

Reglas de Edge

Regla de mesa del Edge: Esta es una regla personal para capitalizar el edge, hacerlo más flexible y darle más peso en el juego. El edge se gana en situaciones narrativas donde los personajes tienen alguna ventaja, o en combate, comparando AR y DR. En este último caso, **en vez de ganar 1 punto de edge cada 4 puntos de diferencia con el personaje oponente (según el manual), es 1 edge cada 2 puntos de diferencia y el límite de edge que podés ganar por ronda es 3 (A diferencia de las reglas oficiales, donde el máximo es 2 por ronda)**. Lo que queda igual es el stat de edge: El edge que tengas no puede superar tu máximo natural y ese máximo natural no puede incrementarse de ninguna manera. Cualquier punto de edge que ganes y sobrepase tu máximo natural lo perdés..

Status

Blinded 1 a 3: De niveles 1 a 2, -3 (acumulativo) a todo lo que involucre visibilidad. En nivel 3 es una falla automática.

Burning #: El número representa el daño que el pj tiene que resistir durante cada turno que el status persista.

Cómo curarlo? Una acción mayor de AGi y REA (2) para rodar por el piso.

Si ganas el status wet o chilled también es cancelado, y lo mismo aplica en viceversa.

Chilled: -4 a la iniciativa y -1 a todas las tiradas salvo de daño. Cancela y es cancelado al mismo tiempo por el status Burning

Confused #: El número actúa como penalización a todas las tiradas.

Status (cont)

Corrosive #: El número representa el daño P a resistir durante cada turno que el status dure. Puede ser removido o cancelado por ciertos equipos u objetos, y en algunos casos con agua para curar la quemadura, a discreción del GM.

Cover 1 a 4: Cobertura de un cuarto, media, tres cuartos o completa, en ese orden. Atacar con cobertura requiere 1 acción menor además de la mayor, impone un -2 a la tirada en Cover 4 y no ganás edge al atacar, solo al defender.

Dazed: -4 a la iniciativa y no pueden usar ni ganar edge.

Sordo 1 a 3: En niveles 1 a 2, -3 a cualquier tirada que involucre audición, y en nivel 3 es un fallo automático.

Fatigued 1 a 3: -2 por nivel a todas las tiradas salvo daño. Reduce el movimiento cinco metros.

Frightened: -4 a todas las tiradas contra el causante del miedo.

Hazed: No podés moverte entre el plano astral y el físico, ni proyectarte astralmente o manifestarte. Sí percibir.

Hobbled: Cualquier movimiento a pie se reduce a la mitad, redondeada para arriba.

Inmovilizado: El pj no se puede mover, pero puede realizar cualquier acción posible con sus pies pegados al sitio. -3 al AR y a todas las tiradas de ataque, y no puede usar reacción en las tiradas de defensa.

Invisible # o Invisibilidad mejorada: El número indica los aciertos necesarios de Percepción para descubrir al pj. Los medios electrónicos notan el primer tipo de invisibilidad, pero no el segundo.

Náusea: Body y willpower (2) al principio de su turno. Si fallan no pueden hacer nada. Si pasan pueden atacar pero pierden una acción menor.

Status (cont)

Panicked: Los personajes no pueden hacer nada salvo actuar para evitar la causa del status.

Petrified: Lo que dice el nombre. No pueden hacer nada, y ganan 10 DR. Cancela cualquier otro status previo.

Poisoned #: El número representa un daño P o S. Al final de cada turno, tirás body para resistir el daño. Y en cada turno después de recibir el status el daño que tenés que resistir va disminuyendo en 1.

Prone: Te tirás cuerpo a tierra, reduciendo tu movimiento a 2 metros y no pueden correr. +2 a Defensa contra ataques en rango medio o superior, pero -2 contra ataques en Close o near. -4 a ataques melee o con arco. +2 AR de cualquier arma de fuego o proyectil, salvo arcos.

Silent # y Silent mejorado: Funciona igual a invisibilidad pero para lo auditivo. La versión mejorada incluye aparatos electrónicos.

