

# UNIVERSO

EL JUEGO DE ROL MULTIAMBIENTAL







## VENENOS

VENENO	MODIF. TIR. RESIST.	DAÑO	MODIF. ACTIVIDAD	CURACION
Cicuta	+20	4	-10	Antídoto
Arsénico	+15	4	-10	Antídoto
Cianuro	+15	3	-10	Antídoto
Serpientes	+10	2	-5	Tirada de Primeros Auxilios
Escorpiones	+10	2	-5	Tirada de Primeros Auxilios
Arañas	+5	2	-5	Tirada de Primeros Auxilios
Insectos	-10	1	-	Tirada de Primeros Auxilios

## ARMAS

ARMAS	ALCANCE (m.)	DIST. MEDIA	DIST. CORTA	MOD. IMP. LARGA	MOD. IMP. CORTA	DAÑO	IMPACTOS POR ASALTO
Alfanje/Cimitarra	2	-	-	-	-	2d10	1
Ametralladora	300	200	100	-50	+10	3d10	3
Arco corto	80	50	25	-20	+10	2d6	1
Arco Largo	100	70	30	-20	+10	2d10	1
Ballesta	125	-	-	-	-	2d10	1
Bastón	3	2	1	-15	-15	1d8	1
Boomerang	50	32	16	-15	+10	2d6	1
Cabeza	0,5	-	-	-	-	1d4	1
Cerbatana	10	7	3	-20	+40	1d4	1
Codo	0,5	-	-	-	-	1d6	1
Daga (empuñada)	1	-	-	-	-	1d6	1
Daga (lanzada)	10	7	3	-25	+30	1d6	1
Escopeta	120	80	35	-70	+25	3d10/6d10	1
Espada	2	-	-	-	-	2d6	1
Espada corta (gladius)	1,5	-	-	-	-	2d6	1
Florete	2	-	-	-	-	2d6	1
Fusil de Asalto	150	105	45	-40	+25	3d10	2
Fusil de Plasma	90	65	25	-25	+25	6d10	2
Hacha	1,5	-	-	-	-	2d6	1
Hacha de Guerra	2	-	-	-	-	2d10	1
Hacha de piedra (empuñ.)	1,5	-	-	-	-	2d4	1
Hacha de piedra (lanzada)	12	-	-	-	-	2d4	1
Honda	50	35	15	-20	-	2d6	1
Katana	2	-	-	-	-	2d6	1
Lanza (arrojada)	20	15	5	-20	-	2d10	1
Lanza (empuñada)	2,5	-	-	-	-	2d10	1
Látigo	4	3	2	-15	-15	2d6	1
Látigo neurónico	2	-	-	-	-	Paralizante 1D6asaltos	1
Mandoble	2	-	-	-	-	2d10	1
Mangual	2	-	-	-	-	2d6	1
Martillo de guerra	2,5	1,5	0,5	-15	-15	2d10	1
Maza	1,5	-	-	-	-	2d6	1
Maza de guerra	1,5	-	-	-	-	2d10	1
Mosquetón	20	15	5	-25	+15	2d8	1
Pierna	1,5	-	-	-	-	1d6	1
Pistola automática '38	30	20	10	-15	+25	2d10	2
Pistola automática '45	45	30	15	-30	+15	3d10	2
Pistola laser	50	35	15	-15	+25	3d10	2
Pistola siglos XVI a XVIII	15	10	5	-15	+10	2d8	1
Puño	1	-	-	-	-45	1d4	1
Puño americano	1	-	-	-	-45	1d8	1
Revolver '22	20	15	5	-10	+30	2d8	1
Revolver '38	30	20	10	-15	+25	2d10	1
Revolver '45	45	30	15	-30	+15	3d8	1
Rifle	195	135	60	-15	+25	4d10	1
Rifle laser	195	135	60	-15	+25	4d10	2
Shuriken	10	7	3	-25	+30	1d10	1
Subfusil	90	65	25	-20	-50	2d10	3
Tomahawk (empuñado)	1,5	-	-	-	-	2d10	1
Tomahawk (lanzado)	12	-	-	-	-	2d10	1
Trabuco	20	15	5	-40	+30	3d10/6d10	1
Wakizashi	1,5	-	-	-	-	1d10	1

