



DIFICULTAD DE LAS TIRADAS	
Dificultad	Modificador a la tirada
Trivial	+60
Elemental	+50
Simple	+40
Fácil	+30
Rutinaria	+20
Ordinaria	+10
Moderada	+0
Complicada	-10
Difícil	-20
Muy difícil	-30
Ardua	-40
Agotadora	-50
Infernal	-60

LOCALIZACIONES DE IMPACTO	
Tirada	Localización
01-10	Cabeza
11-20	Brazo derecho
21-30	Brazo izquierdo
31-70	Torso
71-85	Pierna derecha
86-00	Pierna izquierda

TABLAS DE CRÍTICOS	
Tabla	Ref. Páginas
Energéticos	254 a 255
Impacto	256 a 257
Explosivo	258 a 259
Acerado	260 a 261

TIPOS DE COBERTURA	
Añaden PB adicionales a las localizaciones tras cobertura	
Cobertura	PB
Madera ligera, cristal blindado, metal ligero	4
Madera gruesa, placa antifragsión, sacos terreros, hielo	8
Rocormigón, hierro grueso, piedra	16
Plastiacer, plastibindaje	32

CALIDAD DE LAS ARMAS	
Calidad	Modificadores
La peor	-10 al impacto, se encasquillan al fallar la tirada de ataque
Buena	+5 al impacto
La mejor	+10 al impacto, +1 al daño

ARMAS A DISTANCIA									
Armas láser									
Nombre	Tipo	Alcance	CDD	Daño	Pen	Cargador	Recarga	Especial	
Guanteletes láser	Pistola	50m	T/4/-	1d10+4 E	1	20	Completa	Fiable	
Pistola de duelo Belasco	Pistola	45m	T/-/-	1d10+5 E	4	1	Completa	Precisa	
Pistola infernal (Lucius)	Pistola	35m	T/2/-	1d10+4 E	7	40	2 Completas	—	
Pistola láser	Pistola	30m	T/-/-	1d10+2 E	0	30	Completa	Fiable	
Pistola láser arcanotecnológica	Pistola	90m	T/3/-	1d10+3 E	2	70	Completa	Fiable, Precisa	
Carabina láser (Locke)	Básica	60m	T/2/-	1d10+3 E	0	40	2 Completas	Fiable	
Rifle infernal (Lucius)	Básica	110m	T/3/-	1d10+4 E	7	30	2 Completas	—	
Rifle láser	Básica	100m	T/3/-	1d10+3 E	0	60	Completa	Fiable	
Rifle láser de largo alcance	Básica	150m	T/-/-	1d10+3 E	1	40	Completa	Fiable, Precisa	
Cañón láser portátil	Pesada	300m	T/-/-	5d10+10 E	10	5	2 Completas	—	
Armas de proyectil sólido									
Pistola automática	Pistola	30m	T/-/6	1d10+2 I	0	18	Completa	—	
Pistola de bajo calibre	Pistola	30m	T/3/-	1d10+3 I	0	9	Completa	—	
Pistola de postas	Pistola	10m	T/-/-	1d10+4 I	0	1	Completa	Dispersión, Fiable	
Pistola naval (Marte)	Pistola	20m	T/3/-	1d10+4 I	0	6	Completa	Desgarradora	
Pistola pesada	Pistola	35m	T/-/-	1d10+4 I	2	5	2 Completas	—	
Revolver de bajo calibre	Pistola	30m	T/-/-	1d10+3 I	0	6	2 Completas	Fiable	
Escopeta	Básica	30m	T/-/-	1d10+4 I	0	2	2 Completas	Dispersión	
Escopeta de corredera	Básica	30m	T/-/-	1d10+4 I	0	8	2 Completas	Dispersión	
Rifle automático	Básica	90m	T/3/10	1d10+3 I	0	30	Completa	—	
Ametralladora pesada (Orthlack)	Pesada	120m	-/-/10	1d10+5 I	3	200	2 Completas	—	
Ametralladora pesada (Ursid)	Pesada	120m	-/-/10	1d10+5 I	3	40	Completa	—	
Falconete	Pesada	40m	T/3/-	2d10+4 I	0	24	2 Completas	Dispersión, Poco fiable	
Armas bólder									
Pistola bólder (Ceres)	Pistola	30m	T/2/-	1d10+5 X	4	8	Completa	Desgarradora	
Bólder (Locke)	Básica	90m	T/2/4	1d10+5 X	4	24	Completa	Desgarradora	
Bólder de asalto (Marte)	Básica	90m	T/2/4	1d10+5 X	4	60	Completa	Asalto, Desgarradora	
Bólder pesado (Solar)	Pesada	120m	-/-/10	2d10+2 X	5	60	Completa	Desgarradora	
Armas de fusión									
Pistola infierno (Marte)	Pistola	10m	T/-/-	2d10+8 E	13	3	Completa	—	
Rifle de fusión (Marte)	Básica	20m	T/-/-	2d10+8 E	13	5	2 Completas	—	
Rifle de fusión (Mezoa)	Básica	20m	T/-/-	2d10+8 E	13	10	3 Completas	—	
Cañón de fusión (Marte)	Pesada	60m	T/-/-	4d10+5 E	13	10	2 Completas	Explosión (1)	
Lanza térmica (Marte)	Pesada	10m	T/-/-	2d10+10 E	12	2	2 Completas	Precisa	
Armas de plasma									
Pistola de plasma (Ryza)	Pistola	30m	T/2/-	1d10+6 E	6	10	3 Completas	Sobrecalentamiento	
Rifle de plasma (Mezoa)	Básica	90m	T/2/-	1d10+7 E	6	40	5 Completas	Sobrecalentamiento	
Cañón de plasma (Ryza)	Pesada	120m	T/-/-	2d10+10 E	8	16	5 Completas	Explosión (1), Poco fiable, Sobrecalentamiento	
Armas lanzallamas									
Pistola lanzallamas (Mezoa)	Pistola	10m	T/-/-	1d10+4 E	2	2	2 Completas	Lanzallamas	
Lanzallamas (Mezoa)	Básica	20m	T/-/-	1d10+4 E	2	6	2 Completas	Lanzallamas	
Lanzallamas pesado (Locke)	Pesada	30m	T/-/-	2d10+4 E	4	10	2 Completas	Lanzallamas	