Stilled: No te podés mover, estás paralizado. -10 a la DR y no podés hacer nada salvo Percepción o comunicación mental.

Tampoco podés tirar Defensa, pero sí Daño. Cancela cualquier status duradero. Recibís el daño igual, pero si hay un status duradero asociado a ese daño es cancelado inmediatamente.

Mojado: -6 a las tiradas de daño contra daños de agua, frío o eléctrico. Cancela el status Burning y puede ayudar con el Corrosivo.

Zapped: -2 a la iniciativa, no podés correr, y -1 a todas las acciones.

Disabled 1 a 3: Tomá nota de los miembros afectados.

Nivel 1: Las acciones menores que involucren al miembro afectado cuestan 1 en vez de 2.



By Lucaslautaro14

Published 17th March, 2021.

Last updated 16th April, 2021.

Page 1 of 5.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>

Status (cont)

Nivel 2: Las acciones mayores que involucran el miembro afectado cuestan 1 acción menor además, y es acumulativa con el nivel 1.

Nivel 3: Una pierna afectada da el status hobbled. Un brazo afectado da -4 a las tiradas que lo usen, y es acumulativa con los niveles anteriores.

Muted: No podés hablar. El gm decide si y cómo esto puede afectar skills sociales del tipo influencia.

Off balance: Te cuesta mantener el equilibrio. No podés usar Edge en nada que involucre un stat físico o en Defensa y glitchear en cualquiera de esas tiradas da el status prone.

Edge Boosts

1 edge

Volvé a tirar 1 dado. Puede ser tuyo o de tu oponente. Se hace después de las tiradas.

+3 a la iniciativa: Lo que dice. Podés usarlo al inicio del combate o, si lo usás iniciada la ronda, el efecto aplica a partir de la próxima ronda.

Tirá tu armor en vez de body para absorber daño

Usar una acción edge: Usás alguna de las acciones edge listadas anteriormente, que gaste 1.

2 edge

+1 a un dado. Convertís un 4 en un 5 o un 1 en 2 para evitar el glitch crítico.

Dar 1 edge a un aliado: Gastás dos edge para darle 1 a un aliado.

Negar 1 edge: Gastás 2 para quitarle 1 a un oponente.

Después de absorber daño, tirás tu armor o body (el más alto) y por cada acierto convertís un punto de daño físico a daño de stun, según el espacio de stun que tengas disponible.

Usar una acción edge: Las acciones edge que gasten 2 edge.

Edge Boosts (cont)

3 edge

Comprar un acierto automático: Comprás un acierto automático que se suma a los que sacaste.

Tirás toda tu DR (armor+body) para absorber el daño, en vez de solo body.

Curar 1 punto de daño de stun

4 edge

Agregar edge a tu tirada: Añadís el edge que gastás a los dados que tirás, y explotan los 6. Explotar los 6 quiere decir que cada 6 que saques te permite volver a tirar ese dado, y así sucesivamente hasta que dejes de sacar 6. Todos se suman como aciertos.

Curar 1 punto de daño físico.

Volver a tirar todos los dados fallados: No se puede usar si hay glitch o glitch crítico.

Usar una acción edge.

5 edge

Que los 2 cuenten como glitch para el oponente: Los 1 y los 2 cuentan como glitch para tu oponente.

Crear un efecto especial: Esto se rolea. Vos o el gm crean algo fortuito, azaroso, accidental o de índole espontánea que te ofrecen una ligera ventaja. Cañerías que explotan, la policía llegando más rápido de lo que se pensaba, un espíritu enojado, etc. Usar una acción edge.

Acciones menores

Activar, desactivar focus (ítem mágico) que tengas encima. (I)

Acciones menores (cont)

Esquivar ataque explosivo o de gas:

Tirás reacción+atletismo. Elegís una dirección y te movés tantos metros como aciertos hayas tenido, pero sin saber el radio o el área del ataque. Podés usarla tantas veces como acciones menores te queden, pero desde la segunda vez es con -2 a la tirada y es acumulativo en la ronda. (A)

Bloquear (A): Agregás tu skill de melee a la tirada de defensa, incluyendo especializaciones con el arma que defienda. Podés usarla tantas veces como acciones te queden, pero desde la segunda vez es con un -2 a la tirada y es acumulativo en la ronda.

