicio de los AIM-120 AMRAAM Americanos.

TABLA 11.16: ARMAS MONTADAS

Arma	Daño	Alcance (m /km/km)	CdF	Energía	Área	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 5								
Bomba 208 mm	6	-	-	-	3	10	2.500	Deben ser lanzadas sobre el objetivo.
NT 6								
Cañón Automático de 25 x 137 mm	5	50 / 1km / 3km	3S , 3R	-	1	8,8	15.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 25 x 137 mm
Cañón Automático de 28 mm	5	50 / 1km / 5km	3S , 3R	-	1	9	18.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 28 mm
Bomba 208 mm	6	-	-	-	3	10	1.300	Deben ser lanzadas sobre el objetivo.
Bomba 228 mm	7	-	-	-	4	12	2.500	Deben ser lanzadas sobre el objetivo.
Bomba 256 mm	8	-	-	-	5	10	10.000	Deben ser lanzadas sobre el objetivo.
Cañón Automático de 40 mm	5	50 / 2km / 5km	3S , 3R	-	1	9	35.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 40 mm
Cañón de 37 x 249 mm	6	10 / 1km / 3km	1	-	1	8,5	37.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 37 x 249 mm
Cañón de 47 mm	6	40 / 2km / 8km	1	-	2	10	40.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 47 mm
Cañón de 50 mm	5	50 / 3km / 10km	1	-	2	15	42.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 50 mm
Cañón de 75 x 350 mm	6	60 / 3km / 6km	1	-	2	20	49.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 75 x 350 mm
Cañón de 75 x 495 mm	6	100 / 3km / 8km	1	-	2	22	52.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 75 x 495 mm
Cañón de 76,2 x 539 mm	6	100 / 4km / 8km	1	-	2	20	62.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 76,2 x 539 mm
Cañón de 85 mm	6	60 / 3km / 6km	1	-	3	30	68.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 85 mm
Cañón de 88 mm	7	100 / 3km / 8km	1	-	2	33	75.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 88 mm
Cañón de 90 mm	7	80 / 4km / 10km	1	-	3	35	83.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 90 mm
Cañón de 100 mm	7	100 / 4km / 12km	1	-	3	45	90.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 100 mm.
Misil Aire-Aire de Corto Alcance (SRAAM)	6	10 / 5km / 15km	1S	-	3	12	70.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).
Misil Aire-Aire de Medio Alcance (MRAAM)	8	10 / 10km / 30km	1S	-	5	18	70.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).
Misil Antitanque Guiado (ATGM)	7	10 / 1km / 5km	1S	-	1	14	60.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 3 (redondeando hacia arriba).
Misil Nuclear	20	10km / 100 km / 1.000km	1S	-	200	40	90.000	Ignora la RD de todo lo que haya en el Área de efecto.
Misil Tierra Aire (GTAM)	6	10 / 3km / 10km	1S	-	1	12	60.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).

Arma	Daño	Alcance (m /km/km)	CdF	Energía	Área	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
NT 7								
Cañón Automático de 25 mm	6	80 / 2km / 3km	3S , 4R	-	1	8,8	65.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 25 mm
Cañón Automático de 40 mm	7	80 / 3km / 5km	3S , 4R	-	2	9	80.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 40 mm
Cañón de 85 mm	7	100 / 4km / 10km	1	-	3	33	95.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 85 mm
Cañón de 100 mm	8	100 /4km /15km	1	-	3	45	130.000	Utiliza Munición de Armas Montadas de 100 mm.
Misil Aire-Aire de Corto Alcance (SRAAM)	9	10 / 5km / 15km	1S	-	3	14	75.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).
Misil Aire-Aire de Medio Alcance (MRAAM)	7	10 / 10km / 30km	1S	-	5	18	75.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).
Misil Antitanque Guiado (ATGM)	8	10 / 1km / 5km	1S	-	1	16	65.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 3 (redondeando hacia arriba).
Misil Nuclear	21	10km / 100 km / 1.000km	1S	-	200	42	100.000	Ignora la RD de todo lo que haya en el Área de efecto.
Misil Tierra Aire (GTAM)	9	10 / 4km / 12km	1S	-	1	18	65.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 2 (redondeando hacia arriba).
NT 8								
Cañón de Plasma	13	100 / 10km / 20km	1S	Fuente Externa	-	26	300.000	
Cañón Gauss	12	100 / 5km / 25km	5S - 3R	Fuente Externa	-	24	100.000	
Cañón Láser	10	100 / 10km / 30km	10A	Fuente Externa	-	20	175.000	
Misil de Plasma	11	10km / 1.000km / 10.000km	1S	-	50	22	60.000	Antes de calcular el daño divide la RD de todo lo que haya en el Área de efecto entre 3 (redondeando hacia arriba).
Misil Nuclear	22	10km / 1.000km / 10.000km	1S	-	400	44	110.000	Ignora la RD de todo lo que haya en el Área de efecto.
NT 9								
Cañón Blaster	13	100 / 20km / 100km	3S	Fuente Externa	-	26	200.000	
Cañón de Plasma	14	100 / 50km / 100km	5S	Fuente Externa	-	28	300.000	

Arma	Daño	Alcance (m /km/km)	CdF	Energía	Área	Estorbo	Coste (Cr.)	Notas
Cañón Phaser	12	10km / 100 km / 1.000km	15A / 3R	Fuente Externa	-	24	500.000	
Misil Antimateria	23	30km / 3.000km / 10.000km	1S	-	300	46	200.000	Ignora la RD de todo lo que haya en el Área de efecto.
NT 10								
Cañón Desintegrador	15	100 km	3R	Fuente Externa	-	30	300.000	
Misil Quántico	25	50km / 5.000km / 10.000km	1S	-	300	50	250.000	Ignora la RD de todo lo que haya en el Área de efecto.

MISIL ANTITANQUE GUIADO CAÑÓN AUTOMÁTICO - NT 7 (ATGM) - NT 6 Y 7

Bien desde Helicópteros u otras aeronaves, bien desde vehículos terrestres (blindados o no) el misil con carga HEAT (Alto Explosivo Anti-Tanque) es el mayor temer de la tripulación de un medio acorazado. En un principio debían ser guiados mediante un cable por el lanzador pero con el advenimiento de la guía láser un observador también podrá adquirir los blancos para el lanzador.

MISIL NUCLEAR - NT 6

Esta arma tiene las mismas estadísticas para el misil que para el torpedo. Los misiles se utilizan sobre en atmósferas (se trata de misiles balísticos), y los torpedos bajo el agua o en el espacio (y también representan misiles de crucero), pero sus estadísticas son similares independientemente del medio, aunque tienen alguna diferencia. Las armas nucleares tienen considerables efectos secundarios, entre ellos el pulso electromagnético. Es posible que los Dones de Vehículos Escudos o Protección Contra Entornos Hostiles (Nuclear) protejan de la radiación y el pulso electromagnético.

MISIL TIERRA AIRE (GTAM) - NT 6 Y 7

Misiles diseñados para ser lanzados desde tierra para destruir aeronaves de todo tipo. Los primeros intentos de esta clase de proyectiles se dan durante la II Guerra Mundial, pero hasta los 50 estos proyectiles no fueron efectivos. También se les llama GTAM (Ground to air missile) o SAM (surface to air missile).

Versiones avanzadas de los Cañones Automáticos de NT 6, que tienen más alcance y hacen más daño. En el manual hemos incluido **2 tipos de Cañones Automáticos** distintos, el de 25mm y el de 40mm.

CAÑÓN - NT 7

Versiones avanzadas de los Cañones de NT 6, que tienen más alcance y hacen más daño. En el manual hemos incluido **2 tipos de Cañones** distintos, el de 85mm y el de 100mm.

MISIL NUCLEAR - NT 7

Es la versión de NT 7 del Misil / Torpedo Nuclear. Las armas nucleares tienen considerables efectos secundarios, entre ellos el pulso electromagnético, pero a este NT se pueden fabricar armamento que no tenga esos efectos secundarios (en realidad son otro tipo de bombas, pero tienen los mismos efectos que las nucleares sin radiación ni pulso electromagnético).

CAÑÓN GAUSS - NT 8

Básicamente se trata de un cañón que utiliza tecnología Gauss para propulsar proyectiles. Utiliza munición Gauss de 20 mm o 40mm.

CAÑÓN LÁSER - NT 8

Las armas láser emiten visibles rayos de luz capaces de realizar considerable daño y muy importante, tiene una gran cadencia de fuego, lo que claramente los distingue de otros Cañones.

MISIL DE PLASMA - NT 8

La tecnología de Armas de Plasma aplicada a una explosión de plasma capaz de causar grandes daños, aunque sin llegar a los extremos de las armas nucleares.

MISIL NUCLEAR - NT 8

Es la versión de NT 8 del Misil Nuclear. También se pueden fabricar sin los efectos secundarios de las armas nucleares convencionales. El Don de Vehículos *Escudos* protege de la radiación y el pulso electromagnético.

CAÑÓN BLASTER - NT 9

Los Cañones Blaster son aceleradores de partículas en los que un campo electromagnético acelera partículas ionizadas a velocidades cercanas a la de la luz y las dispara en forma de rayo.

CAÑÓN DE PLASMA - NT 9

Los Cañones de plasma provocan una des-

carga toroide de energía calorífica altamente destructiva al ser disparados. El Daño que causen se considerará de Fuego, y durante los siguientes 3 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflammar sufrirá la mitad del Daño original.

CAÑÓN PHASER - NT 9

Los Cañones Phaser son similares a aceleradores de partículas en los que un campo electromagnético acelera partículas exóticas a velocidades cercanas a la de la luz y las dispara en forma de pulso.

MISIL ANTIMATERIA - NT 9

Los Misiles Antimateria usan campos gravitatorios para acelerar proyectiles de antimateria a velocidades superiores a las de la luz. El Daño que cause se considerará Eléctrico y de Radiación y puede ser regulado desde +1 hasta el daño máximo del proyectil más el bono o penalizador por EV.

TABLA 11.17: MUNICIONES DE ARMAS MONTADAS

Munición	Estorbo	Tiempo de Recarga (en AC)	Coste Proyectil (Cr.)
NT 6			
25 x 137 mm	0,8	5	15
28 mm	0,9	5	16,5
37 x 249 mm	1	5	20
40 mm	2	5	30
47 mm	2,5	5	35
50 mm	3,9	5	40
75 x 350 mm	6	6	55
75 x 495 mm	7	6	60
76,2 x 539 mm	8	7	60
85 mm	8,2	8	70
88 mm	8,5	9	75
90 mm	9	10	90
100 mm	9,5	12	120
NT 7			
25 mm	0,7	5	20
40 mm	1,5	5	40
85 mm	6,5	8	85
100 mm	8	12	150
NT 8			
20 mm Gauss	0,5	5	50
40 mm Gauss	1	5	70

CAÑÓN DESINTEGRADOR - NT 10

El cañón definitivo. Dispara rayos capaces de desintegrar la materia. Cualquier vehículo que sea destruido por disparos de desintegrador resulta vaporizado.

MISIL QUÁNTICO - NT 10

Estos misiles son capaces de entrar en estado de fase al ser disparados, ignorando la materia que atraviesen hasta que se encuentren con su objetivo, haciéndose sólido dentro de el y explotando, por lo que ignoran toda la RD que haya en el Área de Efecto, pues la explosión sucede simultáneamente en todas partes dentro de su Área de Efecto.

MUNICIÓN DE ARMAS MONTADAS

Las Armas Montadas utilizan municiones completamente distintas de las presentadas hasta el momento. A continuación encontrarás la tabla de coste de las municiones y sus Estorbos (porque para estas municiones sí que importa), así como las distintas modificaciones que se les pueden aplicar y la cantidad de Acciones de Combate necesarias para recargar esa clase de munición. Las municiones de Armas Montadas pueden ser modificadas, aumentando el coste de la munición, pero añadiendo efectos o modificando de alguna forma lo que hace, tal como vemos a continuación:

- **Proyectil de Humo (NT 6):** Esta variedad de munición se presenta contenida en unos botes de mano que al lanzarse generan una zona de visibilidad nula o escasa por medio de una densa cortina de humo. Suma 1 al Área para calcular el Daño, pero en lugar de hacer Daño la zona afectada se llena de humo que anula la visibilidad. Los que se encuentren en la zona de efecto pleno del arma se considerará que están en una zona de Niebla Espesa (-3 a los ataques a distancia y -1 a los ataques cuerpo a cuerpo), y los que estén en el resto de zonas afectadas sufrirán los efectos de una Niebla Media (-2 a los ataques a distancia). Los negativos también afectan a personajes con Infravisión. Se despejará dependiendo del aire que haya en la zona, pudiendo llegar a permanecer

hasta 5 minutos en un lugar cerrado. *Multiplícale el Coste x2.*

- **Proyectil de Metralla (NT 6):** Estos proyectiles suelen contener en su interior miles de pequeños rodamientos metálicos que, al momento de impactar, se liberan a gran velocidad afectando a un amplio radio de acción a su alrededor. Reduce el Daño del proyectil en 2, pero aumenta el Área del mismo en 2. *Multiplícale el Coste x1,5.*

- **Proyectil Explosivo Antitanque (HEAT) (NT 6):** Se diferencia de la munición explosiva convencional, en que no está diseñada para proyectar metralla tras el impacto, sino que tras el impacto proyecta un *cono de fuego* que resulta especialmente efectivo contra blindajes y armaduras convencionales. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 3 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). *Multiplícale el Coste x4.*

- **Proyectil Incendiario (NT 6):** Consiste en un proyectil convencional, aunque en su interior contiene un producto químico altamente inflamable que, al hacer impacto, provoca una fuerte deflagración. El Daño que cause el proyectil se considerará de Fuego, y además durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido Daño que sea susceptible de inflamarse sufrirá la mitad del Daño original. *Multiplícale el Coste x2.*

- **Proyectil Inteligente (NT 7):** Este tipo especial de munición suele estar asistida por un sistema de navegación capaz de detectar la presión atmosférica, dirección del viento, fuentes de calor y otros parámetros para corregir su trayectoria antes de impactar contra su objetivo. El que use esta munición recibe un +1 al Ataque, sin embargo debido a los añadidos que se debe hacer a los proyectiles el Alcance de las armas donde se usa se reduce en un 75%. *Multiplícale el Coste x2.*