VALOR DE TRIPULACIÓN PNJ	
Valor de tripulación	Habilidades y características
Incompetente	20
Competente	30
Experta	40
Veterana	50
Élite	60



ACCIONES DE COMBATE

Acción	Tipo	Subtipo	Descripción
Abandonar combate	Completa	Movimiento	Abandona el combate y se mueve.
Afianzar arma pesada	Media	Miscelánea	Asegura un arma pesada para poder usarla apropiadamente.
Apuntar	Media/Completa	Concentración	Bonificación de +10 (media) o +20 (completa) al siguiente ataque del personaje.
Ataque cauteloso	Completa	Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo	Sufre un -10 a su HA, gana +10 a las tiradas de Esquivar y Parar.
Ataque localizado	Completa	Ataque, concentración, cuerpo a cuerpo o a distancia	Ataca una localización específica del objetivo con un -20 a la HA o HP.
Ataque normal	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia	Haz un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.
Ataque total	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Renuncia a Esquivar o Parar, +20 a la HA.
Ataques múltiples	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo o a distancia	El personaje puede atacar más de una vez en el mismo asalto—requiere dos armas o un talento.
Aturdir	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Intenta aturdir a un enemigo.
Carga	Completa	Ataque, cuerpo a cuerpo, movimiento	Debe moverse al menos 4 metros, gana +10 a la HA.
Concentrar poder	Varios	Varios	Usa un poder psíquico.
Correr	Completa	Movimiento	Te mueves el triple, los enemigos sufren un -20 a HP y ganan +20 a HA para impactarle.
Derribo	Media	Ataque, cuerpo a cuerpo	Intenta arrojar a un oponente contra el suelo.
Equipar	Media	Miscelánea	Prepara o desenfunda un arma u objeto.
Esquivar	Reacción	Movimiento	Tirada de Esquivar para eludir un impacto.
Finta	Media	Cuerpo a cuerpo	Tirada enfrentada de HA. Si el personaje tiene éxito, su siguiente ataque no puede ser esquivado o parado.
Fuego de contención	Completa	Ataque, a distancia	Fuerza a los oponentes a tomar cobertura, -20 a HP.
Fuego de oportunidad	Completa	Ataque, concentración, a distancia	Dispara contra cualquier objetivo que entre en la zona cubierta, -20 a HP.
Hostigar	Media	Cuerpo a cuerpo, movimiento	Tirada enfrentada de HA; si el personaje la supera, mueve al enemigo 1 metro.
Incorporarse/montar	Media	Movimiento	Te levantas o subes/bajas de un animal de monta.
Movimiento	Media/completa	Movimiento	Te mueves hasta tu valor de movimiento como media acción, o el doble como acción completa.
Movimiento táctico	Completa	Concentración, movimiento	Se mueve de una cobertura hasta otra.
Parar	Reacción	Defensa, cuerpo a cuerpo	Tirada de Habilidad de Armas para negar un ataque.
Postura defensiva	Completa	Concentración, cuerpo a cuerpo	Gana una Reacción adicional. El oponente sufre un -20 a la HA.
Presa	Media/completa	Ataque, cuerpo a cuerpo	Aprisa a un oponente, o escapa de una presa.
Ráfaga automática	Completa	Ataque, a distancia	Gana un +20 a su HP. Causa un impacto adicional por cada nivel de éxito.
Ráfaga semiautomática	Completa	Ataque, a distancia	Gana un +10 a su HP. Causas un impacto adicional por cada dos niveles de éxito.
Recarga	Varios	Miscelánea	Recarga un arma a distancia.
Reserva	Media	Miscelánea	El personaje puede usar media acción antes de su siguiente turno.
Saltar	Completa	Movimiento	Salta horizontal o verticalmente.
Usar una habilidad	Varios	Concentración, miscelánea	El personaje usa una habilidad.

