

SIN PIEDAD – ASTARTES

LEXICANIUM: JOSÉ MANUEL ORDÁS MIGUÉLEZ – 023M3

NIVEL (N)	HUMANO	MARINE
NOVATO	–	N1
CURTIDO	N1	N2
VETERANO	N2	N3
LEGENDARIO	N3	N4

TODO PERSONAJE (PJ) LLEVA SERVOARMADURA...
 + DESTROZA Y ATRAVIESA OBSTÁCULOS NO BLINDADOS
 + TREPA POR MUROS: CADA PULGADA CUENTA DOBLE
 + CAE DESDE ALTURAS DE 1D6+6" SIN SUFRIR DAÑOS
COSTE = N x 10 (INCLUYE 2 PUNTOS PARA ARMARSE)

ARMAS PESADAS	12"	24"	36"	48"	DISPERSIÓN	ESPECIAL	COSTE
BÓLTER PESADO	+1	-1	-2	No	1" o 2"	SUPRESIÓN	7
CAÑÓN AUTOMÁTICO	+2	-1	No	No	1" o 2"	SUPRESIÓN	7
CAÑÓN DE FUSIÓN	+2	+0	No	No	1"	-	8
CAÑÓN DE PLASMA	+2	+0	-1	No	1"	PLASMA	9
CAÑÓN LÁSER	+2	+1	+1	+0	No	-	14
LANZALLAMAS PESADO	+1	No	No	No	2"	LLAMAS	7
LANZAMISILES	+2	+1	+0	-1	No	MISIL	15
ARMAS A DOS MANOS	8"	16"	24"	DISPERSIÓN	ESPECIAL	COSTE	
BÓLTER	+0	-1	-2	1" o 2"	SUPRESIÓN	2	
ESCOPETA DE ASALTO	+0	-2	No	2"	ESCOPETA	2	
LANZALLAMAS	+0	No	No	2"	LLAMAS	2	
RIFLE DE FRANCOTIRADOR	+0	+0	+0	No	FRANCOTIRADOR	7	
RIFLE DE FUSIÓN	+1	+0	No	1"	-	3	
RIFLE DE PLASMA	+1	+0	-1	1"	PLASMA	4	
ARMAS A UNA MANO	8"	16"	24"	DISPERSIÓN	ESPECIAL	COSTE	
BÓLTER DE ASALTO	+0	-1	-2	1" o 2"	SUPRESIÓN	3	
PISTOLA: CUESTA Y DISPARA COMO EL ARMA A DOS MANOS, CON LA MITAD DE ALCANCE MÁX.							
ARMAS DE MELÉ	MÁX.: +4	ESPECIAL				COSTE	
ARMA DE ENERGÍA	+2	-				2	
ARMA DE SIERRA	+1	-				1	
ARMA ESTÁNDAR	+0	VENCE SI EMPATA				0,5	
ESCUDO DE ENERGÍA	+1 o +2	PUEDE HACER REPETIR AL RIVAL SU TIRADA				5 o 9	
PISTOLA, BÓLTER DE ASALTO	+1	LANZA EL DADO DE MUNICIÓN				VARÍA	
PUÑO DE COMBATE	+2	PUEDE REPETIR SU TIRADA (NO ACUMULABLE)				4	

ARMA PESADA A DOS MANOS; -2" AL MOVIMIENTO; +1 EN LA TABLA DE HERIDAS O IMPACTOS.

COBERTURA NO ES ACUMULABLE. EN GENERAL, SOLO SIRVE SI PUEDE CUBRIR LA MITAD O MÁS DEL OBJETIVO; RESTA -1 EN CUALQUIER CASO EXCEPTO UN OBSTÁCULO BLINDADO, QUE RESTA -2. UN ESCUDO DE ENERGÍA SE CONSIDERA COBERTURA -1 (COSTE: 5) O -2 (COSTE: 9).

COMBI-ARMA ANTES DE LANZAR LOS DADOS DEBES ANUNCIAR QUÉ ARMA DISPARAS (SOLO UNA).

ESCOPIETA HASTA 8", SUMA +1 CONTRA OBJETIVOS EN COBERTURA.

FRANCOTIRADOR SI APUNTA, TIENE ALCANCE INFINITO; RESTA -1 POR CADA 24" DE DISTANCIA.

LLAMAS A DIFERENCIA DE OTRAS ARMAS, NO PUEDES APUNTAR, PERO PUEDES DISPARAR HACIA CUALQUIER LOCALIZACIÓN VISIBLE, AUNQUE ALLÍ NO HAYA NADIE. LAS LLAMAS IGNORAN LA COBERTURA Y CUBREN ZONAS NO VISIBLES: ALREDEDOR DE UNA ESQUINA, EN INTERIORES... EL OBJETIVO QUEDA ESTREMECIDO SI EL RESULTADO FINAL ES 2, 3 O 4.