Call a shot (I): Elegís 1 de las siguientes acciones y la realizás junto a una acción mayor para atacar. Entre paréntesis, el costo de Edge:

Desarmar(5): Desarmás a tu oponente con un tiro o un ataque melee. El objetivo tira defensa. Si pierde, no sufre daño, pero el arma cae lejos de él, tantos metros como aciertos extra hayas tenido.

Vitals(5): +2 de daño.

Romper arma (5): Tirás ataque, y reducís el AR del arma en todos los rangos en una cantidad igual a tus aciertos extra. Si alguno de los AR es reducido a 0, el arma no puede disparar en esa categoría.

Incapacitar (5): Si tus aciertos extra superan la REA del oponente, recibe el status hazed.

Cambiar modo de aparato (A): Apagás o cambiás el modo de cualquier aparato electrónico (Commlink, arma, etc.) siempre y cuando sea wireless y esté conectado a la matrix.

Comandar drón (I)

Comandar espíritu (I): Das una orden a tu espíritu o grupo de espíritus. Diferentes órdenes son diferentes acciones menores.



By Lucaslautaro14

cheatography.com/lucaslautaro14/

Published 17th March, 2021.

Last updated 16th April, 2021.

Page 2 of 5.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>

Acciones menores (cont)

Esquivar (A): Agregás tu nivel de atletismo a la tirada de defensa. La usás tantas veces como acciones menores te queden, pero desde la 2 vez es con un -2 acumulable en la ronda.

Soltar objeto (A): Soltás un objeto que puede o no romperse, a discreción del gm.

Agacharse (I): Te agachás y ganás el status prone (-4 a defensa si lo atacan a 5 metros o menos, +4 a defensa si lo atacan de 20 metros o más) hasta que te levantes de nuevo.

Cuerpo a tierra (A): Te arrojár a la tierra como una maniobra defensiva. +2 a la tirada defensiva.

Ganás el estatus prone (-4 a defensa si lo atacan a 5 metros o menos, +4 a defensa si lo atacan de 20 metros o más) y -2 a cualquier tirada de skill hasta el final de tu próximo turno, a menos que antes te levantes de nuevo.

Interceptar (A): Si un oponente pasa a 3 metros o menos de vos y te queda 1 acción mayor, podés atacarlo fuera de turno (A)

Ataque múltiple (I): Usás 1 acción menor y 1 mayor. Aplicás todos los bonos y penalizaciones a la tirada que correspondan, dividís la tirada por la cantidad de ataques que quieras realizar y hacés las tiradas por separado.

Desenfundar rápido (I): Desenfundás una pistola, un arma de tamaño de pistola o un arma arrojadiza pequeña y atacás usando 1 acción menor y 1 acción mayor. Necesitás tener equipo que te permita realizar esta acción.

Cargar arma (A): Recargás el arma con un comando mental a través de tu commlink, siempre y cuando esté conectada a la matrix.

Cambiar percepción(A): Cambiás a percepción astral o viceversa.

Ponerte de pie (I)

Apuntar (I): +1 a la tirada.

Acciones menores (cont)

Solo puede usarse una vez por ronda de combate y solo con armas de distancia, pero si no usás un ataque, la acumulás cuanto quieras hasta usarla, repitiendo la acción cada turno para sostener la puntería. El máximo de bono a la tirada es tu willpower. Si el arma que usás tiene algún dispositivo visual que te agrega bonificaciones al ataque, la acción apuntar en el primer turno se rolea como que estás usando el dispositivo para alinear el tiro, y el +1 empieza en tu siguiente turno.. **Cobertura (I):** Si hay alguna cobertura disponible a la que puedas llegar, usás 1 acción menor para ganar el status cover (de 1 a 4).

Mover (I): Podés moverte un máximo de diez metros.

