

Atributos y skills

Atributos y skills activas: Los atributos solo pueden aumentarse con karma hasta el máximo natural de cada raza, con excepción de algunas cualidades. El máximo natural de cualquier skill es 9, con excepción de la cualidad Aptitude que te deja subir una a 10. El número base para cualquier mejora es 5 karma. Todas las mejores usan este número como múltiplo. Para subir una skill o atributo multiplicás 5 por cada nivel entre el actual y el final inclusive, sumás los resultados y ese es el costo total de karma. Si querés subir AGI o Firearms de 4 a 6, sería 25 karma (por subirla de 4 a 5) más 30 karma (por subirla de 5 a 6) y pagás un total de 55 karma por subir esos dos niveles de atributo o skill. Podés subir de a un punto o comprar los puntos que quieras siempre que tengas el karma suficiente. La única diferencia entre skills y atributos es el tiempo de cooldown que requieren. **Un personaje con la skill influencia puede hacer una tirada de instrucción para enseñarle a otro pj una skill que quiera aprender o ayudarlo a mejorarla. Debe tener la skill correspondiente en nivel 4 mínimo, y hace una tirada de Influencia en la que cada acierto reduce un día de cooldown.**

Atributos y skills (cont)

Especializaciones y expertise Cuestan 5 karma cualquiera de las dos. Para tener una expertise necesitás tener la skill correspondiente en nivel 5, y tener una especialización dentro de esa skill (Por ejemplo, Sorcery 5 con especialización en spellcasting, y recién ahí podés convertir la especialización en expertise para pasar de tener +2 a +3 en la tirada cada vez que hagas un spell). Podés tener una expertise y dos especializaciones por skill.

Skills de conocimiento Son cosas que tu pj ha estudiado. Te permiten saber cosas sin hacer tiradas de memoria, bajar el mínimo para alguna tirada, dar edge, etcétera.

Implantes cibernéticos o bioware

Los implantes cibernéticos y bioware están listados en el manual oficial, pg. 282 a 294.

Los implantes cibernéticos reducen la Esencia de tu personaje (lo cual, si sos mago o tecnomántico, baja tus stats de magia o resonancia respectivamente) pero agregan bonos permanentes al personaje.

El máximo bono que cualquier personaje puede recibir a una skill o atributo, más allá del límite natural, es +4 total.

Categorías: Las categorías distinguen la calidad visual del implante y reducen la pérdida de esencia. Son, de peor a mejor: Usado, Alpha, Beta, Delta.

Los implantes tienen Capacidad, así como los equipos, para agregarles distintas mejoras que solo cuestan plata.

Cirugía y Recuperación

Implantes cibernéticos o bioware (cont)

La Cirugía es un proceso invasivo que deja daños en el cuerpo. Cada vez que instalás un implante, ambos monitores de daño sufren un daño igual al Costo de Esencia del Implante x3 (mínimo de 1, pero nunca hacia Overflow). Los shops de cirugía tienen espacios de recuperación médica, pero la calidad varía según el sitio, y el precio de estos espacios no está incluido en el costo de la operación.

El tiempo de una Cirugía es una Tirada Extendida de Biotech+Logic, donde el mínimo es el Rating del implante x3, y cada tirada para llegar al mínimo es una hora de tiempo. Si el ítem no tiene un rating listado, cuenta como rating 2. Siempre que tenga un shop, cualquier personaje con la skill puede hacer la Cirugía.

Cualidades

Conseguir cualidades positivas y negativas Las cualidades positivas pueden comprarse por el doble de karma que al crear el pj, o adquirirse mediante juego. Por ejemplo: Un pj que resiste en un encuentro intentos consecutivos de asustarlo o intimidarlo puede ganar, si el gm lo considera, la cualidad guts como representación de esa muestra extraordinaria de voluntad. Las negativas pueden adquirirse de igual manera pero, a diferencia de cuando te creás el pj, no otorgan más karma.



By Lucaslautaro14

cheatography.com/lucaslautaro14/

Published 16th April, 2021.

Last updated 16th April, 2021.

Page 1 of 3.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>

Artes marciales

Las Artes Marciales son una forma de combate introducida en Firing Squad (pg. 97 a 106) divididas en Estilos y Técnicas. Lo que ofrecen va desde causar Estados a reducir gastos de Edge para algunas Acciones de Edge. No hay límite para la cantidad de estilos o técnicas que quieras aprender, siempre y cuando encuentres instructores o material apropiado.

Aprender un Estilo cuesta 7 karma, 2.5 k nuyen y tiene un cooldown de 1 mes.

Aprender una Técnica cuesta 5 karma, 1.5 nuyen y tiene un cooldown de dos semanas.