- **Proyectil Magnetoreológico (NT 7):** Esta munición especial, muy avanzada, consta de un proyectil inteligente conformado con materia magnetoreológica que es capaz de alterar su masa y consistencia en función del objetivo para así mejorar sus prestaciones y capacidad de penetración. El que use

esta munición recibe un +1 al Ataque. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5), y además, si el Daño Total (tras restar la RD al Daño) es 2 o +, el daño aumenta en 2. *Multiplícala el Coste x10.*

◆ **Proyectil Nuclear (NT 8):** Se trata de proyectiles que utilizan la energía nuclear como detonante, lo que ocasiona explosiones de una fuerte magnitud y dejan un rastro de contaminación radiactiva a su paso. El Daño que cause el proyectil se considerará de Radiación y Fuego. Además durante los siguientes 5 turnos todo aquello que haya sufrido Daño sufrirá la mitad del Daño original. Multiplica el Área x2. Solo se puede usar con proyectiles de 40 mm o de mayor tamaño. *Multiplícala el Coste x7.*

◆ **Proyectil Perforante (AP) (NT 6):** consiste en un proyectil de metal recubierto por diferentes aleaciones que aprovecha la energía cinética para perforar blindajes convencionales. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). *Multiplícala el Coste x2.*

◆ **Proyectil Perforante de Núcleo Endurecido (APHC) (NT 6):** Este tipo de proyectil se caracteriza por un núcleo de tungsteno o uranio empobrecido que va envuelto en una coraza reforzada, de forma que el núcleo se libera tras el impacto y penetra en el objetivo a gran velocidad. Antes de calcular el daño divide la RD del blanco entre 2.5 (redondeando hacia abajo los resultados decimales menores a 0,5 o, y hacia arriba los resultados iguales o superiores a 0,5). *Multiplícala el Coste x2.5.*

◆ **Proyectil Termobárico (NT 7):** También conocida como bomba de vacío, consiste en una ojiva cargada de gas altamente concentrado que, al entrar en contacto con el oxígeno del exterior tras un impacto, detona una segunda carga explosiva que propaga una enorme onda expansiva. Multiplica el Área x2. Además, si el Daño Total (tras restar la RD al Daño) es 4 o +, el daño aumenta en 2. *Multiplícala el Coste x8.*

◆ **Submunición (cluster shell) (NT 6):** También conocida como “bomba de racimo”. Consiste en una bomba que al ser lanzada desde una aeronave se abre cuando llega a cierta altitud, dejando caer de su interior multitud de proyectiles, bombas o explosivos. Multiplica el Área x2. *Multiplícala el Coste x6.*

VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 1 A 4

De NT 1 a NT 4 los vehículos existentes son Vehículos Acuáticos (en la forma de todo tipo de barcos y botes), así como Vehículos Ligeros (carros y carruajes), así como el ocasional Vehículo Pesado. Proporcionamos una pequeña descripción de cada vehículo, y en las tablas proporcionamos todos los datos relevantes a nivel de reglamentos.

NT 1 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS BALSA

Este vehículo representa la clásica balsa hecha con maderos atados, y es sin duda el vehículo acuático más primitivo que existe. El Coste será el de comprar los materiales, si fuese posible, aunque normalmente se fabricarán a mano por los usuarios, pues no es una clase de vehículo que se suela adquirir, sino que suele estar fabricada por alguien con la Habilidad *Oficio (Marinero)* y los materiales adecuados cuando la necesidad aparece.

BARCAZA

Las barcazas son Vehículos Acuáticos especialmente diseñados para el transporte fluvial (o incluso el transporte marítimo entre costas cercanas), por lo que su calado es bajo. Tiende a tener forma rectangular y se desplazan usando remos cortos y/o pértigas para empujar las orillas. En algunos ríos se llevan por animales desde la orilla, aunque ese tipo de navegación es más habitual río arriba que río abajo.

BIRREME

Los Birremes son una evolución a las galeras que se piensa que fue creada por los fenicios o por uno de los llamados Pueblos del Mar. La evolución que presentan sobre las galeras es una segunda fila de remos sobre la primera, lo que proporciona mayor tamaño al barco. Cuando se usaba para transporte los remeros eran esclavos, pero si se usa para labores militares los remeros son los propios soldados.

CANOA

Las canoas más básicas de fabrican talando un árbol y vaciándolo, aunque con el tiempo se acabarán creando versiones más grandes fabricadas a partir de dos o más árboles. También se fabricarán canoas dobles, que se tratará de dos canoas unidas por palos, lo que le da mucha más estabilidad.

GALERA

Las galeras son barcos que usan principalmente la fuerza de los remos para desplazarse (aunque también usan velas). Los remeros son por lo general prisioneros, aunque en el caso de galeras militares serán los propios soldados.

KAYAK Y OTRAS CANOAS DE PIEL.

Diversas tribus a lo largo del mundo han desarrollado botes de piel diseñados para una sola persona, simplemente el kayak es el diseño que ha alcanzado mayor popularidad pero existen también diseños oblongos, redondos o alargados. Todos ellos tienen en común que usan maderas para crear una ligera estructura sobre la que se estiran pieles que luego se sellan con alquitrán (o sustancia similar) y que suelen tener **Estorbo 10 fuera del agua** lo que posibilita su transporte por tierras secas y las convierte en ideales para navegar ríos montañosos.

SAMPÁN

El sampán es un bote plano de diseño oriental para dos personas (con una zona en el medio destinada para transporte) que comúnmente se fabrica con tres planchas. Se trata de botes muy manejables y sencillos de usar.

NT 1 - VEHÍCULOS LIGEROS

CARRETA

La carreta es el vehículo de transporte de tierra más antiguo que podemos encontrar. Requiere de animales de tiro para poder moverse, sean caballos, mulas, o lo más común, unos bueyes. Las carretas no están construidas para ser veloces, sino para transportar carga con seguridad. Por lo general van descubiertas y la persona que la conduce no va montada en ella, sino que va frente a los animales o a su lado, caminando junto a la carreta.

CARROZA

A diferencia de las carretas, las carrozas (y sus primos hermanos los carros de guerra) fueron diseñados con el objetivo de mover a gente lo más rápidamente posible, sin importar tanto la capacidad de transporte de peso. Pueden ser cubiertas o descubiertas.

TRINEO

Los trineos han sido específicamente diseñados para ir por la nieve y por lo general usará perros para que tiren de él, aunque existen versiones para ser tiradas por personas, o para otros tipos de animales.

NT 1 - VEHÍCULO PESADO

CARRO DE GUERRA

Este vehículo representa los clásicos carros de guerra que usaban los egipcios, los romanos y otros pueblos antiguos. Son vehículos abiertos por la parte de atrás, y muy cercanos al suelo, lo que facilita subir o bajar de los mismos. El tripulante que lo conduce no puede hacer otras cosas, pero el pasajero que lleva puede disparar con un arco, lanzar jabalinas o realizar otras actividades similares sin mayor problema.

NT 2 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS

BARCO DE VELA

Estos vehículos representan barcos hechos para navegar más por medio de la vela que de remos (aunque posiblemente lleve remos

TABLA 11.18: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 1 A 4

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros
NT 1 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS						
Balsa	2	2	0	2	4 / 16	1 / 2
Barcaza	5	5	1	2	5 / 20	2 / 7
Birreme	6	6	2	2	20 / 40	5 / 32
Canoa	2	2	1	3	7 / 28	1 / 2
Galera	5	5	2	2	15 / 30	4 / 16
Kayak	1	1	1	3	6 / 24	1 / 0
Sampán	1	1	1	4	6 / 24	2 / 0
NT 1 - VEHÍCULOS LIGEROS						
Carreta	2	2	1	1	10 / 20	0 (1) / 0
Carroza	2	2	1	3	10 / 40	1 / 1
Trineo	1	1	1	4	15 / 45	1 / 0
NT 1 - VEHÍCULO PESADO						
Carro de Guerra	2	4	1	2	10 / 40	1 / 1
NT 2 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS						
Barco de Vela	5	5	2	2	15 / 60	4 / 15
Bote de Pesca	3	3	1	2	8 / 32	2 / 2
NT 2 - VEHÍCULOS LIGEROS						
Carromato	2	2	1	3	10 / 30	1 / 0
NT 3 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS						
Faering	4	4	2	2	10 / 20	3 / 3
NT 3 - VEHÍCULOS LIGEROS						
Carro	2	2	1	3	10 / 40	1 / 0
Carro a Vela	3	3	1	3	25 / 100	1 / 0
Vagón	4	4	2	2	10 / 40	1 / 4
NT 3 - VEHÍCULOS PESADOS						
Carruaje de Guerra	4	6	2	2	10 / 40	1 / 2
NT 4 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS						
Balandra	4	4	2	3	10 / 30	3 / 3
Bergantín	6	6	2	2	10 / 40	10 / 15
NT 4 - VEHÍCULOS LIGEROS						
Carro	2	2	1	3	20 / 60	1 / 0
Carro a Vela	4	4	1	3	30 / 120	1 / 0
Diligencia	4	4	2	2	20 / 80	1 / 6

TABLA 11.18: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 1 A 4 (CONTINUACIÓN)

Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 1 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS			
6/4/2/0/1	15	150	Para ser manejado requiere 1 Piloto que debe tener también el Oficio (Marinero).
7/5/3/1/2	100	10.800	Para ser manejado requiere 1 Piloto y un tripulante con Oficio (Marinero).
8/6/4/2/2	200	70.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto, un Navegador y tres tripulantes con Oficio (Marinero). Los Pasajeros son realmente Remeros, 16 a cada lado, en dos filas de 8 remeros.
7/5/3/1/2	30	750	Para ser manejado requiere 1 Piloto que debe tener también el Oficio (Marinero).
8/6/4/2/2	300	15.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto, un Navegador y dos tripulantes con Oficio (Marinero). Los Pasajeros son realmente Remeros, 8 a cada lado.
7/5/3/1/2	20	375	Para ser manejado requiere 1 Piloto que debe tener también el Oficio (Marinero).
7/5/3/1/2	40	900	Para ser manejado requiere 1 Piloto y un tripulante con Oficio (Marinero).
NT 1 - VEHÍCULOS LIGEROS			
7/5/3/1/2	60	150	Requiere 2 animales de tiro. El Tripulante no va en la Carreta, sino que viaja fuera, frente a los animales que tiran de ella.
7/5/3/1/2	6	450	Requiere 2 animales de tiro (bueyes, mulas).
7/5/3/1/2	30	150	Requiere 6 perros o 1 persona.
NT 1 - VEHÍCULO PESADO			
7/5/3/1/2	6	1.800	Requiere 2 animales de tiro (caballos habitualmente). Don Super-Resistencia (aplicado)
NT 2 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS			
8/6/4/2/2	200	30.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto, un Navegador y dos tripulantes con Oficio (Marinero).
7/5/3/1/2	40	2.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto y un tripulante con Oficio (Marinero). Puede llevar hasta Estorbo 80 si no lleva pasajeros.
NT 2 - VEHÍCULOS LIGEROS			
8/6/4/2/2	50	500	Requiere 2 animales de tiro. Puede llevar Estorbo 100 si se añaden 2 animales más, o aumentar su VEL Máxima a 40.
NT 3 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS			
8/6/4/2/2	100	25.750	Para ser manejado requiere 1 Piloto, un Navegador y un tripulante con Oficio (Marinero).
NT 3 - VEHÍCULOS LIGEROS			
7/5/3/1/2	60	750	Requiere 2 animales de tiro. Puede llevar Estorbo 150 si se añaden 2 animales más, o aumentar su VEL Máxima a 60.
7/5/3/1/2	15	2.500	La VEL Máxima son aquellas que se pueden alcanzar sin que suponga dificultades muy elevadas para conducirlo. El vehículo puede ser mucho más rápido, pero en dichos casos se convierte en un vehículo muy difícil de conducir.
8/6/4/2/2	50	3.400	Requiere 4 animales de tiro.
NT 3 - VEHÍCULOS PESADOS			
8/6/4/2/2	30	8.000	Requiere 4 animales de tiro (caballos habitualmente). Don Super-Resistencia (aplicado)
NT 4 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS			
8/6/4/2/2	150	40.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto y dos tripulantes con Oficio (Marinero).
8/6/4/2/2	400	285.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto, un Navegador y 8 tripulantes con Oficio (Marinero).
NT 4 - VEHÍCULOS LIGEROS			
7/5/3/1/2	60	750	Requiere 2 animales de tiro. Puede llevar Estorbo 150 si se añaden 2 animales más, o aumentar su VEL Máxima a 60.
6/4/2/0/1	30	750	La VEL Máxima son aquellas que se pueden alcanzar sin que suponga dificultades muy elevadas para conducirlo. El vehículo puede ser mucho más rápido, pero en dichos casos se convierte en un vehículo muy difícil de conducir.
8/6/4/2/2	80	6.100	Requiere 4 animales de tiro. Por cada uno que pierda reduce su VEL en 5 y su VEL Máxima en 20.

en caso de que no haya viento, en cuyo caso cuenta que su velocidad se reducirá a la mitad. Son vehículos relativamente grandes, creados para transportar material (o tropas) con rapidez sin alejarse demasiado de la costa, aunque pudiendo hacerlo (eso dependerá del conocimiento de Navegación del Capitán).

BOTE DE PESCA

Una pequeña embarcación de remos, aunque con una pequeña vela. Es el vehículo acuático más común para pescar en zonas costeras durante siglos. El ejemplo que mostramos es para dos tripulantes y dos pasajeros, así como algo de carga (o el doble de carga si no se llevan pasajeros).

NT 2 - VEHÍCULOS LIGEROS

CARROMATO

Creado para llevar carga sin demasiada celeridad, el carromato lleva a su conductor montado en el, y puede llegar a llevar hasta 4 animales de tiro, lo que puede permitir ir más rápido o llevar más peso.

NT 3 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS

FAERING

Los Faering son la versión escandinava de los botes de pesca, aunque están diseñados para ser más ligeros y poder sacarse del agua para cruzar por tierra (o por encima de hielo), teniendo **Estorbo 15 fuera del agua**.

NT 3 - VEHÍCULOS LIGEROS

CARRO

Versión del carromato ligeramente mejorada que es más rápida y carga más.

CARRO A VELA

Este vehículo representa uno de los carros a vela antiguo. Los primeros modelos aparecen alrededor del siglo V (aunque los egipcios crearon unos vehículos similares en NT 1, fueron algo con un uso muy limitado). La VEL Máxima es aquella que se puede alcanzar sin que suponga dificultades muy elevadas para conducirlo. El vehículo puede ser mucho más rápido, pero en dichos casos se convierte en un vehículo muy difícil de conducir.