## SITUACIONES VENTAJOSAS

SITUACIÓN DEFENSOR	MOD.	PUUEDE USAR PARADA
Defensor Inconsciente	(*)	NO
Defensor aturdido	+50	SI **
Defensor de espaldas	+70	SI
Defensor de costado	+30	SI
Defensor más bajo	+15	SI

(\*) Sólo se falla si se obtiene pifia. Si el resultado de la tirada es un crítico se habrá matado accidentalmente al atacado.

## MODIFICADORES POR DIFICULTAD

DIFICULTAD	MODIFICADOR
Muy difícil .....	-50%
Difícil.....	-30%
Poca dificultad.....	-15%
Normal.....	0%
Facil.....	+15%
Bastante facil.....	+30%
Muy facil.....	+50%

## ARMADURAS

ARMA-DURAS	PTOS. VIDA	MOD. VEL.	MOD. MAN.	DAÑO EVITADO
Cuero	32	0	-5	6
Cota	48	-10	-20	10
Metálica	80	-70	-50	15
Chaleco antibalas	48	0	-5	10
Ligera	48	-5	-5	10
Media	80	-15	-20	15
Pesada	160	+30*	-50	25
Escudo	48			15
Yelmo	20			6
Brazales	20			6
Grebas	20			6

(\*) Debido a Amplificadores de movimiento, que aumentan la capacidad de desplazamiento del personaje, aunque no su capacidad de maniobra.

## COBERTURAS

COBERTURA	MOD.
Ninguna	0
Ligera	-25
Media	-50
Alta	-75
Completa	-100

## DESPLAZAMIENTOS

TERRENO	m/as.	Km/día
Camino	12	50
Sendero	8	36
Llanura despejada	10	40
Llanura con vegetación baja	8	36
Bosque o zona montañosa	6	24

### MODIFICADORES:

Lluvia	-30%	-30%
Nieve	-70%	-70%

## LOCALIZACION DE IMPACTOS

1d6	LOCALIZACION
1	Pierna izquierda
2	Pierna derecha
3	Brazo izquierdo
4	Brazo derecho
5	Tronco
>5	Cabeza

## MODIFICADORES POR FUERZA

FUERZA	MODIF.
20 a 75	0
76 a 90	+2
>91	+4

## MODIFICADORES POR GRAVEDAD

Gravedad moderadamente más alta .....	AGI-15
Gravedad moderadamente más baja .....	AGI+15
Gravedad apreciablemente más alta/baja .....	AGI-30
Sin gravedad .....	AGI/3

## ENCANTAMIENTOS

ACCION	EM	NIVEL	TIPO
Ilusión	40	1	En
Cierre mágico	50	2	Cd,En
Condición	50	3	En
Objeto mágico	60	4	Cd,En
Transformación	70	5	Cd,En
Bendición/Maldición	80	6	Cd,En
Letargo	80	7	Cd,En
Sometimiento	90	8	Cj,En
Creación de objeto	100	9	Cd,En
Portal permanente	120	10	En

### Tipos:

Cj - Roto mediante conjuro

Cd - Roto mediante una condición u objeto

En - Roto mediante encantamiento



**UNIVERSO**  
El Juego de Rol Multiambiental

**PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO**

**PRECIOS**

ARMAS	PASADO
Alfanje/Cimitarra.....	400 mo
Arco corto.....	120 mo
Arco Largo.....	250 mo
Ballesta.....	250 mo
Boomerang.....	250 mo
Daga.....	50 mo
Espada.....	200 mo
Espada corta (gladius).....	200 mo
Flotete.....	160 mo
Hacha.....	200 mo
Hacha de Guerra.....	400 mo
Hacha Piedra.....	100 mo
Honda.....	50 mo
Katana.....	300 mo
Lanza.....	175 mo
Mandoble.....	400 mo
Mangual.....	200 mo
Martillo de Guerra.....	400 mo
Maza.....	200 mo
Mosquetón.....	900 mo
Pistola siglos XVI a XVIII.....	300 mo
Tomahawk.....	400 mo
Trabuco.....	900 mo
Wakizashi.....	150 mo