1. Las Técnicas se dividen en General (podés aprenderlas sin importar el estilo), grappling, striking, weapon, ranged, mobility.
2. Cada Estilo tiene una Técnica Propia. Cuando aprendés el estilo automáticamente aprendés, gratis, la Técnica Propia.
3. Cada Estilo tiene uno o más tipos de Técnicas asociados. Podés aprender cualquier técnica del tipo que tu estilo te permita.
4. Técnicas de grappling y striking solo pueden usarse sin armas (para esto, las armas de nudillos y guantes de shock cuentan como unarmed) y las de Weapon requieren el arma que pida la técnica.
5. A menos que la Técnica diga lo contrario, cada una solo puede aprenderse una vez, sin importar que diferentes estilos la permitan.

Spells y preparaciones

Aprender una spell tiene un cooldown de doce días (reducidos según las tiradas que verás abajo) y puede hacerse de dos maneras:

Enseñar: Un pj puede hacer una tirada de instrucción similar a como se explica en el apartado de skills activas, donde cada acierto reduce el cooldown de aprender la skills por un día. También podés acceder a las librerías virtuales de la Matrix donde hay compendios de fórmulas de spells o conseguir instructores npc. Para cualquiera de las dos necesitás una sin y una licencia de spellcaster o enchanter asociada a la sin. Si tenés un instructor hace una tirada de instrucción y te suma dados a tu tirada de aprendizaje. El precio de un instructor es Fórmula x nivel de skill de influencia. Caros, pero lo valen.

Spells y preparaciones (cont)

Comprar:

Comprar la fórmula de un spell, ritual o preparación alquímica puede hacerse a través de un negocio legal, para lo cual necesitás una sin y una licencia asociada correspondiente (spellcaster o enchanter) o encontrando algún mago dispuesto a venderte sin tener sin o licencia, cobrándote 500 nuyen extra.

Se realizan los siguientes pasos:

1. Comprar la fórmula del spell (2k para spells de pelea, 500 para detección y salud, 1k para ilusión, 1.5k para manipulación).
2. Hacés una tirada de Aprendizaje: Sorcery o Enchanting (según qué aprendas) e INT, aplicando todos los modificadores correspondientes o usuales (heridas, fatiga, etc.). El tiempo que te toma aprender el spell es 12 días dividido por la cantidad de aciertos en esta tirada, al final del cual pagás 5 karma. El pj dedica ocho horas de cada día para aprender el spell. Si no sacás ningún acierto en la tirada de aprendizaje, fallás en aprender el spell. No gastás karma, pero sí la plata que usaste para comprar la fórmula. Una vez que aprendés el spell, la fórmula desaparece y el spell queda para siempre en tu memoria.



By Lucaslautaro14

cheatography.com/lucaslautaro14/

Published 16th April, 2021.

Last updated 16th April, 2021.

Page 2 of 3.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>

Spells y preparaciones (cont)

Para crear spells según el manual Street Wyrd vamos a seguir los mismos pasos del manual.

Crear y aprender spells son dos procesos distintos. Crear un spell es diseñarlo, el mago diseña el esquema del hechizo y la fórmula correspondiente sin ningún costo. Aprender el hechizo significa memorizarlo para siempre, y borrar la fórmula de manera que no pueda ser robada, copiada, hackeada, etc.

Aprender un spell que creaste sigue las mismas reglas normales con las siguientes diferencias (que el manual no explicita, sino que deduzco o interpreto):

1-No gastás plata en ninguna fórmula porque es algo que estás creando y no comprando.

2-No podés contratar ningún instructor porque nadie conoce, obviamente, tu spell.

Iniciación

Iniciar es un proceso interno en el cual el mago profundiza sus habilidades y la tradición escogida. Puede ser tiempo de estudio en los textos de tu tradición, meditación, puede ser una misión en la que tu espíritu mentor te guía hacia tu objetivo, puede ser un entrenamiento exhaustivo como adepto en el cual el límite entre cuerpo, magia y mente se vuelve difuso o preternaturalmente claro.

Detalles y beneficios de iniciarse:

1. Ganás alguna de las metamagias de los manuales.
2. Tu Grado de Iniciado no puede ser más alto que tu Magia actual. Cada vez que alguna pérdida de Esencia baje tu stat de Magia, perdés un nivel correspondiente de Iniciación, perdiendo todos los beneficios de dicho nivel.

Iniciación (cont)

3. Aumentás el límite natural de tu magia hasta un máximo de 6+Grado de iniciación. Aumentar el límite natural no significa que pasás de 6 a 7 automáticamente. Ganás el máximo de 7 y después comprás el stat con karma.

4. Ganás acceso a los metaplanos donde viven los espíritus, lo que te permite viajar hasta ellos si tenés la habilidad de Proyección Astral.

5. Costo de karma es 10+el Grado al cual avanzás.

6. El cooldown tu Grado+1 en meses.

7. Iniciarte es una Tirada Extendida de tu skill mágica más alta+Magia, con un mínimo de aciertos igual al Grado que querés alcanzar, y en la que cada tirada para llegar al mínimo equivale a un mes.



By **Lucaslautaro14**

Published 16th April, 2021.

Last updated 16th April, 2021.

Page 3 of 3.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>