VAGÓN

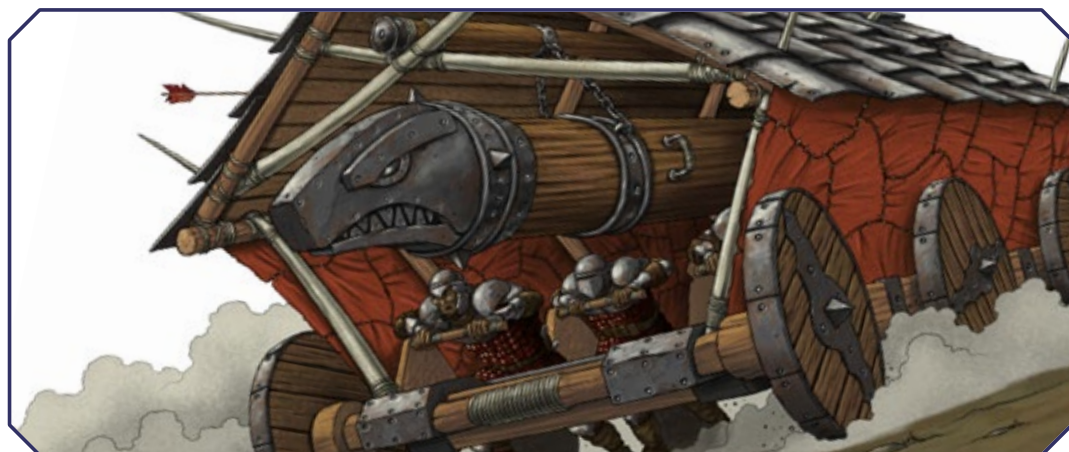
El más pesado de los vehículos hasta el momento. Evoluciona a partir de las carrozas, pero usa muchas de las técnicas que se han desarrollado desde su creación para hacer un transporte de personas más seguro y resistente (y mejor protegido de los elementos).

NT 3 - VEHÍCULOS PESADOS

CARRUAJE DE GUERRA

Versión del Vagón reforzado para entrar en combate, o para el transporte de personas de alta alcurnia, sean nobles o religiosos.

NT 4 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS



BALANDRA

Barco de un mástil que lleva dos velas triangulares, lo que le proporciona una silueta fácilmente reconocible. Es un barco altamente maniobrable.

BERGANTÍN

Se trata de un barco de dos mástiles y velas cuadradas, lo que hace que buena parte de la tripulación sea requerida para manejar las velas. Es un barco ideal para los viajes mar adentro.

NT 4 - VEHÍCULOS LIGEROS

CARRO

Versión de NT 4 del vehículo de NT 3. Destinado más a la carga de material que de pasajeros.

CARRO A VELA

Versión evolucionada de los carros a vela, más rápidos aunque algo menos resistente. La VEL Máxima es aquella que se puede alcanzar sin que suponga dificultades muy elevadas para conducirlo. El vehículo puede ser mucho más rápido, pero en dichos casos se convierte en un vehículo muy difícil de conducir.

DILIGENCIA

Versión más avanzada y mucho mejor diseñada de los Vagones de NT 3. Se convertirá con rapidez en el vehículo favorito de todas las personas pudientes.

VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 5

En NT 5 aparecen vehículos aéreos y así mismo aparecen los vehículos de vapor y los primeros automóviles.

VEHÍCULOS AÉREOS BOMBARDERO BIPLANO

A finales del NT aparecen estos vehículos como evolución de los Cazas Biplanos. Se trata de aviones biplanos en los que muchas veces se tiraba la bomba de forma manual

(aunque no tardaron en diseñarse modelos con sistemas que permitían lanzar las bombas.

CAZA BIPLANO

Los primeros aviones tipo biplano que se usaron en labores militares se usaban principalmente para reconocimiento (usar este mismo vehículo pero sin armamento y 32.000 Cr. más barato). Pero no tardaron en desarrollarse modelos completamente diseñados para el combate aéreo.

DIRIGIBLE

Este vehículo representa un dirigible diseñado para el viaje transatlántico, como el tristemente famoso Hindenburg, y se trata de un vehículo de lujo cuyos billetes solo los más pudientes se podían permitir. Con el globo hinchado el vehículo tiene Escala 10, pero dicho valor solo se usará para impactar al globo propiamente dicho, para el resto de cosas se considera Escala 6. Para ser tripulado requiere 1 Piloto y un 1 Navegador.

GLOBO AEROSTÁTICO

Este vehículo representa a uno de los más comunes globos aerostáticos que se pueden encontrar, no muy distintos de los actuales (los materiales han cambiado, pero el principio bajo el que se mueve es el mismo). Con el globo hinchado el vehículo tiene Escala 6, pero dicho valor solo se usará para impactar al globo propiamente dicho, para el resto de cosas se considera Escala 2. Para ser tripulado requiere 1 Piloto / Navegador.

PLANEADOR

Herederos de los diseños y principios expuestos por Otto Lilienthal los primeros planeadores eran más una atracción y un deporte que otra cosa. Requieren de otro avión que remolque de ellos y los eleve, o lanzarse de un lugar elevado, pero al no tener motor son completamente silenciosos, lo que les puede hacer muy útiles en ciertas situaciones.

VEHÍCULOS ACUÁTICOS BARCO DE VAPOR

Se trata de un pequeño barco impulsado por máquinas de vapor. No es capaz de largas travesías como un buque transatlántico,

TABLA 11.19: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 5

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros
NT 5 - VEHÍCULOS AÉREOS						
Bombardero Biplano	7	7	3	4	85 / 340	2 / 0
Caza Biplano	6	6	3	3	80 / 320	2 / 0
Dirigible	7	7	3	2	45 / 180	2 / 10
Globo Aerostático	2	2	1	2	10 / 40	1 / 3
Planeador	1	1	0	3	5 / 20	1 / 0
NT 5 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS						
Barco de Vapor	8	8	3	1	30 / 120	5 / 20
Buque Transatlántico	11	11	5	0	45 / 180	10 / 100
NT 5 - VEHÍCULOS LIGEROS						
Velocípedo	1	1	1	2	5 / 20	1 / 0
Automóvil	3	3	1	3	15 / 60	1 / 1
Diligencia	5	5	2	2	25 / 100	1 / 5
Sedán	4	4	2	3	20 / 80	1 / 4
NT 5 - VEHÍCULOS PESADOS						
Tanque Ligero	6	6	3	2	20 / 80	2 / 1

ni alcanza sus velocidades, pero es claramente superior a cualquier barco que haya existido hasta el momento.

BUQUE TRANSATLÁNTICO

Los primeros buques transatlánticos eran también barcos de vapor. El que mostramos aquí puede llevar hasta 100 pasajeros *en 1 clase*, pudiendo llevar muchos más pasajeros en 2ª o 3ª clase (por cada pasajero de 2ª clase quita 25 del Estorbo que puede llevar, y por cada pasajero de tercera quita 10 al Estorbo).

VEHÍCULOS LIGEROS

VELOCÍPEDO

Esta no es sino una de las versiones más primitivas de las modernas bicicletas, por lo general usando ruedas de distinto tamaño.

AUTOMÓVIL

Los primeros automóviles aparecen al final del siglo XIX, en 1886, y los primeros Ford T se empezaron a fabricar en 1908. Este vehículo representa esa clase de primitivos automóviles que ni siquiera iban cerrados y que solo podría llevar a un pasajero junto al conductor.

DILIGENCIA

Aunque poco a poco están dejando de usarse por el dominio de los materiales y de las técnicas de trabajo las diligencias que se fabrican en este NT son sin duda las más cómodas y las más prácticas.

SEDÁN

Los sedanes son vehículos cerrados capaces de llevar 4 pasajeros y su conductor. Los

TABLA 11.19: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 5 (CONTINUACIÓN)

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 5 - VEHÍCULOS AÉREOS				
1360 km	9/7/5/3/3	40-400	109.000	Lleva 1 Arma Pesada (Ametralladora) de NT 5, y 10 bombas de 208 mm incluida en el Coste.
1280 km	9/7/5/3/3	20-200	75.000	Lleva 2 Armas Pesadas (Ametralladoras) de NT 5, incluidas en el Coste.
No Aplicable	9/7/5/3/3	200	590.000	Con el globo hinchado el vehículo tiene Escala 10, pero dicho valor solo se usará para impactar al globo propiamente dicho, para el resto de cosas se considera Escala 6. Para ser manejado requiere 1 Piloto y un 1 Navegador.
No Aplicable	7/5/3/1/2	10	14.000	Con el globo hinchado el vehículo tiene Escala 6, pero dicho valor solo se usará para impactar al globo propiamente dicho, para el resto de cosas se considera Escala 2. Para ser manejado requiere 1 Piloto / Navegador.
No Aplicable	6/4/2/0/1	4	11.500	
NT 5 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS				
480 km	9/7/5/3/3	350	6 MCr.	Para ser manejado requiere 1 Piloto, 1 Navegador y 3 tripulantes con Oficio (Marinero).
5.000 km	11/9/7/5/4	1.500	26 MCr.	Para ser manejado requiere 1 Piloto, 1 Navegador y 8 tripulantes con Oficio (Marinero).
NT 5 - VEHÍCULOS LIGEROS				
No Aplicable	7/5/3/1/2	0	875	
240 km	7/5/3/1/2	10	4.500	
No Aplicable	8/6/4/2/2	150	8.800	Requiere 4 animales de tiro. Por cada uno que pierda reduce su VEL en 5 y su VEL Máxima en 20.
320 km	8/6/4/2/2	40	18.000	
NT 5 - VEHÍCULOS PESADOS				
320 km	9/7/5/3/3	30	38.000	Lleva 3 Armas Pesadas (Ametralladoras) de NT 5, incluidas en el Coste.

primeros sedanes aparecen en 1898, pero la palabra sedán para referirse a dicho tipo de vehículos no se usará hasta 1911. Los sedanes son la evolución de los automóviles hacia la forma y prestaciones de los coches modernos.

VEHÍCULOS PESADOS

TANQUE LIGERO

Los primeros tanques adaptan los sistemas de orugas que están empezando a usarse para tractores y los incorporan en un vehículo blindado diseñado para dar apoyo a infantería, aunque al entrar en batalla se les darán muchos otros usos. Son los vehículos que preceden a los tanques modernos, y su uso durante la Primera Guerra Mundial será el campo de cultivo en el que germinarán los versátiles tanques de NT 6.

VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 6

En NT 6 aparecen muchos vehículos. En el juego de rol Walküre encontrarás muchos vehículos históricos de este NT, nosotros simplemente ofrecemos a continuación algunos vehículos genéricos de ejemplo.

VEHÍCULOS AÉREOS

AVIÓN COMERCIAL

Este vehículo representa el clásico avión comercial destinado al transporte de pasajeros. Aunque es fácilmente adaptable para usarlo como avión de pasajeros. Solo hay que eliminar los pasajeros y multiplicar

el Estorbo que puede transportar por 4, y con eso se dispondrá de un avión equivalente pero destinado al transporte de mercancías.

AVIONETA

Este vehículo representa una avioneta capaz de transportar a cuatro personas, un piloto y tres tripulantes. Se puede convertir en un hidroavión con facilidad, ya que el que aterrice en tierra o en agua no afecta mecánicamente.

CAZA-BOMBARDERO

Se trata de un caza-bombardero moderno, diseñado tanto para combatir en el aire contra otros cazas como para bombardear todo tipo de localizaciones, pero no tiene las capacidades de un Caza Supersónico.

CAZA-BOMBARDERO II GM

Los caza-bombarderos de la Segunda Guerra Mundial son realmente las versiones más potentes de cazas, adaptados para este rol, como era el caso del Focke-Wulf Fw 190 o del Republic P-47 Thunderbolt. Pero de todas formas pueden ser fácilmente adaptados para llevar otro armamento, si es necesario.

CAZA II GM

Este avión representa uno de los muchos modelos de caza que se usaron durante la Segunda Guerra Mundial. En el manual de Walküre se encuentran ejemplos de muchos cazas históricos de dicho periodo, en el caso de que te interese tener ejemplos concretos de vehículos para dicha época.

CAZA SUPERSÓNICO

Este vehículo representa un caza supersónico moderno. Capaz de viajar grandes distancias y con suficiente Carga como para llevar una Bomba Nuclear, si por su misión fuese necesario. Para representar los más modernos aviones “invisibles” se puede usar este vehículo como ejemplo, para luego añadirle varios niveles de Contramedidas Electrónicas y de Camuflaje, y probablemente ajustando el armamento para la misión que vaya a realizar y lo que se pueda encontrar en dicha misión.

DRON

Este vehículo representa los drones que se están usando ahora mismo por varios ejércitos en el mundo. El modelo que presentamos lleva 6 MRAAM, pero tiene 100 de Estorbo para añadir otro tipo de bombas o misiles, según sea necesario. Tiene la Limitación Dron, que hace que se controle de manera remota, y la Habilidad *Armas Montadas* del usuario no puede superar el nivel marcado por el vehículo.

GLOBOS AEROSTÁTICOS

Aquí presentamos la versión moderna de un globo aerostático, con un canasto mucho más grande, en el que caben hasta 6 personas, el piloto y 5 pasajeros.

HELICÓPTERO

Este vehículos representa un helicóptero de combate moderno, cargado de armamento.

HELICÓPTERO LIGERO

Este vehículo representa un helicóptero pequeño y ligero, con menos autonomía, armamento y capacidad de carga que su contrapartida, pero que necesita mucho menos espacio para maniobrar y aterrizar, lo que en ciertas circunstancias no solo es una ventaja, sino una necesidad.

PLANEADOR

Versión evolucionada de los Planeadores, pero que mantiene las mismas necesidades, y que en este caso es más cercano al ala delta que al planeador grande (para eso usa el Ultraligero quitándole la Autonomía).

TRANSPORTE AÉREO DE TROPAS

Estos aviones están diseñados para transportar tropas a largas distancias, así como el material que se usará por dichas tropas para sus misiones. Representa a aviones como el C-47 Skytrain o el C-53 Skytrooper. Pero puede usarse para crear un avión bombardero de gran tamaño. Para eso solo hay que quitarle Estorbo de las Bombas que quiera llevar (y tener en cuenta el Coste de dichas bombas), pudiendo llevar hasta Estorbo 200 en bombas.