Trip (I) (sólo melee): Se usa como un ataque. Hacés la tirada melee (Con arma o sin arma), reduciendo el daño por dos puntos. El otro tira agi+atletismo con un mínimo igual a tu daño después de la reducción. Si pierde, gana el status prone (-4 a defensa si lo atacan a 5 metros o menos, +4 a defensa si lo atacan de 20 metros o más). Podés elegir si caes con él. Si glicheás (si la mitad de la tirada es 1) caés con él y el derribo falla.

Acciones mayores

Asistencia (A): Asistís a un compañero en una tirada, funcionando como una tirada de equipo (Tirás la misma skill que tu compañero va a usar y cada acierto que logres agrega un dado a su tirada. Tu compañero no puede ganar más dados que su nivel de skill).

Proyección astral (I)

Atacar (I)

Desterrar espíritu (I)

Castear spell (I)

Acciones mayores (cont)

Contrahechizo (A)

Disipar (I): Personajes mágicos usan esto para borrar rastros de su magia.

Defensa total (A): Agregás tu willpower a las tiradas de defensa durante toda la ronda actual.

Manifestar (I): Si estás en forma astral, aparecés como un fantasma.

Levantar, acomodar objeto (I): Igual a soltar objeto, pero evitás el riesgo de romperlo. Si el objeto levantado es un arma, la acción cuenta como preparar arma.

Preparar arma (I): Eso, preparás el arma. Si las armas son pequeñas, como cuchillos arrojadizos, podés preparar un máximo igual a tu agi.

Recargar arma (I): Cargás un arma que no está conectada a la matrix. Es decir, manualmente.

Rigger jump in (I)

Correr (I): Corrés una distancia igual a tu agi x 4 y hacés una tirada de atletismo. Cada acierto es un metro extra que podés correr. Después de correr, ganás el status fatiga 1 (-2 a todas las tiradas y movimiento reducido a la mitad por 1 turno).

Invocar espíritu (A)

Usar un dispositivo simple (I): Usar cualquier dispositivo que pueda activarse con un gatillo, un botón o un comando simple.

Acciones de Edge

Las Acciones de Edge pueden usarse gastando el Edge correspondiente o con un -4 a la tirada, según vos quieras
Big speech (Usar skill, Influencia) 4 edge: Tirá la skill dos veces. La primera cuenta como una tirada de equipo, queriendo decir que sumás estos aciertos como dados para la segunda tirada.



By Lucaslautaro14

cheatography.com/lucaslautaro14/

Published 17th March, 2021.

Last updated 16th April, 2021.

Page 3 of 5.

Sponsored by CrosswordCheats.com

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>

Acciones de Edge (cont)

****Bring the drama (Usar skill, Con) 2 edge:**

Para una estafa corta, 200 nuyen de cualquiera que esté mirando. Para una estafa de algo largo, podés aumentar tu precio por 20% y el objetivo acepta.

Disparar en cobertura (Ataque a distancia) 2 edge: Podés atacar en cobertura sin usar 1 acción menor.

Knockout (melee) 2 edge: Si el daño infligido es mayor a la willpower del objetivo, llenás el monitor de stun y el objetivo queda inconsciente.

Shank (melee) 1 edge: Atacando con armas de filo, reducís el -4 de un call a shot a -2.

Sudden insight (Cualquier skill) 1 edge: Te permite tirar el stat de una skill que no tenés cancelando el -1 de default. No aplica a skills que no pueden usarse untrained.

Tactical roll (Cuerpo a tierra) 1 edge: Te permite atacar al mismo tiempo que te echás cuerpo a tierra. Si el ataque es melee no tenés penalización a la tirada. Durante la ronda siguiente no tenés el -2 a los ataques que hagas en distancia Close o near.

Tumble (melee) 1 edge: Si el daño infligido es mayor al Body de tu oponente, gana el status prone.

Wrest (Block) 2 edge: Si bloqueás un ataque, tirá close combat con un mínimo igual a la fuerza del oponente. Si igualás el mínimo, el arma cae el pasi. Si lo superás, la robás.

Blinding Strike (Cualquier ataque, Blind) 4 edge: Si los aciertos extra del ataque superan la agi del oponente, gana el status Blind 1, acumulativo con niveles anteriores. El status dura una cantidad de rondas igual a los aciertos extra. No ocurre daño.