MISIL AFECTA A TODO PJ SITUADO A 3" O MENOS DEL CENTRO GEOMÉTRICO DEL OBJETIVO; HAZ UNA TIRADA CONTRA CADA UNO. EXCEPCIÓN: SI EN EL DADO DE DISPARO SALE 1, SE DESVÍA 1+1D5" EN LA DIRECCIÓN QUE INDIQUE EL DADO Y NO AFECTA AL OBJETIVO ORIGINAL; SI HAY UN OBSTÁCULO ALTO EN SU NUEVA TRAYECTORIA, IMPACTA CONTRA ESTE.

PLASMA EN VEZ DEL DADO DE MUNICIÓN, LANZA EL DADO DE CALENTAMIENTO; SI SALE 1, EL ARMA SE HA SOBRECALENTADO Y NO SE ENFRIARÁ HASTA QUE PASE UNA RONDA ENTERA SIN SER DISPARADA. SI SE DISPARA UN ARMA SOBRECALENTADA Y EN EL DADO DE CALENTAMIENTO SALE 1 O 2, EL DISPARO NO SE PRODUCE PUES EL ARMA EXPLOTA (PÁG. 20 DEL MANUAL). SI EL PJ QUE DISPARÓ SOBREVIVE, LA HERIDA SUFRIDA SERÁ SIEMPRE EN EL BRAZO BUENO.

SUPRESIÓN PERMITE DISPARAR DE FORMA ESTÁNDAR (DISPERSIÓN: 1") O REALIZAR FUEGO DE SUPRESIÓN (DISPERSIÓN: 2"). EL FUEGO DE SUPRESIÓN NO PERMITE APUNTAR, PERO EL OBJETIVO QUEDA ESTREMECIDO SI EL RESULTADO FINAL ES 3 O 4. AL REALIZAR FUEGO DE SUPRESIÓN, EL ARMA SE DESCARGA O ENCASQUILLA SI EN EL DADO DE MUNICIÓN SALE DE 1 A 3.

GRANADA CEGADORA (1P.) FUNCIONA COMO UN CARTUCHO DE DINAMITA, PERO NO CAUSA DAÑO Y SU EFECTO DURA DESDE QUE SE LANZA HASTA QUE ACABE LA RONDA. SI UN DISPARO ATRAVIESA EL ÁREA AFECTADA, LANZA 2D6 Y COGE EL PEOR; NO ES POSIBLE APUNTAR.

MOTOCICLETA (10P.; 5P. SIN BÓLTERS) MUEVE 10"; NO PUEDE TREPAPAR. SI MOVIÓ EN SU ÚLTIMA ACCIÓN, SUS ENEMIGOS RESTAN -1 AL DISPARARLO. SI MUEVE PARA ENTRAR EN MELÉ, PUEDE DISPARAR AMBOS BÓLTERS: ANTES DE LA MELÉ, RESUELVE DOS DISPAROS A 3", RESTANDO -1.

RETROPROPULSORES (10P.) MUEVE 10" Y VUELA. SI MOVIÓ EN SU ÚLTIMA ACCIÓN, SUS ENEMIGOS RESTAN -1 AL DISPARARLO. PUEDE SALIR DE MELÉ (PÁG. 16 DEL MANUAL).

EXTERMINADOR (10P.) SOLO N3 O N4. MUEVE 5" SIN PENALIZACIÓN POR ARMA PESADA; DISPARA CUALQUIER ARMA CON UNA SOLA MANO Y SUMA +1 EN MELÉ. SI LO "HIERES", LANZA 1D10 (MELÉ, ARMA PESADA O EXPLOSIÓN A 1": +1); CON 3 O MENOS LA HERIDA NO SE PRODUCE. EN VEZ DE DESPLEGAR PUEDE TELETRANSPORTARSE AL FINAL DE UNA RONDA: ELIGE UN PUNTO A 3" O MÁS DE TUS ENEMIGOS; SE DESVIARÁ 1D10-1" EN LA DIRECCIÓN QUE INDIQUE EL DADO.

PODER PSÍQUICO (5P. CADA USO) GASTA UNA ACCIÓN; MÁX. UN USO POR RONDA. NO REQUIERE VISIBILIDAD; ALCANCE: 12". LOS USOS SON ALEATORIOS Y SE RENUEVAN TRAS CADA TIROTEO.

TABLA DE PODERES PSÍQUICOS: 1D10 (POR CADA USO AL INICIO DE CADA TIROTEO)