ULTRALIGERO

Este vehículo representa una avioneta con motor y asiento para dos personas, pero poco más. Son el método más barato de viajar por el aire, pero sin duda el menos seguro. Su uso está regulado, y para pilotar uno suele ser necesario pertenecer a alguna asociación de pilotos o similar y tener licencia.

VEHÍCULOS ACUÁTICOS

BARCO DE PESCA

Barco moderno de pesca de pequeño tamaño, un moderno barco de pesca familiar, en el que como máximo caben 6 personas, y que no está diseñado para pasar muchos días en alta mar, sino para volver a puerto a los pocos días, si acaso no cada día.

BOTE

Un pequeño bote motorizado que apenas se diferencia de una lancha motora en que es mucho más resistente.

HIDROALA

Un hidroala es un barco cuyo casco sobresale del agua cuando la velocidad es elevada, esto le permite a las Hidroalas aumentar su velocidad disminuyendo la fricción entre el casco y el agua.

LANCHA MOTORA

Una lancha motora tipo zodiac o similar, con capacidad con comodidad para 4 personas (pero que puede alojar muchas más) y con un motor fueraborda.

PATRULLERA DE RÍO/POLICIAL

Este vehículo representa una Patrullera de Río como las que usaba el ejército americano en Vietnam, o una moderna Patrullera Policial (que tendrá mejores sistemas de comunicaciones). Un equivalente de recreo no llevará armamento, y tendrá menos Blindaje.

TRANSATLÁNTICO

Este vehículo representa un barco transatlántico moderno, y no uno de los más grandes, sino uno de los “medianos”.

YATE DE LUJO

Este Yate tiene el mismo tamaño que un barco de pesca, pero ha sido construido con el lujo y el esparcimiento en mente, y su precio es considerablemente más elevado de lo que las prestaciones del vehículo merecen realmente.

VEHÍCULOS ESPACIALES

COHETE

Este vehículo ha sido creado con un único objetivo, superar los 40.300 Km/h que es la velocidad de escape de la tierra, y así poder poner un objeto en el espacio, sea una Lanzadera Espacial, un Satélite de un tipo u otro, o un trozo de una estación orbital.

LANZADERA

Este vehículo representa al vehículo homónimo de naturaleza americana, así como cualquier otro vehículo creado para desplazarse por la órbita terrestre.

VEHÍCULOS LIGEROS

BICICLETA

Este vehículo representa una bicicleta moderna, con marchas y considerablemente ligera.

CARRO A VELA

Este vehículo representa uno de los carros a vela moderno, que sin ser uno de los modelos de competición (esos tendrían Maniobrabilidad 3 y mayor velocidad) es un vehículo de uso eminentemente deportivo.

La VEL Máxima representa realmente una velocidad que se puede alcanzar sin que suponga dificultades muy elevadas para conducirlo. El vehículo puede ser mucho más rápido, pero en dichos casos se convierte en un vehículo muy difícil de conducir. Existen modelos con más Maniobrabilidad, pero son modelos de competición, y son muy caros.

COCHE FAMILIAR

Un coche familiar normal, sin llegar a ser tan grande como una furgoneta, pero más grande que un coche pequeño.

TABLA 11.20: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 6

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros
NT 6 - VEHÍCULOS AÉREOS							
Avión Comercial	9	9	2	2	1	95 / 380	2 / 400
Avioneta	5	5	1	3	-	55 / 220	2 / 2
Caza-bombar- dero	8	10	3	3	2	90 / 360	2 / 0
Caza-bombarde- ro II GM	7	7	2	2	-	85 / 340	1 / 0
Caza II GM	7	7	1	3	-	50 / 400	1 / 0
Caza Supersónico	7	7	3	3	1	450 / 1.800	1 / 0
Dron	5	5	2	2	2	100 / 600	0 (Remoto) / 0
Globo Aerostático	3	3	1	2		15 / 60	1 / 5
Helicóptero de Combate	6	6	2	3	1	80 / 400	3 / 5
Helicóptero Ligero	5	5	1	3	-	75 / 300	1 / 3
Planeador	1	1	1	3	-	15 / 60	1 / 0
Transporte Aé- reo de Tropas	9	9	2	2	-	90 / 360	4 / 28
Ultraligero	3	3	1	3	-	25 / 100	1 / 1

TABLA 11.20: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 6 (CONTINUACIÓN)

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 6 - VEHÍCULOS AÉREOS				
1.520 km	8/6/4/2/2	400	20.505.000	Para ser manejado requiere un Piloto / Navegador y un Piloto / Operador de Radio. Lleva una Radio HF equivalente a la Radio Militar de NT 6.
880 km	7/5/3/1/2	100	135.000	Tiene un Piloto y un Navegador / Operador de Radio. Lleva una Radio Militar y sistemas de conexión vía satélite.
1.440 km	9/7/5/3/3	40	16,41 MCr.	El Piloto hace las veces de Artillero, Navegador y Operador de Radio. Lleva dos Ametralladoras Pesadas Calibre .50 incluidas en el Coste (Armas Pesadas). Lleva dos Cañones Automáticos de 25 x 137 mm incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva 10 Bombas de 208 mm, 4 SRAAM, 4 MRAAM, 8 ATGM (todas ellas como Armas Montadas e incluidas en el Coste). Lleva una Radio Militar y sistemas de conexión vía satélite. El asiento sobre el que va se considera un Paracaídas.
1.360 km	8/6/4/2/2	120	801.000	El Piloto hace las veces de Artillero, Navegador y Operador de Radio. Lleva dos Ametralladoras Pesadas Calibre .50 incluidas en el Coste (Armas Pesadas). Puede llevar hasta Estorbo 100 en bombas (que restan Estorbo a la Carga y cuyo Coste no está contabilizado). Lleva una Radio Militar.
800 km	7/5/3/1/2	100	1,145 MCr.	El Piloto hace las veces de Artillero, Navegador y Operador de Radio. Lleva dos Ametralladora Pesada 12,7 x 108 mm incluidas en el Coste (Armas Pesadas) y un Cañón Automático de 25 x 137 mm incluido en el Coste (Arma Montada). Puede llevar hasta Estorbo 20 en bombas (que restan Estorbo a la Carga y cuyo Coste no está contabilizado). Lleva una Radio Militar.
5.400 km	9/7/5/3/3	40	13,5 MCr.	El Piloto hace las veces de Artillero, Navegador y Operador de Radio. Lleva dos Ametralladoras Pesadas Calibre .50 incluidas en el Coste (Armas Pesadas). Lleva dos Cañones Automáticos de 25 x 137 mm incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva 4 Bombas de 256 mm, 2 MRAAM y 2 ATGM (todas ellas como Armas Montadas e incluidas en el Coste). Lleva una Radio Militar y sistemas de conexión vía satélite. El asiento sobre el que va se considera un Paracaídas.
2.400 km	8/6/4/2/2	100	544.500	Se trata de un vehículo con la Limitación Dron (se controla de manera remota, y la Habilidad Armas Montadas del usuario no puede superar los niveles marcados por el vehículo): Habilidad Armas Montadas 2. Puede llevar hasta Estorbo 100 en Bombas (que restan Estorbo a la Carga). Lleva 6 MRAAM (como Armas Montadas e incluidas en el Coste).
No Aplicable	7/5/3/1/2	20	15.000	Con el globo hinchado el vehículo tiene Escala 6, pero dicho valor solo se usará para impactar al globo propiamente dicho, para el resto de cosas se considera Escala 3. Para ser tripulado requiere 1 Piloto / Navegador.
800 Km	8/6/4/2/2	80	2,37 MCr.	El Piloto hace las veces de Navegador y el Copiloto hace de Artillero (Armas Montadas) y Operador de Radio. Lleva una Ametralladora Pesada 12,7 x 108 mm incluida en el Coste (Arma Pesada) y que debe ser operada por el tercer Tripulante. Lleva un Cañón Automático de 25 x 137 mm incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva 2 ATGM (como Armas Montadas e incluidas en el Coste). Lleva una Radio Militar y sistemas de conexión vía satélite.
600 km	7/5/3/1/2	40	490.000	El Piloto hace las veces de Artillero, Navegador y Operador de Radio. Lleva un Cañón Automático de 25 x 137 mm incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva una Radio Militar y sistemas de conexión vía satélite. El asiento sobre el que va se considera un Paracaídas.
No Aplicable	7/5/3/1/2	4	16.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto / Navegador.
1.440 km	8/6/4/2/2	1000	866.000	Para ser manejado requiere dos Pilotos, un Navegador y un Operador de Radio. Puede llevar hasta Estorbo 200 en bombas (que restan Estorbo a la Carga y cuyo Coste no está contabilizado). Lleva una Radio Militar.
200 km	7/5/3/1/2	10	23.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto / Navegador.

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros
NT 6 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS							
Bote de Pesca	5	5	2	2	-	15 / 60	4 / 2
Bote	3	3	1	2	-	8 / 32	1 / 3
Hidroala	5	5	1	3	-	60 / 300	4 / 4
Lancha Motora	3	1	0	1	-	8 / 32	1 / 3
Patrullera Militar / Policial	5	5	2	2	-	30 / 240	4 / 4
Transatlántico	11	11	5	0	1	45 / 180	10 / 300
Yate de Lujo	6	6	2	2	-	20 / 80	1 / 4
NT 6 - VEHÍCULOS ESPACIALES							
Cohete	14	14	5	2	0	14.000 / 56.000	10-80 / 1-700
Lanzadera	8	8	3	4	1	800 / 3.200	2 / 2
NT 6 - VEHÍCULOS LIGEROS							
Bicicleta	0	0	0	3	-	10 / 40	1 / 0
Carro a Vela	4	4	0	2	-	30 / 120	1 / 1
Coche Familiar	5	5	2	2	-	55 / 220	1 / 4
Coche Pequeño	4	4	2	2	-	40 / 160	1 / 4
Deportivo de Lujo	5	5	2	3	-	55 / 275	1 / 3
Furgoneta Pasajeros	6	6	1	1	-	40 / 160	1 / 7
Furgoneta Transporte	6	6	1	1	-	40 / 160	1 / 2
Jeep	4	4	2	2	-	30 / 90	1 / 3
Motocicleta	1	1	1	3	-	15 / 60	1 / 1
Moto de Carreras	2	2	1	3	-	50 / 200	1 / 1
Skateboard	-3	1	0	4	-	5 / 20	1 / 0

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 6 - VEHÍCULOS ACUÁTICOS				
240 km	8/6/4/2/2	400	118.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto, un Navegador y 2 tripulantes con Oficio (Marinero). Para pescar necesitarán también la Habilidad Supervivencia. Lleva una Radio y sistemas de conexión vía satélite.
124 km	7/5/3/1/2	80	8.500	Para ser manejado requiere 1 Piloto.
600 km	8/6/4/2/2	100	218.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto, 1 Navegador / Operador de Radio y 2 tripulantes con Oficio (Marinero). Lleva una Radio y sistemas de conexión vía satélite.
124 km	6/4/2/0/1	80	1.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto.
960 km	8/6/4/2/2	400	230.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto, dos Artilleros y 1 tripulante con Oficio (Marinero). Lleva dos Ametralladoras Pesadas 12,7 x 108 mm incluidas en el Coste (Arma Pesada). Lleva una Radio y sistemas de conexión vía satélite.
7.200 km	11/9/7/5/4	5000	22,145 MCr.	Para ser manejado requiere 1 Piloto, 1 Navegador y 8 tripulantes con Oficio (Marinero). Lleva una Radio y sistemas de conexión vía satélite.
320 km	8/6/4/2/2	100	500.000	Para ser manejado requiere 1 Piloto. El yate tiene todos los lujos imaginables para su época como una Radio y sistemas de conexión vía satélite.
NT 6 - VEHÍCULOS ESPACIALES				
No Aplicable	11/9/7/5/4	No Aplicable	500 MCr.	Este vehículo únicamente sirve para colocar una Lanzadera (o cualquier clase de Satélite) en órbita.
32.000	9/7/5/3/3	800	20 MCr.	Requiere de un Cohete Espacial para ser colocado en órbita.
NT 6 - VEHÍCULOS LIGEROS				
No Aplicable	6/4/2/0/1	0	250	
No Aplicable	6/4/2/0/1	50	1.000	La VEL Máxima son aquellas que se pueden alcanzar sin que suponga dificultades muy elevadas para conducirlo. El vehículo puede ser mucho más rápido, pero en dichos casos se convierte en un vehículo muy difícil de conducir. Existen modelos con más Maniobrabilidad, pero son modelos de competición, y son mucho más caros.
880 km	8/6/4/2/2	100	12.500	Es posible añadirle equipo variado como un GPS, reproductores de vídeo (el de audio viene de serie), sistemas de Resistencia al Calor o al Frío, etc.
640 km	8/6/4/2/2	75	7.850	Es posible añadirle equipo variado como un GPS, reproductores de vídeo (el de audio viene de serie), sistemas de Resistencia al Calor o al Frío, etc.
825 km	8/6/4/2/2	50	34.000	Tiene un GPS, reproductores de vídeo y audio, así como sistemas de Resistencia al Calor o al Frío, asientos de piel, y otros lujos variados.
640 km	7/5/3/1/2	100	9.000	Es posible añadirle equipo variado como un GPS, reproductores de vídeo (el de audio viene de serie), sistemas de Resistencia al Calor o al Frío, etc.
640 km	7/5/3/1/2	400	9.000	Es posible añadirle equipo variado como un GPS, reproductores de vídeo (el de audio viene de serie), sistemas de Resistencia al Calor o al Frío, etc.
180 km	8/6/4/2/2	25	1.600	Es posible añadirle equipo variado como un GPS, reproductores de vídeo (el de audio viene de serie), sistemas de Resistencia al Calor o al Frío, etc.
240 km	7/5/3/1/2	4	1.000	
800 km	7/5/3/1/2	6	4.000	
No Aplicable	6/4/2/0/1	0	200	

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros
NT 6 - VEHÍCULOS PESADOS							

Tanque Ligero	6	6	3	2	-	15 / 60	4 / 1
Tanque Pesado	6	8	3	2	0	45 / 180	4 / 1
Transporte de Tropas	7	7	3	2	-	50 / 200	1 / 25

NT 6 - VEHÍCULOS SUBACUÁTICOS

Mini-Submarino	5	5	3	3	1	15 / 60	1 / 2
Submarino	10	10	4	2	1	40 / 160	9 / 25
Submarino Nuclear	13	13	5	1	2	55 / 220	8-20 / 1-1.000

COCHE PEQUEÑO

En este coche caben tantas personas como en un coche familiar, pero irán más apretadas, y podrán llevar menos equipaje.

