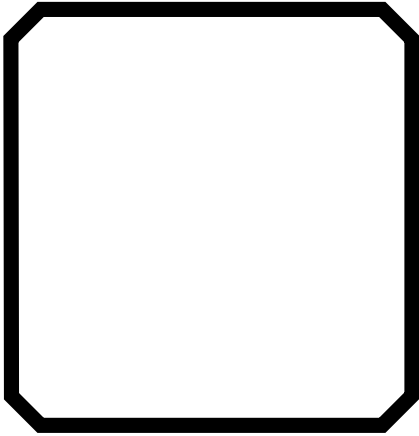


VEIL 2.0.2.0.

EXPANDED



ARMADURA:

UPGRADES:

PV:

PV iniciales: Pusher (4), As (5), Booster (7)

Armadura: Normal (0), Equipo rudimentario (1), Equipo antidisturbios o militar (2).

CLASES

ASES: mercenarios, técnicos, tecnomédicos, roqueros, arregladores, nómadas, asesinos o ciberpilotos.

BOOSTERS: Cazarrecompensas, samurais, callejeros, especialistas en asaltos, matones, etc.

PUSHERS: Tecnomantes, netrunners, deck jockeys y tigres.

HUECOS DE CLASE INICIALES

ASES: Empieza con un sincronizado con un objeto.

BOOSTERS: Un hueco.

PUSHERS: Un hueco de especialidad (ilusiones, infiltración, limpieza...)

USO DE LOS HUECOS DE CLASE

ASES (por sesión):

- Hacer el doble de daño (después de tirar).
- Usando su objeto sincronizado, ten éxito en una acción difícil son necesidad de tirar.
- Intentar algo extremadamente difícil o casi imposible sin penalización en la tirada.

BOOSTERS (por sesión):

- Tirada con ventaja en combate cuerpo a cuerpo.
- Provocar +1 daño.
- Ataque cuerpo a cuerpo y a distancia en la misma tirada.
- Apoyar a alguien para darle ventaja en la próxima tirada sin sufrir consecuencias.
- Recibir el daño por otro PJ.
- Si provoca daño por encima del umbral del oponente, puede elegir noquearlo o someterlo.
- Escapar de una situación peligrosa. Para llevarse a otros necesitará tirar.
- Enfrentarse a un grupo mayor sin desventaja.

PUSHERS (permanente):

- Al hacer uso de su especialidad, depende de la dificultad, puede requerirse una tirada o sufrir daño derivado de la acción.

NOMBRE: _____

JUGADOR: _____

CLASE/ROLLO: _____

DESCRIPCIÓN: _____

NIVEL: XP: ED (500 iniciales):

IRA	CALMA	TRISTEZA	ALEGRÍA	MIEDO	PASIÓN
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Reparte: -1, 0, 0, 1, 1, 2 - Marca el que uses y desmarca el opuesto - Si alcanzas 5, la siguiente tirada será con desventaja

HUECOS DE CLASE

TIPO

.....	Sesión [] / Permanente .
.....	Sesión [] / Permanente .
.....	Sesión [] / Permanente .
.....	Sesión [] / Permanente .
.....	Sesión [] / Permanente .
.....	Sesión [] / Permanente .
.....	Sesión [] / Permanente .

EQUIPO/IMPLANTES (Pusher: definir cyberterminal)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

LANZAR LOS DADOS

El árbitro definirá los riesgos.

Tira 2d6 y añade el modificador de estado.

Si alguien te ayuda, tira con ventaja, y ambos estarán a merced de las consecuencias.

- Con 6-, lo que estaba en juego se ha perdido o te lo han quitado, temporal o permanentemente.
- Con 7-9 lo consigues, pero hay algún truco, acuerdo, complicación o venganza inminente.
- 10-11 éxito, lo consigues y no pierdes lo que estaba en juego.
- 12 o más es un crítico. Ganas un beneficio, efecto o ventaja adicional, en ese momento o más tarde.

MODIFICADORES A LA TIRADA

- ASES: Si ROLLO + OBJETO favorecen la Acción, tira normal. Sino, con desventaja.
- BOOSTERS: Por cada nivel, podrá enfrentarse a 2 oponentes con mismas armas y equipamiento sin sufrir desventaja. También puede potenciar una tirada de combate, por ejemplo, matando 2 PNJs en lugar de dejarlos inconscientes, aumentando sus consecuencias.
- VENTAJA / DESVENTAJA: Tirar con 3d6 y quedarte con los 2 mejores o peores.

