

PREGUNTAS FRECUENTES

Creación de personajes

Los alterados tienen que elegir al menos una secuela (salvo que inviertan 2 PCs para evitarlo). ¿Reciben los PCs correspondientes a dicha secuela?

Si, reciben los puntos de creación de la secuela.

¿Los parahumanos híbridos, cuantos PCs cuestan?

Los mismos puntos de creación que su progenitor o progenitora parahumano.

Ejemplo: Si fuese hijo de una humana y un atlante, adquirirá ese origen por 35 PCs.

¿Con el método mixto puedo cambiar el origen del personaje?

Cuando se realiza una ficha por el método mixto normalmente se avanza mucho en su desarrollo hasta que se decide cambiar algo, al ser el origen lo primero que se resuelve, es más fácil volver a empezar, pues muchos orígenes tienen mecánicas de azar específicas. De todos modos hay orígenes que son compatibles y si se podría cambiar fácilmente con la ficha ya avanzada.

Ejemplo: Un mutante con 3 poderes, por un tecnificado no es fácil calcular los puntos ya avanzada la ficha, sin embargo un alterado con un mutante o un dios con un semidiós, son fáciles de calcular pues son similares.

Sistema

¿Una tirada de EQM sería tirar 1d100 y comparar con EQM? ¿Se tendría en cuenta los valores de modificador psiónico o la parada mental?

Se tiene que sacar en 1d100 menos que el EQM del personaje afectado. El guionista podrá poner modificadores y no se debe aplicar ni el modificador psiónico, ni la parada mental.

¿Qué daño haría con un Arco o una Ballesta?

Se usaría la formula: «Daño del proyectil + modificador material + potencia del atacante y si el arco/ballesta tiene un modificador adicional también se sumaría».

Ejemplo: Si un PJ con fuerza 95 estuviese usando un Arco reforzado y una flecha convencional de acero, El daño realizado sería 1d10 de la flecha, + 25 del modificador de material , +10 de la potencia del atacante usando su fuerza y +5 del modificador adicional del arco reforzado.

¿Si un personaje usando telequinesis proyecta una piedra, cuanto daño haría?

Se usaría la formula «Daño del arma + modificador material + potencia del atacante».

Ejemplo: Si estuviese usando telequinesis a rango 81 (alto), El daño que hace sería 1d6 del arma improvisada + 20 del modificador del material + 30 de la potencia del atacante usando la telequinesis.

Al impactar en el cuello se doblan las posibilidades de crítico, ¿Lo calculamos sobre la tirada a impactar ya realizada?

Si, el critico en vez de de ser entre 01 y un 10% del valor en la habilidad (incluyendo modificadores) pasaría a ser entre 01 y un 20% del valor de la habilidad.

Ejemplo: El PJ tiene un 95% en armas cortas, el guionista dice que tiene poca dificultad así que resta un 25% a la tirada, quedando un 70% así que el critico sería entre 01 y 07 en 1d100. El jugador tira y saca un 12% y un 18 en la localización de impacto, así que como impacta en el cuello su rango de crítico estaría entre 01 y 14, con lo cual causaría un crítico a la víctima del disparo.

La Voluntad utilizada para aumentar el porcentaje de éxito de una tirada se recupera al final de la Aventura, ¿esto quiere decir al terminar de jugar una sesión de juego?

No, una aventura tiene un planteamiento, un nudo y un desenlace. La mayoría de aventuras suelen durar varias sesiones de juego y si dejas el juego en mitad de una trama no es lógico que recuperes la voluntad. Pero cuando ya ha llegado el desenlace de la misma y la has superado es lógico que para la siguiente aventura ya tengas tu voluntad como siempre. A veces hay aventuras que duran solo una sesión de juego y en ese caso al tener un desenlace si se recupera la Voluntad. Si estas jugando una Campaña de gran duración, el Guionista seguramente acuerde interludios de la historia en los que se recupera la Voluntad.

¿Cuando cargas, el daño que recibes al cargar lo absorbe el Daño Absorbido físico?

No se recibe daño físico siempre que el daño recibido por cargar sea inferior o igual que el Daño Absorbido físico.

¿Cómo se usan los escudos?

Un escudo se rige por la habilidad Arma Especial, depende de como este planteado el diseño del escudo se podrá usar de dos modos:

Modo ofensivo: Algunos escudos podrán ser lanzados o atacar con ellos cuerpo a cuerpo. Tirando contra la habilidad menos el modificador de impacto (al lanzarlo) o la parada física (en cuerpo a cuerpo) y haciendo el daño, normalmente una tirada variable del arma (1d10, 2d10 etc.) y el modificador por el material etc. Similar al uso de un arma de combate cuerpo a cuerpo.

Modo defensivo: Todos los escudos podrán ser usados en este modo, cuando se empleen tendrán que indicarse en que parte del cuerpo están situados, anulando así cualquier daño inferior al Daño Absorbido físico que protejan recibido en esa zona. También podrán bloquear un ataque recibido usando una acción reservada (ver uso de RESERVA DE ACCIONES en la pag 291 del manual básico) para colocar el escudo y protegerse, (seguirán bloqueando hasta que se supere su Daño Absorbido físico).

A veces si el escudo, la escena de combate y el Guionista lo permite podrán otorgar cobertura, o servir para otros usos no contemplados aquí.