DEPORTIVO DE LUJO

Este vehículo representa el clásico deportivo de lujo de una marca que supone prestigio para quien lo tenga, por lo menos en la sociedad que vivimos.

FURGONETA PASAJEROS

Esta es la clásica furgoneta diseñada para transportar pasajeros, y equipaje. Perfecta para familias numerosas y grupos de aventureros.

FURGONETA TRANSPORTE

Furgoneta diseñada para transportar equipo, no personas, aunque nada impide meter gente en la zona destinada al equipaje, claro. Simplemente no irán muy cómodos.

JEEP

Pequeño y ligero vehículo todoterreno de uso militar que a lo largo de los años ha servido cómo vehículo ametralladora, vehículo de reconocimiento, ambulancia, camioneta, transporte de personal o municiones, máquina para el tendido de alambres y taxi.

MOTOCICLETA

Este vehículo representa la clásica motocicleta de 45cc o similar que tan ubicuas resultaron en ciertos momentos.

MOTO DE CARRERAS

Una moto de gran cilindrada, capaz de alcanzar altas velocidades y de recorrer grandes distancias, aunque quizás no sea el vehículo más cómodo.

SKATEBOARD

Tabla con ruedas desarrollada por practicantes del surf, se ha convertido en un método de transporte urbano rápido y ligero.

VEHÍCULOS PESADOS

TANQUE LIGERO

Este vehículo sirve para representar tanto los tanques que se usan en la Segunda Guerra Mundial como los tanques ligeros más modernos. En el manual de Walküre se encuentran ejemplos de modelos históricos de tanques de la Segunda Guerra Mundial.

TANQUE PESADO

Este vehículo representa un tanque más moderno, construido con materiales y tecnologías de finales del NT.

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 6 - VEHÍCULOS PESADOS				
240 km	9/7/5/3/3	80	59.800	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Lleva tres Ametralladoras 12,7 x 108 mm incluidas en el Coste (Armas Pesadas). Lleva un Cañón de 88 mm incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva una Radio Militar.
720 km	9/7/5/3/3	150	150.000	El Pasajero es el Comandante del Tanque. Lleva una Ametralladora Pesada Calibre .50 incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva dos Ametralladoras 7,92 x 57 mm Mauser incluidas en el Coste (Armas Pesadas). Lleva un Cañón 75 x 350 mm incluido en el Coste (Arma Montada).Lleva una Radio Militar.
800 km	9/7/5/3/3	300	70.000	

NT 6 - VEHÍCULOS SUBACUÁTICOS				
240 km	9/7/5/3/3	50	112.500	
800 km	10/8/6/4/3	2.500	16,561 MCr.	Para ser manejado requiere un Piloto, un Navegador, un experto en Sensores y un Operador de Radio, aparte de 5 personas con las Habilidades Pilotar (Submarinos) y Oficio (Marinero). Lleva una Radio Militar, Sónar e Hidrófonos.
1.540 km	11/9/7/5/4	15.000	39,141 MCr.	Para ser manejado requiere un Piloto, un Navegador, un experto en Sensores y un Operador de Radio, aparte de 5 personas con las Habilidades Pilotar (Submarinos) y Oficio (Marinero). Lleva una Radio Militar, Sónar e Hidrófonos. No incluye armamento, debe adquirirse aparte.

TRANSPORTE DE TROPAS

Este vehículo es capaz de transportar 25 soldados a largas distancias (con una autonomía de 800 km sin necesidad de repostar). No incluimos armamento, pero existen modelos con distintos tipos de armas.

VEHÍCULOS SUBACUÁTICOS
MINI-SUBMARINO

Este vehículo representa un pequeño submarino de exploración científica.

SUBMARINO

Representa los primeros submarinos que se construyeron, así como submarinos ligeros de exploración, sea militar o científica.

SUBMARINO NUCLEAR

Representa los modernos submarinos de la guerra fría, y posteriores. No lleva armamento, por lo que probablemente quieras añadirle unas cuantas cabezas nucleares.



VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 7

En NT 6 aparecen muchos modelos de vehículos. En el juego de rol Walküre encontrarás muchos más vehículos históricos, nosotros simplemente ofrecemos a continuación algunos vehículos genéricos de ejemplo.

VEHÍCULOS AÉREOS

AVIÓN COMERCIAL

Este avión no es más que una ligera evolución en la tecnología que había detrás de los anteriores aviones comerciales. Tiene mayor resistencia, y pese a ello mejor maniobrabilidad, gracias a los materiales avanzados usados en su construcción, pero por lo demás no se diferencia mucho de su versión de NT 6.

AEROCOCHÉ

Los aerocoques son vehículos voladores en forma de coche que usa ventiladores de flujo guiado para elevarse y controlar sus movimientos en el aire, si bien es cierto que sus capacidades son inferiores a los vehículos gravitatorios que se popularizarán en NT 8. Si bien estas tecnologías ya se conocen y se usan en NT 6, no será hasta NT 7 que no aparecerán materiales que facilitarán un boom en la creación de esta clase de vehículos.

AERODRON

Un Aerodron que usa la misma tecnología de ventiladores de flujo guiado que el Aerocoche. Nótese que este vehículo tiene la Limitación Dron, que hace que se controle de manera remota, pero que las Habilidad *Armas Montadas* del usuario no puede superar el nivel marcado por el vehículo (+3 en el ejemplo que mostramos).

AEROTRANSPORTE

Este vehículo podría considerarse al Aerocoche lo que una furgoneta de pasajeros es a un coche.

CAZA-BOMBARDERO

Versión supersónica del cazabombardero de NT 6. Armado además con armas nucleares de NT 7, con gran poder destructivo.

TRANSPORTE MILITAR VERTOL

Este vehículo usa la misma tecnología de ventiladores de flujo guiado que usan el Aerocoche, el Aerodron y el Aerotransporte, pero su objetivo es transportar unidades militares y su equipo a zonas de batalla o misiones de infiltración.

VERTOL DE COMBATE

La misma tecnología de ventiladores de flujo guiado se usa aquí para crear lo que podríamos llamar un “caza vertol”. Un vehículo armado hasta los dientes con todo tipo de cañones y misiles.

VEHÍCULOS ESPACIALES

Los vehículos de NT 7 no tienen Gravedad Artificial, ya que dicha tecnología no se desarrolla hasta NT 8, así que los vehículos tienen que generar gravedad por medio de secciones rotatorias.

ASTRONAVE DE LUJO

Este vehículo representa una Astronave de lujo diseñada para moverse por el sistema solar, pero este vehículo en concreto está diseñado para transportar a jefes de corporaciones, personas de gran poder o riqueza.

CAZA ESPACIAL

Los Cazas Espaciales son un vehículo muy típico en la ciencia-ficción. Este vehículo representa los primeros modelos de cazas diseñados para moverse por el espacio.

CRUCERO ESPACIAL

Un Crucero es un vehículo espacial destinado principalmente al transporte de pasajeros (o de mercancías) a lo largo del sistema solar.

DESTRUCTOR ESPACIAL

Del mismo tamaño que los Cruceros, los Destruidores han sido diseñados y construidos

para el combate, por lo que van cargado con armamento, desde armas diseñadas para atacar cazas hasta armas diseñadas contra otros destructores, y contra objetivos en planetas.

FRAGATA ESPACIAL

Más pequeñas de los Cruceros y Destructores, las fragatas sirven tanto para tareas militares o de transporte, y representan los primeros intentos de vehículos espaciales diseñados para viajar por el sistema solar.

LANZADERA ESPACIAL

Las hermanas mayores de los módulos espaciales. Usadas en vuelos orbitales principalmente, pero también por vuelos interplanetarios entre aquellos que tienen poco dinero.

MÓDULO ESPACIAL

Los módulos espaciales son vehículos más pequeños que las lanzaderas, y que han sido diseñados para realizar vuelos orbitales, aunque se han usado en más de una ocasión para viajar entre planetas cercanos.

VEHÍCULOS LIGEROS

CICLOTRANSPORTE

Un ciclotransporte es un vehículo que tiene una única rueda enorme alrededor de los asientos donde van el piloto y su pasajero. Es un vehículo poco probable, pero cuyo diseño ha aparecido en muchas ocasiones, por eso lo incluimos.

COCHE INTELIGENTE

Este vehículo representa el clásico coche avanzado, no muy distinto en tecnología motriz a los coches actuales (aunque sin duda mucho más limpio, si es que contamina algo), pero que tienen unos complejos sistemas informáticos capaces de conducir el coche por el propietario, con una Habilidad de Conducir Vehículo (Ligero) +1 si el conductor no puede o sabe conducir. Eso sí, dichos sistemas deben ser reprogramados para que conduzcan de forma que rompa la ley, ya que están programados para no hacerlo bajo ningún concepto.

MONOTRANSPORTE

El monotransporte aparece realmente en NT 6, pero no será hasta NT 7 cuando dichos vehículos se harán más comunes, o por lo menos en la vida real no los vemos, pero si han aparecido en algunas películas y novelas futuristas. Si se quieren diseñar versiones de NT 6 serán o menos resistentes o menos maniobrables.

VEHÍCULOS PESADOS

TANQUE AVANZADO

Este tanque no representa una evolución sustantiva sobre el mismo vehículo de NT 6, aunque sí que tiene muchas mejoras en las tecnologías que utiliza y que hacen que aunque sea más caro que los Tanques de NT 6, también sea en definitiva un vehículo más potente.

TANQUE GRAVITATORIO

Los Tanques Gravitatorios aparecen al final de NT, y son uno de los primeros intentos de trabajar con campos gravitatorios, y no será hasta NT 8 que no se desarrollarán los campos gravitatorios que se necesitan para naves espaciales.

TRANSPORTE DE TROPAS APC

Usa las mismas tecnologías que el Tanque Avanzado, pero aplicadas al transporte de tropas.



TABLA 11.21: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 7

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros
NT 7 - VEHÍCULOS AÉREOS							
Avión Comercial	9	9	3	3	1	95 / 380	3 / 400
Aerocoche	5	5	2	3	0	75 / 300	1 / 3
Aerodron	5	5	2	3	2	115 / 460	0 (Remoto) / 0
Aerotransporte	6	6	3	3	0	70 / 280	1 / 6
Caza-Bombar- dero	8	8	4	3	2	900 / 3600	1 / 0
Transporte Mili- tar Vertol	9	9	4	3	1	75 / 300	2 / 30
Vertol de Combate	7	9	4	4	2	85 / 340	2 / 12
NT 7 - VEHÍCULOS ESPACIALES							
Astronave de Lujo	12	12	3	3	2	1.200 / 4.800	6 / 4
Caza Espacial	8	10	3	4	3	800 / 3.200	1 / 1
Crucero Espacial	14	16	5	2	3	1.400 / 5.600	10 / 500

TABLA 11.21: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 7 (CONTINUACIÓN)

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 7 - VEHÍCULOS AÉREOS				
1.520 km	9/7/5/3/3	500	22,135 MCr.	Para ser manejado requiere un Piloto / Navegador, un Copiloto y un Piloto / Operador de Radio y un . Lleva una Radio HF equivalente a la Radio Militar de NT 7.
1.200 km	8/6/4/2/2	50	52.500	El Piloto hace las veces de Navegador y Operador de Radio. Lleva un sistema de comunicación vía satélite.
1.840 km	8/6/4/2/2	100	272.500	Se trata de un vehículo con la Limitación Dron (se controla de manera remota, y la Habilidad Armas Montadas del usuario no puede superar los niveles marcados por el vehículo): Habilidad Armas Montadas 3. Puede llevar hasta Estorbo 100 en Bombas (que restan Estorbo a la Carga). Lleva 2 Cañones Automáticos de 40 mm (como Armas Montadas e incluidos en el Coste).
1.120 km	9/7/5/3/3	100	76.000	El Piloto hace las veces de Navegador y Operador de Radio. Lleva un sistema de comunicación vía satélite.
7.200 km	10/8/6/4/3	40	27,9 MCr.	El Piloto hace las veces de Artillero, Navegador y Operador de Radio. Lleva dos Ametralladoras Pesadas DM 11 incluidas en el Coste (Armas Pesadas). Lleva dos Cañones Automáticos de 40 mm incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva 4 SRAAM, 4 MRAAM, 8 ATGM y 2 Misiles Nucleares (todas ellas como Armas Montadas e incluidas en el Coste). Lleva una Radio Militar y sistemas de conexión vía satélite. El asiento sobre el que va se considera un Paracaídas.
1.200 km	10/8/6/4/3	500	9,9 MCr.	Tiene un Piloto / Operador de Radio y un Artillero / Navegador. Lleva 1 Cañón Automático de 40 mm (como Arma Montada e incluida en el Coste). Lleva un sistema de comunicación vía satélite.
1.360 km	10/8/6/4/3	200	12,975 MCr.	Tiene un Piloto / Artillero y un Artillero / Navegador / Operador de Radio. Lleva dos Ametralladoras Pesadas DM 11 incluidas en el Coste (Armas Pesadas). Lleva dos Cañones Automáticos de 40 mm incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva 4 SRAAM, 4 MRAAM y 8 ATGM (todas ellas como Armas Montadas e incluidas en el Coste). Lleva una Radio Militar y sistemas de conexión vía satélite.
NT 7 - VEHÍCULOS ESPACIALES				
48.000 / 6 meses	9/7/5/3/3	4.000	116,8 MCr.	Para ser pilotada requiere un Piloto, un Copiloto, un Navegador, un Operador de Comunicaciones y dos Ingenieros (con Electrónica y Mecánica) . Lleva un Comunicador Interplanetario de Microondas de NT 7 (como el de NT 6, pero con Estorbo 200). Tiene los Dones Contramedidas Electrónicas 1, Geolocalizador (Extraplanetario) y Soporte Vital.
32.000 / 1 semana	9/7/5/3/3	80	159,05 MCr.	El Piloto hace las veces de Artillero, Navegador y Operador de Comunicaciones Lleva una Ametralladora Pesada 6mm CaseLess incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva dos Cañones Automáticos de 40 mm incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva 10 MRAAM y 2 Misiles Nucleares (todas ellas como Armas Montadas e incluidas en el Coste). Lleva una Radio Militar y sistemas de conexión vía satélite.
56.000 / 10 meses	11/9/7/5/4	30.000	592,74 MCr.	Para ser pilotada requiere un Piloto, un Copiloto, un Navegador, un Operador de Comunicaciones y seis Ingenieros (con Electrónica y Mecánica). Lleva un Comunicador Interplanetario de Microondas de NT 7 (como el de NT 6, pero con Estorbo 200). Tiene los Dones Contramedidas Electrónicas 1, Geolocalizador (Extraplanetario) y Soporte Vital.