1. ASALTO	ELIMINA A UN PJ DE NIVEL INFERIOR SI SACA 4+ EN 1D6
2. BARRERA	CREA UNA SEMIESFERA (RADIO MÁX.: 6") IMPENETRABLE HASTA FIN DE RONDA
3. CONFUSIÓN	HASTA 2+1D3 PJs PIERDEN UNA ACCIÓN EN SU PRÓXIMA ACTIVACIÓN
4. DESTRUCCIÓN	LANZA 1D6 POR CADA PJ ALIADO Y ENEMIGO: SI SALE 6, ES ELIMINADO
5. INSPIRACIÓN	UN PJ GANA 1+1D3 ACCIONES EXTRA EN SU PRÓXIMA ACTIVACIÓN
6. POSESIÓN	UN PJ DE MENOR NIVEL REALIZA 1D3-1 ACCIONES DICTADAS POR EL PSÍQUICO
7. POTENCIACIÓN	NO GASTA ACCIÓN; EN LA MELÉ QUE ELIJA, LANZA 2D6 Y COGE EL MEJOR
8. PREMONICIÓN	HASTA 2+1D3 PJs GANAN UNA ACCIÓN EN SU PRÓXIMA ACTIVACIÓN
9. TELETRANSPORTE	ES INMEDIATO; DISTANCIA MÁX. 2D6+12", A 3" O MÁS DE SUS ENEMIGOS
10. TERROR	HASTA 2+1D3 PJs SE ALEJAN INMEDIATAMENTE UN MOV. +1D6" DEL PSÍQUICO

DREADNOUGHT (150P. + ARMAS) N4 (COSTE YA INCLUIDO); SE CONSIDERA N10 A EFECTOS DE AGALLAS. TIENE 1D3 RASGOS FAVORABLES (DESCARTA LOS NEGATIVOS Y REPITE LA TIRADA); SI LLEVA DOS ARMAS DE DISPARO, UNO DE ESOS RASGOS ES AMBIDIESTRO. REGLAS ESPECIALES:

- + NO PUEDE ACTIVARSE CON LA FICHA NEUTRAL. MUEVE 4" SIN PENALIZACIÓN POR CARGA O ARMA PESADA. ATRAVIESA MUROS ABRIENDO UN BOQUETE A SU PASO; NO TREPA NI SALTA.
- + NUNCA DISFRUTA DE COBERTURA, PERO EN MELÉ SUMA +3. NUNCA QUEDA ESTREMECIDO NI CAE CUERPO A TIERRA. TIENE UNA RESISTENCIA DE 7 PUNTOS DE ESTRUCTURA (PE). SI LO "HIERES", LANZA 1D10 EN LA TABLA DE IMPACTOS; CADA IMPACTO EXTRA EN UNA MISMA LOCALIZACIÓN RESTA PE PERO NO AUMENTA LA PENALIZACIÓN.

TABLA DE IMPACTOS: 1D10 (MELÉ, ARMA PESADA O EXPLOSIÓN A 1": +1)

1-3. ARMADURA	SOLO UN ARAÑAZO
4. PATA IZQUIERDA	-1PE; -1" AL MOVER
5. PATA DERECHA	-1PE; -1" AL MOVER
6. BRAZO IZQUIERDO	-1PE; -1 EN MELÉ; -1 AL DISPARO SI USA ESTE BRAZO
7. BRAZO DERECHO	-1PE; -1 EN MELÉ; -1 AL DISPARO SI USA ESTE BRAZO
8. SENSORES	-2PE; NO PUEDE VIGILAR NI REALIZAR DISPAROS INSTINTIVOS
9. SISTEMA DE CONTROL	-3PE; EN SU SIGUIENTE ACTIVACIÓN PIERDE UNA ACCIÓN
10+. MÚLTIPLES DAÑOS	-3PE; CADA VEZ QUE SE ACTIVE SOLO TENDRÁ 1D2 ACCIONES

TROPAS SIN SERVOARMADURA N1 (COSTE YA INCLUIDO). SUMA +1 SI DISPARAS A ESTAS TROPAS.

- **NEÓFITO (4P. + ARMAS)** RESTA -1 EN MELÉ.

- **ESCUADRA HUMANA (5P. + ARMAS)** LA FORMAN UN MANDO Y 4 SOLDADOS. SOLO EL MANDO CUENTA PARA TODO: MEDICIONES, LÍNEA DE VISIÓN, COBERTURA, ETC. LOS SOLDADOS ESTARÁN A 3" O MENOS DEL MANDO, PERO SU POSICIÓN ES IRRELEVANTE: APÁRTALOS SI ENTORPECEN EL MOVIMIENTO O DISPARO DE LAS TROPAS. LA ESCUADRA FUNCIONA COMO UN SOLO NEÓFITO. AÑADE ARMAS EQUIVALENTES A LOS ATAQUES COMBINADOS DE LA ESCUADRA (POR EJEMPLO, UN RIFLE DE PLASMA EQUIVALE A 5 RIFLES LÁSER); LA ESCUADRA NUNCA LANZA EL DADO DE MUNICIÓN O CALENTAMIENTO. SI LA ESCUADRA ES "HERIDA", APLICA LAS REGLAS ESTÁNDAR; SI SOBREVIVE, RETIRA 2 SOLDADOS Y RESTA -1 AL DISPARO Y MELÉ, SIN MÁS PENALIZACIONES.

- **OGRETE (8P. + ARMAS)** POSEE EL RASGO TRES VIDAS (PÁG. 29 DEL MANUAL). NO PUEDE REALIZAR TAREAS "COMPLEJAS" COMO, POR EJEMPLO, MANEJAR UN ORDENADOR.