Acciones de Edge (cont)

Carga (Melee, Movimiento) 4 edge:

Después de moverte 5 metros tirás ataque. Podés convertir tus aciertos extra en metros para empujar a tu oponente, reduciendo el daño respectivamente, hasta un máximo de tu Body. Si el ataque daña a tu oponente, trata el daño infligido como con +2 y, si es mayor al body del oponente, gana el status prone.

Fuego de cobertura (Burst fire o full auto, ataque) 3 edge: Usando BF, en vez de aumentar el daño del arma das +2 a la defensa de 2 aliados contra 2 enemigos (Acumulativo con cualquier cobertura anterior). Con FA das Cover 4 y reducís el daño en 2.

Entanglement (Ataque grapple con arma exótica) 3 edge: Con armas de tipo látigo o cadenas. Tirás ataque vs AGI y REA. Si tus aciertos extra superan la agi del oponente, gana el status hobbled por rondas iguales a la cantidad de aciertos.

Fake out (cualquier ataque) 2 edge: Distras a tu oponente. Tus aciertos extra reducen la DR del oponente.

Freerunning (Correr) 2 edge: Podés recorrer distancias horizontales y verticales en 1 acción mayor en vez de múltiples menores, y podés quitar hits de la tirada para ganar metros en ascensos o descensos verticales. Debés terminar en una superficie horizontal. Los adeptos que usen este poder aumentan su distancia base con la acción correr de 15 a 18 metros.

Hamstring (Cualquier ataque) 3 edge: Un ataque hecho para inmovilizar al oponente. Si tus aciertos extra superan la agi del oponente, gana el status hobbled por rondas iguales a la cantidad de aciertos.

Acciones de Edge (cont)

Imposing stone (Intercept) 2 edge: No solo interceptás al oponente, tratás de detenerlo. Cada acierto hecho con una acción de interceptar reduce el movimiento del oponente en un metro. Si los aciertos superan la agi, el oponente se detiene a tu lado.

Presencia intimidante (Usar skill, influencia) 2 edge: Tirás Influencia + Fuerza vs. Will y Fuerza. Los aciertos extra reducen el AR del oponente durante la ronda. Si el AR baja a cero, no gana ni puede usar edge hasta el final de la siguiente ronda.

Escape kármico (Esquivar o bloquear) 2 edge: Si alguna de las dos acciones falla, y el ataque recibido daría un status, gastás 1 acción menor para convertir los aciertos extra del oponente en daño y no en el status.

Rompe nudillos (Cualquiera ataque) 4 edge: Apuntás a un miembro específico del oponente y atacás con -4. Si el ataque pasa, ese miembro gana Disabled I. Si los aciertos extra superan el body del oponente, es Disabled II. El status dura tantas rondas como aciertos extra. Podés atacar el mismo miembro varias veces hasta el máximo de Disabled 3, y la duración del status se acumula.

Hoja en el viento (Correr) 3 edge: Corrés aprovechando tus alrededores. Tirás atletismo y podés convertir los aciertos de la tirada en niveles de Cover hasta +4 para tus defensas durante toda la ronda. El gm decide si el terreno te permitiría esto. Los adeptos con el poder de correr en paredes ganan Cover I automáticamente porque, cito, "nadie espera que corras por una puta pared para escapar".



By Lucaslautaro14

cheatography.com/lucaslautaro14/

Published 17th March, 2021.

Last updated 16th April, 2021.

Page 4 of 5.

Sponsored by CrosswordCheats.com

Learn to solve cryptic crosswords!

<http://crosswordcheats.com>

Acciones de Edge (cont)

Monkey climb (Escapar) 2 edge:

Convertís los metros verticales de 1 a 1.2 por acierto en la tirada, y a 1.3 si tenés Long Reach.

Pin (Ataque con arma arrojada o proyectil) 3 edge:

Si los aciertos (totales, no solamente los extra) superan la DR del oponente, queda atorado a la pared o al suelo, sin importar si sufre daño o no. Gana el status inmovilizado, y el oponente debe usar la acción levantar objeto para recuperarse.