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL / Máxima	VEL Tripulantes / Pasajeros
Destructor Espacial	14	18	5	2	3	1.400 / 5.600	40 / 200
Fragata Espacial	13	15	5	2	3	1.300 / 5.200	15 / 200
Lanzadera Espacial	10	10	4	3	2	1.000 / 4.000	2 / 30
Módulo Espacial	9	9	3	3	2	900 / 3600	2 / 15

NT 7 - VEHÍCULOS LIGEROS							
Ciclotransporte	2	2	1	3	0	20 / 80	1 / 1
Coche Inteligente	5	5	2	2	0	35 / 140	1 / 5
Monotransporte	1	1	1	3	0	15 / 60	1 / 0

NT 7 - VEHÍCULOS PESADOS							
Tanque Avanzado	6	8	3	2	0	30 / 120	4 / 1
Tanque Gravitatorio	7	9	3	3	1	50 / 200	5 / 2
Transporte de Tropas APC	7	7	3	2	0	40 / 160	2 / 25

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
56.000 / 1 año	11/9/7/5/4	20.000	639,93 MCr.	Lleva 100 Misiles Nucleares (como Armas Montadas e incluidos en el Coste). Lleva un Comunicador Interplanetario de Microondas de NT 7 (como el de NT 6, pero con Estorbo 200). Tiene los Dones Contramedidas Electrónicas 1, Geolocalizador (Extraplanetario) y Soporte Vital.
52.000 / 8 meses	11/9/7/5/4	5.000	384,295 MCr.	Lleva 100 Misiles Nucleares (como Armas Montadas e incluidas en el Coste). Lleva un Comunicador Interplanetario de Microondas de NT 7 (como el de NT 6, pero con Estorbo 200). Tiene los Dones Contramedidas Electrónicas 1, Geolocalizador (Extraplanetario) y Soporte Vital.
40.000 / 2 meses	10/8/6/4/3	1.000	15,53 MCr.	Para ser pilotada requiere un Piloto / Navegador y un Copiloto / Operador de Comunicaciones. Es recomendable que tengan conocimientos de Ingeniería, Electrónica y Mecánica, pero no necesario. Lleva un Comunicador capaz de comunicaciones orbitales, pero no interplanetaria. Tiene los Dones Contramedidas Electrónicas 1, Geolocalizador (Extraplanetario) y Soporte Vital.
36.000 / 1 mes	9/7/5/3/3	500	8,1 MCr.	Para ser pilotada requiere un Piloto / Navegador y un Copiloto / Operador de Comunicaciones. Es recomendable que tengan conocimientos de Ingeniería, Electrónica y Mecánica, pero no necesario. Lleva un Comunicador capaz de comunicaciones orbitales, pero no interplanetaria. Tiene los Dones Contramedidas Electrónicas 1, Geolocalizador (Extraplanetario) y Soporte Vital.

NT 7 - VEHÍCULOS LIGEROS

320 km	7/5/3/1/2	30	8.000	Tiene el Don Geolocalizador.
560 km	8/6/4/2/2	120	22.000	Tiene el Don Geolocalizador. Conduce por si mismo (con una Habilidad de Conducir de +1) si el conductor no puede o sabe conducir.
240 km	7/5/3/1/2	15	3.000	Tiene el Don Geolocalizador.

NT 7 - VEHÍCULOS PESADOS

480 km	9/7/5/3/3	200	187.000	Requiere un Conductor, un Copiloto / Navegador / Operador de Radio, dos Artilleros y Pasajero que es el Comandante del vehículo. Lleva una Ametralladora Pesada DM 11 incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva un Cañón de 100 mm incluido en el Coste (Arma Montada).Lleva una Radio Militar.
800 km	9/7/5/3/3	400	454.500	Requiere un Conductor, un Copiloto / Artillero / Operador de Radio, dos Artilleros un Comandante / Artillero / Navegador. Lleva una Ametralladora Pesada DM 11 incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva un Cañón de 100 mm incluido en el Coste y dos Cañones Automáticos de 40 mm también incluidos (Armas Montadas).Lleva una Radio Militar.
640 km	9/7/5/3/3	200	147.500	Requiere un Conductor / Navegador y un Copiloto / Artillero / Operador de Radio. Lleva un Cañón Automático de 40 mm incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva una Radio Militar.

VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 8

En NT 8 aparecen los primeros mech, y por otro lado las tecnologías gravitatorias se desarrollan por completo.

MECHS

MECH LIGERO

Este vehículo representa una versión más potente y compleja de los Exoesqueletos, aunque tienen un tamaño relativamente humanoide. Pese a su reducido tamaño es mucho más poderoso que la mayoría de soldados.

MECH CUERPO A CUERPO

Este mech es una versión del anterior, pero diseñada para enfrentarse a sus enemigos cuerpo a cuerpo. Diseñado para ambientes urbanos y cerrados, lleva unos Escudos que le protegerán de muchos disparos, y lleva tanto armamento a distancia como un Mech Ligero, aparte de unas afiladas garras del tamaño de espadas.

MECH EXPLORADOR

Este mech es una versión más pesada que los anteriores, pero no es un mech pesado propiamente dicho, sino que ha sido diseñado para explorar y moverse tras las líneas enemigas. Su potencia de fuego no es nada desdeñable, al igual que su resistencia, pero su punto más fuerte es su elevada velocidad y autonomía.

MECH PESADO

Del mismo tamaño que un mech explorador, pero mucho más resistente y armado (aunque más lento), este tipo de mech es uno de los más poderosos en su NT.

VEHÍCULOS AÉREOS

COCHE GRAVITATORIO

Este vehículo representa todos los tipos de coches gravitatorios que podremos encontrar una vez este tipo de tecnología se desarrolle.

MONOAVIÓN

Un monoavión es lo que su nombre indica, un avión para una sola persona. Es más rápido que la gran mayoría de coches gravitatorios, aunque solo puede llevar a una persona.

MOTO GRAVITATORIA

Versión de las clásicas motocicletas que hace uso de tecnología gravitatoria. Todo un clásico en historias de ciencia ficción y de superhéroes.

REPULSOR

Un Repulsor es otro tipo de vehículo volador de uso privado, pero este usa tecnologías procedentes de los clásicos aviones (básicamente su evolución de NT 8) en lugar de tecnologías gravitatorias.

TRANSPORTE GRAVITATORIO

Este vehículo se podría decir que es una especie de autobús gravitatorio. Básicamente es un vehículo de propulsión gravitatoria que puede llevar hasta 20 pasajeros, así como una considerable cantidad de equipo.

VEHÍCULOS ESPACIALES

Como puedes ver, ningún vehículo espacial tiene un motor lumínico. Este deberá ser añadido aparte dependiendo de la tecnología que se use en la ambientación para esto, si hay alguna...

ASTRONAVE DE PASAJEROS

Este vehículo representa una nave espacial diseñada para transportar grandes cantidades de pasajeros de un lugar a otro de un sistema solar.

CAZA ESPACIAL

Este caza tiene una potencia de fuego muy superior a su contrapartida de Nt 7, y además, tiene Escudos, lo que le convierte en un vehículo mucho más capaz.

CRUCERO ESPACIAL

Versión de NT 8 de la misma clase de vehículo de NT 7. La principal diferencia son los Escudos que lleva, y el mejor armamento. Por no hablar del muy reducido coste de fabricación, en comparación con la versión de NT 7.

DESTRUCTOR ESPACIAL

Más grande y potente que su contrapartida de NT 7, es capaz de transportar más tropas, y tiene más armamento, mucho más potente.

FRAGATA ESPACIAL

La versión de NT 8 de la fragata tiene algo más de autonomía, mayor capacidad de carga y cantidad de pasajeros, y mejor armamento.

LANZADERA ESPACIAL

La Lanzadera cumple las mismas funciones que la versión de NT 7, pero puede llevar más pasajeros.

PINAZA

La pinaza puede llevar menos pasajeros que la lanzadera, pero sin embargo puede

llevar más carga, y tiene una autonomía mayor, pues está más destinada a viajes largos en un sistema solar que a otra cosa...

VEHÍCULOS PESADOS

TANQUE GRAVITATORIO

Versión moderna y avanzada de su equivalente de NT 7, pero la tecnología gravitatoria está más desarrollada, y el armamento es más potente, por lo que es un tanque mucho más poderoso.

TRANSPORTE GRAVITATORIO DE TROPAS (TGT)

Tecnología gravitatoria como la usada en el tanque, pero destinada al transporte de tropas. Aunque va armado, no es tan potente como el tanque

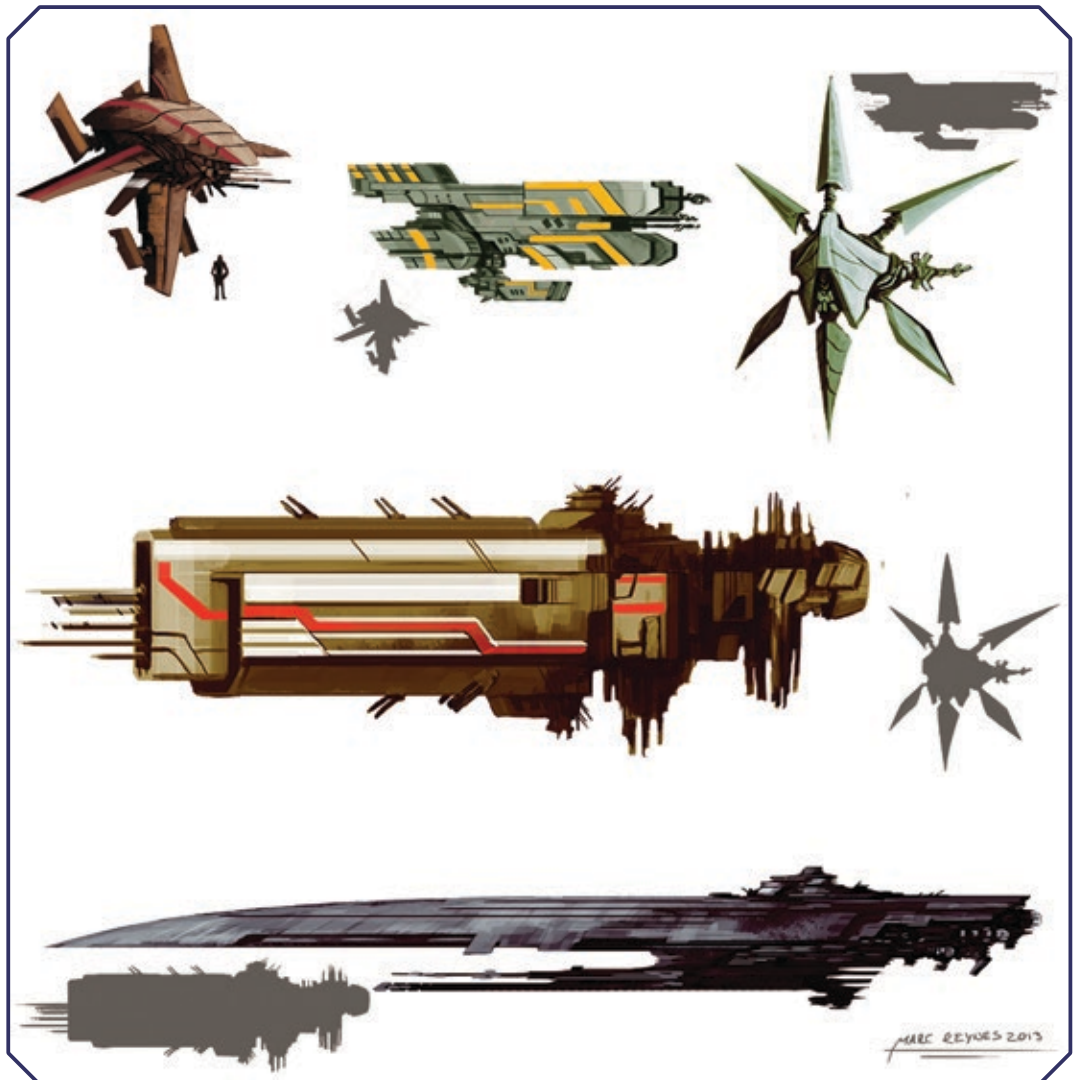


TABLA 11.22: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 8

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros
NT 8 - MECHS							
Mech Ligero	3	3	2	4	1	MOV 7	1 / 0
Mech Cuerpo a Cuerpo	3	3	3	4	1	MOV 7	1 / 0
Mech Explorador	4	4	3	4	3	MOV 8	1 / 0
Mech Pesado	4	4	4	3	2	MOV 6	1 / 1
NT 8 - VEHÍCULOS AÉREOS							
Coche Gravitatorio	5	5	2	3	1	75 / 300	1 / 3
Monoavión	3	3	2	2	1	145 / 580	1 / 0
Moto Gravitatoria	2	2	2	3	1	30 / 120	1 / 1
Repulsor	6	6	3	3	1	80 / 320	1 / 6
Transporte Gravitatorio	8	8	4	4	1	90 / 360	1 / 20
NT 8 - VEHÍCULOS ESPACIALES							
Astronave de Pasajeros	12	12	3	3	2	1.200 / 4.800	6 / 300
Caza Espacial	8	10	4	4	4	800 / 3.200	2 / 0
Crucero Espacial	14	16	5	2	3	1.400 / 5.600	20 / 500
Destructor Espacial	15	19	6	2	3	1.500 / 6.000	50 / 1000
Fragata Espacial	13	15	5	2	3	1.300 / 5.200	20 / 300
Lanzadera Espacial	10	10	3	3	2	1.000 / 4.000	2 / 50
Pinaza Espacial	10	10	3	3	2	1.000 / 4.000	2 / 25

TABLA 11.22: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 8 (CONTINUACIÓN)