ARMAS, BLINDAJE Y OTROS

ÍTEM	DESCRIPCIÓN	EFEECTO	ED
SIN ARMAS	-	Inflige el peor de 3d4	25
ARMA LIGERA	Se puede usar como arma secundaria y permite volver a tirar el Daño una vez por ataque. Son armas ligeras las dagas, los vibrocuchillos, las navajas y las pistolas automáticas pequeñas	Inflige el peor de 2d4	300
ARMA PRINCIPAL	Arma principal que se usa para atacar y se maneja con la mano dominante. Pistolas automáticas de tamaño medio, espadas y monoarmas	Inflige el mejor de 2d4	500
ARMA PESADA	Se maneja a dos manos. Mandoble, pistolas automáticas pesadas, escopetas, rifles de asalto y ametralladoras	Inflige el mejor de 2d6	800
ARMA EXTREMA	Lanzagranadas, lanzamisiles de mano y lanzallamas	Inflige el mejor de 2d8	2000
BLINDAJE LIGERO	-	Anula 1 punto de Daño	300
BLINDAJE COMPLETO	-	Anula 2 puntos de Daño	1000
EQUIPO	Cualquier objeto de pequeño tamaño que puedas tener en la mochila o bolso. Cuerda, papel inteligente, fuente de luz		20/Obj.
HERRAMIENTAS	Ganzúas, sopletes, equipo de ladrón, gafas protectoras, varitas fosforescentes, cinta adhesiva, pintura, mascarilla respiratoria		50/Obj.
OTRAS PERTENENCIAS	Espejo, ropa elaborada, amuletos, guitarra o teclado eléctrico, batería o amplificador, teléfono móvil, pintura lumínica, sumistros de artista, binoculares, gafas para el Velo		100
MOTOCICLETA			1500
COCHE			2000
COCHE DEPORTIVO			8000

El coste de las reparaciones y modificaciones varía según el Daño que haya recibido el objeto: entre un cuarto del precio (si es nuevo) y tres cuartos. La modificación de armas para aumentar el Daño u obtener un mejor posicionamiento en la partida se puede negociar con el árbitro.

ÓPTICA

DESCRIPCIÓN	ED
500 ED POR OJO CON 3 OPCIONES (200 ED CADA OPCIÓN ADICIONAL)	500+
Mejora de imagen, microóptica, luz tenue, visión térmica, infrarrojos, ultravioleta, grabación, seguro	

AUDIO

DESCRIPCIÓN	ED
500 ED POR OÍDO CON 3 OPCIONES (200 ED CADA OPCIÓN ADICIONAL)	500+
Amplificación, enlace de radio, teléfono móvil emisor de interferencias, seguro, detector de mentiras, grabación, compensación	

BRAZOS, PIERNAS, MANOS, PIES

DESCRIPCIÓN	ED
3000 ED CON UNA SOLA OPCIÓN (200 ED CADA OPCIÓN ADICIONAL)	3000+
Ariete hidráulico: fuerza mejorada Refuerzo: resistente y difícil de romper Cromado: envoltorio metálico	

CIBERMODA

ÍTEM	DESCRIPCIÓN	ED
RELOJ SUBCUTÁNEO	Reloj bajo la epidermis	25
TATUAJE LUMINOSO	Tatuaje con movimiento, como un gif impreso en la piel	1-50
LENTES CAMBIANTES	Lentillas que cambian de color	1-20
QUIMIPIELES	Tintes que cambian el color o los patrones de la piel	75
PIEL SINTÉTICA	Piel artificial que cambia el color o los patrones	50
TECNOPELO	Pelo artificial que emite luz de color	25-100
FILTROS NAALES	Evitan gases tóxicos y humo	100
BRANQUIAS	Sistema de respiración bajo el agua, dura 4 horas	400
SUMINISTRO DE AIRE INDEPENDIENTE	Dura 30 minutos	300
BOLSILLO SUBCUTÁNEO	Espacio de 5x10 cm con cremallera de piel sintética	500
BLINDAJE SUNCUTÁNEO	Previene 1 Daño. Cada vez que lo uses haz una tirada de 1d6 y si obtienes un 1, necesitará reparación	500
DETECTOR DE MOVIMIENTO	Detección a corto alcance	1000
GRABADOR DIGITAL	Almacenamiento desde cualquier fuente digital	200
SINTETIZADOR DE VOZ	Imita cualquier sonido grabado y voz humana	200

BIOEQUIPO

ÍTEM	DESCRIPCIÓN	ED
MÚSCULO ARTIFICIAL	Cada casilla adicional de Daño cuesta 2000	2000+
REFLEJOS PROGRAMADOS	Una vez que te das cuenta de lo que ocurre, si hay una duda sobre quién actúa primero, empiezas tú. En caso de que haya varias personas con reflejos programados, tirad 1d6 para ver quien actúa primero (y repetid la tirada en caso de empate)	2500
NANORROBOTS	Curación acelerada (2 puntos de Daño al día en lugar de 1)	1800
ANTICUERPOS MEJORADOS	Inmunidad a la mayoría de toxinas y venenos	1500

EXPERIENCIA

PUNTOS DE EXPERIENCIA
100 PX por algo sencillo como hacer una pintada sobre un logo corporativo.
200 PX si es algo que puede volverse contra tí.
1000 PX si es un trabajo difícil.
1 PX por cada Eurodólar que obtengas dañando o rebelándote contra una institución que perpetúa la opresión y el capitalismo.

NIVEL	BENEFICIO	PX
2	+1 casilla de Daño o inflige +1 de Daño	2.500
3	+1 hueco de clase o +1 casilla de Daño	5.000
4	+1 hueco de clase de cualquier clase	10.000
5	+1 hueco de clase o +1 mod. de estado (máx. +3)	16.000
6	+1 hueco de clase personalizado	24.000
7	+1 casilla de Daño o +1 modificador de estado (máx. +3)	34.000
8	+1 casilla de Daño o inflige +1 Daño	48.000
9	+2 huecos de clase de cualquier clase	60.000
10	+1 hueco de clase personalizado y +1 mod. de estado (máx. +3)	75.000