Hacerte el muerto (Usar skill, influencia) 3 edge:

No estás realmente muerto, pero querés hacer creer que sí. Tirás influencia versus will e intuición (el gm puede dar o quitar dados según las circunstancias). Si pasás, convertís los aciertos extra en dados para el próximo ataque contra el oponente. Si fallás, los aciertos se hacen dados para la defensa del oponente en tu próximo ataque. El gm puede esperar a revelar el resultado hasta el ataque en cuestión.

Proteger al principal (Interceptar) 2 edge:

Si podés llegar a tu aliado en 1 acción menor, tomás el daño que él recibiría. No podés bloquear ni esquivar.

Right back at ya! (esquivar granada) 3 edge:

Usás la acción esquivar granada. Usás la acción levantar objeto tirás atletismo más reacción (2) para alejarla. Los aciertos extra reducen el área de daño de la granada, y el gm vuelve a hacer la tirada para ver la dirección de daño.

Riposte (Bloquear) 4 edge: -2 al daño que recibirías. Si la tirada de defensa pasa, devolvés un daño igual a la cantidad de aciertos extra.

Rolling clouds (Caer) 2 edge:

Tirás atletismo. Cada acierto resta 1 metro a la parte de la caída que te haría daño. El gm resuelve el daño reducido que recibirías según el manual principal.

Acciones de Edge (cont)

Rooted (Movimiento) 2 edge: Cuando alguien trata de noquearte, tirás Atletismo y agregás tus aciertos a tu Body para resistir acciones como trip o tumble o carga.

Sucker punch (Cualquier melee, fatigued) 2 edge:

Si los aciertos extra del ataque superan el willpower del oponente, gana el status fatigued por rondas igual a esos aciertos. El oponente no recibe daño.

Taunt (Usar skill, influencia) 1 edge:

Tirás influencia vs willpower e intuición. Los aciertos extra aumentan la DR de un aliado contra ese oponente por una ronda.

Filo amenazante (Bloquear) 1 edge:

Se usa con un arma, e incluís un pequeño teatro con ella para asustar al oponente. Durante todo el encuentro, tu DR se convierte en tu AR de rango Close del arma que uses.

Golpe al cuello (melee) 2 edge: Si los aciertos extra de tu ataque superan la agi del oponente gana el status muted por rondas igual a los aciertos. El oponente no recibe daño.

Tirar persona (grapple) 4 edge: Una vez que el oponente está agarrado, podés tirar Close combat y STR vs STR y REA para arrojarlo, usando tu AR sin armas y sufriendo el oponente el -4 a la tirada por el grapple. Si el ataque pasa, el oponente recibe la mitad de tu fuerza más aciertos extra como daño. Podés reducir el daño para aumentar la distancia a la que cae y cuando cae el oponente gana el status prone. El oponente puede recibir daño adicional según donde caiga.

Thunder palm (Cualquier ataque) 2 edge:

Si los aciertos extra superan el willpower del oponente, gana el status sordo por rondas igual a los aciertos. No recibe daño.

Acciones de Edge (cont)

Tuck and roll (El pj recibe el status prone) 1 edge: Si recibís el status prone, podés moverte 1 metro de donde caerías para quizá entrar en un rango de ataque distinto del oponente. Todavía recibís el status.

Weapon flash (Desenfundado rápido, ataque) 2 edge: Usás el desenfundado rápido con un arma melee e, igual a esa acción, cuenta como ataque.

Weapon Spread 1 edge: Durante el encuentro, si usás dos armas melee, tu rango Close aumenta 2 metros.

Yielding force (trip) 3 edge: Si te atacan melee, tirá atletismo. Si los aciertos extra superan la agi del oponente, evitás el ataque y el oponente cae, ganando el status prone. Si no, se resuelve como una tirada de esquivar normal.



By Lucaslautaro14

cheatography.com/lucaslautaro14/

Published 17th March, 2021.
Last updated 16th April, 2021.
Page 5 of 5.

Sponsored by **CrosswordCheats.com**
Learn to solve cryptic crosswords!
<http://crosswordcheats.com>