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 8 - MECHS				
280 km	8/6/4/2/2	40	259.500	Lleva una Ametralladora Gauss incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva un Cañón Láser incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva un Persolink integrado.
280 km	9/7/5/3/3	50	293.500	Lleva una Ametralladora Gauss incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva un Cañón Láser incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva un Persolink integrado. Tiene el Don Escudos y Garras.
320 km	9/7/5/3/3	60	446.500	Lleva una Ametralladora Gauss incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva un Cañón de Plasma incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva un Persolink integrado. Tiene el Don Escudos.
240 km	10/8/6/4/3	100	917.700	Lleva una Ametralladora Gauss incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva un Cañón Láser y 10 Misiles de Plasma incluidos en el Coste (Arma Montada). Lleva un Persolink integrado. Tiene el Don Escudos.
NT 8 - VEHÍCULOS AÉREOS				
1.200 km	8/6/4/2/2	50	75.000	Lleva un Persolink integrado.
2.320 km	8/6/4/2/2	60	151.000	Lleva un Persolink integrado.
480 km	8/6/4/2/2	20	48.250	Lleva un Persolink integrado.
1.280 km	9/7/5/3/3	140	108.750	Lleva un Persolink integrado.
1.440 km	10/8/6/4/3	200	395.000	Lleva un Persolink integrado.
NT 8 - VEHÍCULOS ESPACIALES				
48.000 / 6 meses	9/7/5/3/3	3.000	18,15 MCr.	Para ser pilotada requiere un Piloto, un Copiloto, un Navegador, un Operador de Comunicaciones y dos Ingenieros (con Electrónica y Mecánica). Lleva un Comunicador Lumínico de igual alcance que el de NT 8. Tiene los Dones Escudos 2 y Soporte Vital.
32.000 / 1 semana	10/8/6/4/3	200	2,6 MCr.	Para ser pilotada requiere un Piloto / Navegador y un Artillero / Operador de Comunicaciones. Lleva un Cañón de Plasma y 10 Misiles de Plasma incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Comunicador Lumínico de igual alcance que el de NT 8. Tiene los Dones Escudos 2 y Soporte Vital.
56.000 / 10 meses	11/9/7/5/4	30.000	90,739 MCr.	Lleva 10 Cañones de Plasma, 5 Cañones Gauss, 5 Cañones Láser, 50 Misiles Nucleares y 50 Misiles de Plasma incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Comunicador Lumínico de igual alcance que el de NT 8. Tiene los Dones Escudos 2 y Soporte Vital.
60.000 / 1 año	12/10/8/6/4	50.000	133,36 MCr.	Lleva 10 Cañones de Plasma, 5 Cañones Gauss, 5 Cañones Láser, 100 Misiles Nucleares y 100 Misiles de Plasma incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Comunicador Lumínico. Tiene los Dones Escudos 2 y Soporte Vital.
52.000 / 10 meses	11/9/7/5/4	7.000	41 MCr.	Lleva 5 Cañones de Plasma, 5 Cañones Gauss, 5 Cañones Láser, 10 Misiles Nucleares y 20 Misiles de Plasma incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Comunicador Lumínico de igual alcance que el de NT 8. Tiene los Dones Escudos 2 y Soporte Vital.
40.000 / 3 meses	9/7/5/3/3	1.000	2,08 MCr.	Lleva un Comunicador Lumínico de igual alcance que el de NT 8. Tiene los Dones Escudos y Soporte Vital.
40.000 / 6 meses	9/7/5/3/3	2.000	1,71 MCr.	Lleva un Comunicador Lumínico de igual alcance que el de NT 8. Tiene los Dones Escudos y Soporte Vital.

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL / VEL Tripulantes / Máxima Pasajeros
NT 8 - VEHÍCULOS PESADOS						

Tanque Gravitatorio	8	12	4	2	2	55 / 220	5 / 2
Transporte Gravitatorio de Tropas (TGT)	8	10	4	2	1	45 / 180	2 / 50

VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 9

A partir de este NT es realmente difícil imaginar cómo serán los vehículos realmente, así que hemos intentado incluir vehículos que cumplen funciones clásicas, pero sin duda en este NT encontraremos muchos vehículos más exóticos.

MECHS

En NT 9 aparecen los Mech de Batalla. Así es como hemos decidido llamar a los Mech realmente grandes.

MECH DE BATALLA LIGERO

Este vehículo representa la versión más ligera y pequeña de los Mech de Batalla, diseñado para llevar la potencia de los Mech de Batalla a los lugares en los que no puede entrar uno de los Mech de Batalla Pesados.

MECH DE BATALLA CUERPO A CUERPO

Del mismo tamaño que los ligeros, este vehículo lleva algo menos de armamento a distancia, pero está armado para atacar cuerpo a cuerpo, causando grandes daños, no solo a tropas humanas, sino a tanques y otros vehículos también.

MECH DE BATALLA EXPLORADOR

Más pesado que la versión de NT 7, pero a diferencia de esta, más ligero que la versión pesada (e incluso la media) del resto de Mech

de Batalla. Es, con diferencia, el tipo de Mech más rápido, y aunque el ejemplo que mostramos no lo incluye, muchos de estos Mech tienen también la capacidad de Volar (adquiriendo un Don Volar de Origen Tecnológico).

MECH DE BATALLA MEDIO

Este tipo de Mech de Batalla es más común de todos los Mech de Batalla. No son mucho más caras que los Mechs de menos peso, tiene la misma potencia de fuego que un Mech de Batalla Explorador, pero mucha más Resistencia al Daño y más Puntos de Integridad.

MECH DE BATALLA PESADO

Del mismo tamaño que un mech explorador, pero mucho más resistente y armado (aunque más lento), este tipo de mech es uno de los más poderosos en su NT.

VEHÍCULOS AÉREOS

PLATAFORMA GRAVITATORIA

Este vehículo representa la clásica plataforma voladora que aparece en muchas novelas de ciencia ficción, comics de superhéroes y similares. Es lo que su nombre indica, una plataforma plana con unos sencillos controles (la mayoría de las veces a los pies, aunque puede tener controles manuales también) capaz de volar usando tecnologías gravitatorias.

VEHÍCULOS ESPACIALES

Como puedes ver, ningún vehículo espacial tiene un motor lumínico. Este deberá ser añadido aparte dependiendo de la tecnología que se use en la ambientación para esto, si hay alguna.

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 8 - VEHÍCULOS PESADOS				
880 km	10/8/6/4/3	800	618.000	Requiere un Conductor, un Copiloto / Artillero / Operador de Radio, dos Artilleros un Comandante / Artillero / Navegador. Lleva una Ametralladora Gauss incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva un Cañón de Plasma incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva un Persolink Integrado por cada Tripulante. Tiene el Don Escudos.
720 km	10/8/6/4/3	80-1.000	288.000	Requiere un Conductor / Navegador y un Artillero / Operador de Radio. Lleva un Cañón Gauss incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva un Persolink Integrado por cada Tripulante.

ASTRONAVE DE PASAJEROS MONO-NAVE

Más rápida y potente que la versión de NT 8, y además capaz de llevar más pasajeros, sigue cumpliendo la misma función, solo que a este NT lo más probable es que los recorridos que haga sean interplanetarios y lumínicos.

CAZA ESPACIAL

Es probable que a este NT no hayan naves de este estilo, pero los incluimos igualmente, para que se vea la evolución de la tecnología. Mejor armado y más rápido que sus antecesores.

CRUCERO ESPACIAL

El Crucero de NT 9 es mucho más rápido, es capaz de transportar mucha más tripulación y equipo, y lleva mejor armamento.

SÚPER-DESTRUCTOR ESPACIAL

Con la excepción de su contrapartida de NT 10, estos destructores solo pueden ser superados por la Estación de Batalla Móvil. El súper-destructor Imperial en el que viaja Darth Vader es la imagen que deberías conjurar para ilustrar un vehículo como este.

FRAGATA ESPACIAL

Versión de NT 9 de la Fragata, mejor armada y más capaz que las versiones anteriores del mismo vehículo.

ESTACIÓN DE BATALLA MÓVIL

Este vehículo sirve para representar las grandes estaciones de batalla espaciales que pueblan las historias de ciencia ficción, como la Estrella de la Muerte, la estación Deep Space 9, o similares.

Esta es la clásica nave espacial para una sola tripulante (y un pasajero) que permite viajar entre planetas, y entre sistemas solares si se le instalan motores hiperlumínicos.

VEHÍCULOS PESADOS SÚPER-TANQUE

Así es como hemos querido llamar los tanques de NT 9, suponiendo que ese tipo de vehículos sigan siendo usados. Se trata de un vehículo de gran poder destructivo y gran resistencia.



TABLA 11.23: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 9

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL / Máxima	VEL Tripulantes / Pasajeros
NT 9 - MECHS							
Mech de Batalla Ligero	6	6	3	3	2	MOV 9	1 / 0
Mech de Batalla Cuerpo a Cuerpo	6	8	3	3	2	MOV 9	1 / 0
Mech de Batalla Explorador	7	9	3	3	3	MOV 12	1 / 2
Mech de Batalla Medio	8	10	4	3	3	MOV 11	1 / 0
Mech de Batalla Pesado	9	13	5	2	3	MOV 10	1 / 0
NT 9 - VEHÍCULOS AÉREOS							
Plataforma Gravitatoria	3	3	1	3	1	45 / 180	1 / 1
NT 9 - VEHÍCULOS ESPACIALES							
Astronave de Pasajeros	13	13	5	2	3	1300 / 5.200	8 / 500
Caza Espacial	7	11	4	4	4	900 / 3.600	2 / 0
Crucero Espacial	15	17	6	2	3	1.500 / 6.000	50 / 1.000
Súper-Destructor Espacial	16	20	6	1	4	1.600 / 6.400	100 / 2.500
Fragata Espacial	14	16	5	2	3	1.400 / 5.600	20 / 500
Estación de Batalla Móvil	20	30	8	0	3	1.000 / 4.000	2.500 / 7.500
Mono-Nave Espacial	7	7	3	4	2	700 / 2.800	1 / 1
NT 9 - VEHÍCULOS PESADOS							
Súper-Tanque	9	9	4	2	2	35 / 140	4 / 2

TABLA 11.23: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 9 (CONTINUACIÓN)

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 9 - MECHS				
360 km / 1 semana	9/7/5/3/3	100	893.000	Lleva un Cañón Bláster y un Cañón Phaser incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene el Don Soporte Vital
360 km / 1 semana	9/7/5/3/3	120	709.000	Lleva un Cañón Phaser incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene los Dones Garras y Soporte Vital
480 km / 1 mes	9/7/5/3/3	150	1,1 MCr.	Lleva un Cañón Bláster y un Cañón Phaser incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene el Don Soporte Vital
440 km / 2 semanas	10/8/6/4/3	200	1,2 MCr.	Lleva un Cañón de Plasma y un Cañón Phaser incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene el Don Soporte Vital
400 km / 2 semanas	11/9/7/5/4	300	2,178 MCr.	Lleva un Cañón de Plasma, un Cañón Phaser y 10 Misiles de Plasma incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene los Dones Soporte Vital y Escudos.
NT 9 - VEHÍCULOS AÉREOS				
720 km	7/5/3/1/2	25	61.500	
NT 9 - VEHÍCULOS ESPACIALES				
52.000 / 1 año	11/9/7/5/4	6.000	45,25 MCr.	Para ser pilotada requiere un Piloto, un Copiloto, un Navegador, un Operador de Comunicaciones y cuatro Ingenieros (con Electrónica y Mecánica). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene los Dones Soporte Vital y Escudos 2.
36.000 / 2 semanas	10/8/6/4/3	300	2,5 MCr.	Para ser pilotada requiere un Piloto / Navegador y un Operador de Comunicaciones / Artillero. Lleva 2 Cañones Phaser y 4 Misiles Antimateria incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene los Dones Soporte Vital y Escudos 2.
60.000 / 1 año	12/10/8/6/4	50.000	151,232 MCr.	Lleva 5 Cañones Blaster, 5 Cañones de Plasma, 20 Cañones Phaser y 50 Misiles Antimateria incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene los Dones Soporte Vital y Escudos 2.
64.000 / 1 año	12/10/8/6/4	100.000	220,05 MCr.	Lleva 10 Cañones Blaster, 10 Cañones de Plasma, 30 Cañones Phaser y 50 Misiles Antimateria incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Comunicador Lumínico integrado. Tiene los dones Soporte Vital u Escudos 3
56.000 / 1 año	11/9/7/5/4	30.000	99,58 MCr.	Lleva 5 Cañones Blaster, 5 Cañones de Plasma, 20 Cañones Phaser y 20 Misiles Antimateria incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene los Dones Soporte Vital y Escudos 2.
40.000 / 5 años	14/12/10/8/5	Ver Notas	1.794,5 MCr.	A estas Escalas no hay límites aplicables ni a Pasajeros ni a Carga. El límite que habrá será el del Soporte Vital que se tenga (10.000 personas). Lleva 100 Cañones Blaster, 100 Cañones de Plasma, 100 Cañones Phaser y 100 Misiles Antimateria incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Comunicador Lumínico integrado. Tiene los dones Soporte Vital u Escudos 3
28.000 / 6 meses	9/7/5/3/3	300	537.500	Requiere un Piloto / Operador de Comunicaciones / Navegador. Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene los Dones Soporte Vital y Escudos.
NT 9 - VEHÍCULOS PESADOS				
560 km	10/8/6/4/3	500	1,03 MCr.	Requiere un Conductor, un Copiloto / Operador de Radio, un Artillero y un Comandante / Artillero / Navegador. Lleva una Ametralladora Pesada de Pulsos incluida en el Coste (Arma Pesada). Lleva un Cañón Phaser incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva un Enlace de Comunicaciones Integrado. Tiene el Don Escudos.

VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 10

Estos son los vehículos de ejemplo de NT 10.

VEHÍCULOS ESPACIALES

Como puedes ver, ningún vehículo espacial tiene un motor lumínico. Este deberá ser añadido aparte dependiendo de la tecnología que se use en la ambientación para esto, si hay alguna.

ASTRONAVE DE PASAJEROS

Versión de NT 10 de las astronaves destinadas al transporte de pasajeros.

HÍPER-DESTRUCTOR ESPACIAL

El vehículos espacial más poderosos en combate, con la posible excepción de las Estaciones de Batalla Móviles.

MONO-NAVE

La versión más avanzada de la Mono-Nave, capaz de alcanzar grandes velocidades y de mantener a sus tripulantes vivos durante meses. Una maravilla de la ingeniería.

VEHÍCULOS PESADOS

HÍPER-TANQUE

Los Híper-Tanques representan el mejor armamento de NT 10. Son el vehículo de tierra más poderoso, y quitando los vehículos espaciales, pueden resistir casi cualquier otro vehículo que le ataque.