Ametralladora.....	4000 \$
Escopeta.....	1000 \$
Mira telescópica.....	140 \$
Pistola automática '38.....	440 \$
Pistola automática '45.....	500 \$
Revolver '22.....	250 \$
Revolver '38.....	300 \$
Revolver '45.....	400 \$
Rifle.....	1800 \$
Silenciador.....	300 \$
Subfusil.....	700 \$

Pistola laser.....	1000 Cr
Rifle laser.....	3000 Cr
Fusil de Plasma.....	7000 Cr
Látigo neurónico.....	7500 Cr

ARMADURAS	PRECIOS
Casco.....	500 mo
Cota.....	2000 mo
Cuero.....	500 mo
Escudo.....	500 mo
Metálica.....	5000 mo

Chaleco antibalas.....	2000 \$
------------------------	---------

Combate Ligera.....	2000 Cr
Combate Media.....	13500 Cr
Combate Pesada.....	50000 Cr
Traje de Vacío.....	8000 Cr

ANIMALES	PRECIOS
Burro.....	1000 mo
Mula.....	2000 mo
Caballo.....	5000 mo
Caballo de Guerra.....	10000 mo
Camello.....	7000 mo
Elefante.....	30000 mo
Perro.....	-
Perro adiestrado.....	3000 mo
Gato.....	-
Halcón entrenado.....	8000 mo
Animal Extraterrestre.....	5000 Cr

**PRECIOS**

VEHICULOS	PASADO
Carro.....	2000 mo
Carro grande.....	4000 mo

Automóvil grande.....	30000 \$
Automóvil medio.....	2000 \$
Automóvil pequeño.....	10000 \$
Avión grande.....	6000000 \$
Avión pequeño.....	300000 \$
Camión.....	80000 \$
Embarcación Grande.....	500000 \$
Embarcación media.....	160000 \$
Embarcación pequeña.....	20000 \$
Helicóptero.....	800000 \$
Moto.....	12000 \$
Vehículo Todoterreno.....	40000 \$

Deslizador.....	20000 Cr
Lanzadera.....	6000000 Cr
Nave Grande.....	220000000 Cr
Nave media.....	120000000 Cr
Nave pequeña.....	60000000 Cr
Vehículo Atmosférico.....	70000 Cr

SERVICIOS	PRECIOS
Alojamiento.....	50 \$
Comida.....	10 \$
Raciones.....	20 \$
Guía.....	100 \$
Personal.....	50 \$
Asesino.....	20000 \$
Espía.....	10000 \$

VARIOS	PRECIOS
Antorcha.....	15 mo
Botas.....	50 mo
Carcaj con 15 flechas.....	30 mo
Castillo.....	10000000 mo
Cuerda 15 metros.....	8 mo
Herramientas ladrón.....	20 mo
Montura caballo.....	100 mo
Palacio.....	5000000 mo
Saco de dormir.....	50 mo
Saco o mochila.....	20 mo
Tienda de campaña.....	200 mo
Yesquero.....	5 mo

Botiquín.....	50 \$
Capa.....	150 \$
Casa lujosa.....	500000 \$
Casa modesta.....	100000 \$
Linterna.....	15 \$
Mechero.....	1 \$
Navaja.....	20 \$
Ordenador.....	1500 \$
Traje.....	300 \$
Visor infrarrojo.....	500 \$
Explosivos.....	1000 \$

Androide Clase A.....	15000 Cr
Androide Clase B.....	40000 Cr
Androide Clase C.....	90000 Cr
Androide Clase D.....	300000 Cr
Androide Clase E.....	400000 Cr
Comunic. largo alcance.....	1500 Cr
Comunicadores.....	500 Cr
Imp. cibernético cefálico.....	500000 Cr
Imp. cibernético extremidad.....	225000 Cr
Imp. cibernético central.....	500000 Cr
Refugio presurizado.....	1000 Cr
Traductor universal.....	20000 Cr