TABLA 11.24: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 10

Vehículo	Escala	RD	Blindaje	Maniobrabilidad	Sensores	VEL / VEL Máxima	Tripulantes / Pasajeros
NT 10 - VEHÍCULOS ESPACIALES							
Astronave de Pasajeros	13	15	5	2	3	1500 / 6000	8 / 500
Híper-Destructor Espacial	17	23	7	1	4	1700 / 6800	200 / 5.000
Mono-Nave	7	9	3	4	3	700 / 2800	1 / 5
NT 10 - VEHÍCULOS PESADOS							
Híper-Tanque	10	14	4	1	3	55 / 220	3 / 3



TABLA 11.24: VEHÍCULOS DE EJEMPLO DE NT 10 (CONTINUACIÓN)

Autonomía	Puntos de Integridad	Carga (Estorbo)	Coste (Cr.)	Notas
NT 10 - VEHÍCULOS ESPACIALES				
60.000 / 1 año	11/9/7/5/4	10.000	32,9 MCr.	Para ser pilotada requiere un Piloto, un Copiloto, un Navegador, un Operador de Comunicaciones y cuatro Ingenieros (con Electrónica y Mecánica). Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene los Dones Soporte Vital y Escudos 2.
68.000 / 1 año	13/11/9/7/5	100.000	371,9 MCr.	Lleva 50 Cañones Desintegradores y 100 Misiles Cuánticos incluidos en el Coste (Armas Montadas). Lleva un Comunicador Lumínico integrado. Tiene los dones Soporte Vital u Escudos 3
28.000 / 6 meses	9/7/5/3/3	400	481.500	Requiere un Piloto / Operador de Comunicaciones / Navegador. Lleva un Enlace de Comunicaciones integrado. Tiene los Dones Soporte Vital y Escudos.
NT 10 - VEHÍCULOS PESADOS				
880 km	10/8/6/4/3	1.000	1,22 MCr.	Requiere un Conductor / Operador de Radio, un Artillero y un Comandante / Navegador. Lleva un Cañón Desintegrador incluido en el Coste (Arma Montada). Lleva un Enlace de Comunicaciones Integrado. Tiene los Dones Soporte Vital y Escudos 3.

CAZADORES DE HORRORES

Los Cazadores de Horrores son aquellos que se han dedicado a revisar los tres manuales en busca de erratas, errores y horrores. Su labor ha sido inestimable localizando y solucionado dichos horrores, y este manual es lo que es gracias a ellos:

Abra caza-pjs, Akerraren Adarak, Alberto Corral (Brackder), BormerBerme, Daniel Andújar, Darth Shaker, Enrique González Martínez, Emilio Blas, Fede Hinojal Martín, Fernando Sierra García, Francisco José González López, Galen, Iñaki Sendino, Iñigo Garduño Cuevas, Iván Jover Pérez, José Mariano Sáez, Juan Carlos Cunchillos, Juan “Tapón” Ventura Brea, Juan Tilmöst, Luis Felipe Morales, Marc Reynes Ferra, Mario Delfa, Pacomotorhead, Plunder, Ricardo Fuente, Sergio “Tersoal” Rebollo, Seticivo, Toni, Vermej.

¡Muchas gracias a todos por haber ayudado a mejorar el juego!

MECENAS DEL CDB ENGINE

A continuación podéis encontrar un listado de todos los mecenas del CdB Engine, ordenados según el nivel de mecenazgo en el que participaron. Además incluimos a todas las tiendas mecenas y los enlaces a sus respectivas webs y redes sociales.

¡Muchas gracias a todos por haber hecho posible la existencia de este manual!

MECENAS DIGITALES

Abaddonx, Abr0micos, Alberto del Pozo, Alfonso García, Alfredo Sendín, Álvaro Prada, Andrés Francisco Mateu, Antonio Ramón Berbell Gonell, Arturo “VWolflayer”, Aspenazt, Athal Bert, Cristina López Jiménez, Curro, D0NK1J0T3, Dani “Hunter RPG” Gallego, Dani ‘Yimbo’, David García Ormazabal (Yarobit), David Gutiérrez Torrejón “Guty”, Edanna, El Coleccionista De Datos, Eneko Menica, Erland Hakon, Fada Joe, Francisco “Ainvar” García Mata, greatkithain, Ismael Àvalos Pérez, Iñigo Urionaguena Bilbatua, Jaume Fonte Cano, Jorge Coto Bautista “Tiberio”, José Manuel Palacios Rodrigo, Juan Carlos Cunchillos, Leobardo Chavez Castro, Luis Montejano, Manuel Arjona Climent, Marc Pérez Mulas, Mario Fernández, Max Power, Oscar Gómez Ruiz “Darth_SHAKER”, Roberto Alhambra, Rolero, Silabus, Unai Delgado Gámez, Victor Gironés Culebras, Will of Steel, Xose Oscar Lopez.

MECENAS FÍSICOS

Abigaïl Subirón Marcuello (Enkil), Abra-

ham Ferro Sanz, Aday Rodríguez “Kalagar”, Adriandj, Alain Atxa, Alberto “Kennels”, Alberto (Sadric), Alberto Corral “Brackder”, Alberto Nogueira Alférez, Alcanor Sama, Aleix Marí Juanola, Alex Santonja “Kano”, Alfonso Cabello Flores, Alfredo Amatriain, Alfredo Prieto “Meroka”, Alicia “Dunkelheit”, Andrés, Andrés Díaz Hidalgo, Antonio Morena Bañuelos, Antonio Robles Fernández, Antonio Trigo, Aoren, Armonía Juegos, Arturo “Muad’dib” Urbano, Asociacion Cultural Kondaira, Asociación La Esquina Amarilla, Baisser, Bernardino Casas, Bolingo, Borja “Khaine” Salcines, Bucci, Bueno, Bzalel, Cabo Dwayne Hicks, Cambeleg, Carlos Bidea, Carlos Borreguero, Carlos C, Carlos Daniel Muñoz Diaz, Carlos de la Cruz, Carlos García “Phlegm”, Carlos García Ponce (Aka Dairkan), Carlos Gómez Quiles, Carlos Martínez García, Chantiel Amadis Kariont, Controler, Daniel Andujar, Daniel Carretero Lozano, Daniel Fernández García, Daniel Hernández Garrido, Daniel Herrero García, Dariolink, Dark Anakleto, Darnite, David Gracia, Diana Martínez (Drogo), Diego Eraso Escalona, Dodo, Doñate, Edu “Irving” Arranz, Eduard

Capilla (Ser Pato), Eduard García Plaza, el archimago, Elaith Aguiladorada, Elgranbeni, Eliseo romero carbelo, Emilio Blas, Enrique González Martínez, Erasor, Ereki-beon Barbagrís, Erierd, Eriol, Evilpollo, Fedesith, Fernando Sierra García, Ferris, Fito García, Fran Garrote, Francesc Montserrat Sanahuja, Francisco Blanca, Francisco J. Cabrero, Francisco José Martínez Toledo, Francisco Mtz. de Lizarduy, Franz O'mara, furikae, Galen, Gonzalo Durán, Gorka Fernandez Lopez, Guillermo "Dr. Retro", Herr Gartzn, Hilario Vela, Hugo González García, Ignacio de Orueta, Ignacio Sánchez Aranda, Ikan, Imladris & Roxiades, Iñigo Garduño, Ioga, Iván Jover Pérez, J.L. Maciá, J.LAMAS, Javier Barroso, Javier González de Bodas, Javier Vazquez, Jazel, JC Sierra, Jesús "Wërshe" Céspedes, Jiménez Llopis, Jontxu, Jordi Aldeguer Pueyo, Jordi Rabionet, Jorge "Noeko" Mir Bel, José Leopoldo Hernandez Simón, Jose M Romero, Jose M. Jimenez-Jossell, José M. Nieto, José Mari Sánchez, José Maria Criado Gómez "Chemaster", José Mariano Sáez Moya, Jose Miguel G.F., José Penedo Fernández, Jose Ramón Eibar, Jose Ramon Martinez Diaz, Josema "Yrdin" Romeo, Josep Maria Serres Borràs, Joseph Porta, Juan Carlos Morelló, Juan Cruz Balda Berrotarán, Juan Jose Perez Pizarro "Majere", Juan Tilmöst & Yälassûl, Juanca. Kubil de la Pantekora, Juanfran Alcántara, Juanjo Munárriz Sánchez, jubrapamal, Julio Martínez "Albinusdwarf", Kaesar, Kapdorf, Kelemvor Freshbane, Khanach, Khulmani, Kike Andrada, Koldo Kernandez, LCD, Leguleyo, Lolo, Ludo Bermejo, Luis García Castro, Luis Muñoz Sánchez, Luismontmart, Maik, Manuel Alegre Morales, Mar Sospedra García, Mario Delfa Rodriguez, McAllus, Megendra, MesaD6, Miguel Antonio Castilla Cañestro, Miguel Darío, Miguel López del Pueyo, Miguel Torija, Mikel Cabriada, Miguel Echevarria March, Molina Ramírez, Nel García Rivas, nitensan, Osbaldo Pando López, Óscar Estévez Soler, Oscar Muñoz, Oscar Peña "Izanur", Pablo "Azkoy" Pazos, Pablo "Crom"Ganter, Pablo "Hersho" Dominguez, Pablo Cano Mallo, Pablo González Romero, Pablo Grobas García, Pacomotorhead, Parus Paron "Par" Donner, Patxi Larrabe, Patxi Muguruza, Pau Blackonion,

Pedro Alejandro González López, Pedro Gil "Steinkel", Pedro Pablo Calvo Morcillo, Pedro Sanchez, Rafa Carro, Rafael "Largiorx" Aguilar, Rafael José Pardo Macías, Ramón Amorós, Ramón Ayala Sánchez, Rare, Raúl (Kair), Ricardo Fuente Muñoz, Roberto Fernández Castrillón, Roberto López Arnau, Roman Moreno "Turbiales", Rubén Hernández Gómez, Ruben Saldaña "Ezkar-dan", S Plisskens, Santiago Jose "El Enemigo" Lupiañez López, Saray y Mikel, Senko, Sergi Martinez Oliver, Sergi Planas -tapion-, Sergio Antón, Sergio Rebollo "Tersoal", Sergio Somalo San Rodrigo, Sesenra, Solano, SrBarrod, Stonecraft, Torre Apocalipsis Z, Vandeverde, Varghar, Victor "Hellmaster" Pérez, Víctor Pérez López (Eklab), Víctor Valero, Víctor Ventura, Vision, Wolrum Fallon, Yñigo Pérez, Yves Alcaraz Amorós, Zunbeltz.

COLECCIONISTAS

Abra, Alberto Bemudez/F. Javier Herre-ro (fanpi), David Sánchez alonso, Diodoro Alegre Ontavilla, Hug Kesse, Ismael, Josep Rojas Viñals i Sangus, Juan Salvador Miravet Bonet, Santi Rivas, Valcode

ASOCIACIÓN MECENAS

Asociación Lúdico Cultural Grupo TdN

MECENAS DE MÓDULO

Gaizka "Akerraren Adarrak" Marquez

MECENAS DE AMBIENTACIÓN

Starkmad

TIENDAS MECENAS

DRACOTIENDA

GENERACIÓN X

LA BASE SECRETA CAFÉ

MAZINGER GIJÓN

MATHOM

ROL SOLIDARIO

TESOROS DE LA MARCA



El texto de esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Además, cada imagen tiene una licencia distinta, según se indica en la página 2, donde se encuentran el resto de créditos. La gran mayoría son variantes de la licencia Creative Commons, o son de Dominio Público (CC0). Pero algunas imágenes de esta obra usa licencia GPL, tal como se indica en los créditos:

Copyright (C) each concrete author, as seen in page 2.

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

ÚLTIMAS PALABRAS

Salud.

Empiezo a escribir esto el **sábado 14 de Noviembre del año 2015** mientras suenan las campanas de la iglesia que hay cerca de mi casa anunciando que son las 12 de la mañana. Escribo esto mientras InDesign exporta las tripas de los PDFs de los manuales de **CdB Engine** para enviarlos a imprenta. Y es que quería que estas **Últimas Palabras** fuesen ciertamente las últimas que escribo de esta etapa.

Y es que una etapa se cierra para mí. Una etapa que se abrió el **17 de Noviembre de 2012** (por tres días no han pasado 3 años justos) cuando Pedro Gil me envió un mail para hablarme de un proyecto que tenía en mente llamado **Walküre**. Tras ese mensaje y una larga llamada telefónica con Pedro me puse a trabajar inmediatamente y el 27 de diciembre teníamos ya una de las primeras versiones de las reglas. Y estos tres últimos años desde entonces han estado dedicados principalmente a escribir y playtestear todas las partes de este reglamento. Primero las que eran necesarias para Walküre y luego el resto. En esos años he escrito otras cosas, desde la Kontrolle Krise a la Marca Estelar, pero el reglamento de CdB Engine ha sido una constante a lo largo de esos tres años. **Y por fin verlo publicado es, para mí, el fin de una etapa y el comienzo de una nueva.**

Ahora viene lo que más ganas tengo de hacer: Construir mundos nuevos, escribir módulos, escribir campañas, y en definitiva generar más material para CdB Engine. El mismo sistema de juego va a estar muy presente en esta nueva etapa, pero tal como lo veo yo, va a ser una etapa muy distinta. Por un lado está el Patreon, que aunque ya ha estado en el último año espero convertirlo en una herramienta más participativa a partir de ahora. Por otro lado hay otros proyectos de los que aun no puedo hablar (pero que quizás cuando leáis esto ya sepáis algo más de ellos), los suplementos de Walküre que pensamos publicar, el juego de miniaturas de lucha libre que estamos diseñando (usando las mismas reglas de CdB Engine), y muchas otras cosas que tengo en mente, pero de las que aún es demasiado pronto para hablar.

Pero antes de exportar el último libro que me queda (mientras escribía esto se han exportado ya los otros dos) y mandarlos a la imprenta quiero aprovechar esta oportunidad para agradecer, una vez más a todos los que han hecho esto realidad. Desde Pedro Gil, Cristóbal Sánchez y el resto de gente de La Marca del Este a mis esforzados grupos de jugadores, pasando por el equipo de playtest que ha colaborado, discutido y probado el juego, y por todos los Patrones y Mecenas que han apoyado y me apoyan y que son lo que han hecho este proyecto realidad.

¡Muchas gracias a todos, y buena caza!

ZONK-PJ