PROPIEDADES ESPECIALES DE LAS ARMAS

Acoplada	+10 adicional al impacto, consigue un impacto adicional si obtiene dos o más niveles de éxito en la tirada.
Aparatosa	No puede utilizarse para parar ataques.
Apresadora	El objetivo debe superar una tirada de Agilidad para no ser inmovilizado. Un objetivo inmóvil no puede realizar ninguna acción salvo intentar zafarse de la presa. Puede intentar romperla (tirada de Fuerza) o escabullirse (tirada de Agilidad) durante su turno. El objetivo se considera indefenso hasta que logre escapar.
Asalto	Duplica el número de impactos causados al objetivo.
Campo de energía	Si se utiliza este arma con éxito para parar un ataque efectuado con otro arma que no posea esta propiedad, existe una probabilidad del 75% de que el arma del atacante sea destruida.
Conmocionadora	Si causa daños, el objetivo debe superar una tirada de Resistencia para no quedar aturrido (bonificación de +10 por PB).
Defensiva	+15 al parar, -10 al impactar.
Desequilibrada	-10 si se usa para parar ataques.
Desgarradora	Tira un dado extra para calcular el daño y escoge el mejor resultado.
Dispersión	A quemarropa, por cada 2 niveles de éxito obtenidos se provoca un impacto adicional. Los PB se duplican a distancias largas o extremas.
Equilibrada	+10 al parar.
Explosión (X)	Todos los personajes situados dentro del radio de explosión del arma sufren un impacto. La localización del impacto y el daño se calculan por separado para cada personaje alcanzado.
Fiable	Si se encasquilla, tira 1d10; sólo se habrá encasquillado definitivamente si se obtiene un 10 en esta tirada.
Flexible	No se pueden parar sus ataques.
Humo	Crea una pantalla de humo de 3d10 metros de diámetro durante 2d10 asaltos.
Imprecisa	La acción de apuntar no concede ninguna bonificación.
Inestable	Si consigue impactar, tira 1d10: 1: Causa la mitad del daño, 2–9: causa el daño normal, 10: causa el doble del daño normal.
Lanzallamas	No se hace tirada de HP. Todas las criaturas en un arco de 30° deben superar una tirada de Agilidad para no ser alcanzadas por las llamas y sufrir el daño habitual. Si son alcanzadas y sufren daños, deberán superar una segunda tirada de Agilidad para no inflamarse.
Personalizada	Recargar el arma cuesta la mitad de acciones habituales redondeando hacia arriba las acciones completas (recarga mínima: media acción).
Poco fiable	Se encasquilla con un resultado de 91–00 en la tirada de ataque.
Precisa	+10 adicional al impacto si se utiliza la acción de apuntar.
Primitiva	Los PB se duplican a no ser que el blindaje también sea primitivo.
Recarga	Sólo puede disparar cada 2 asaltos.
Sobrecalentamiento	Una tirada de ataque sin modificar de 91 o más hace que el arma se sobrecaliente (consulta la página 129).
Tóxica	Si causa daños, el objetivo debe realizar una tirada de Resistencia con una penalización de -5 por cada punto de daño sufrido. Si la falla, sufre 1d10 puntos de daño de impacto adicionales sin posibilidad de reducirlos por blindaje no bonificación de Resistencia.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Armas sierra

Nombre	Tipo	Alcance	Daño	Pen	Especial
Espada sierra (Hecate)	C/C	—	1d10+2 A	2	Desgarradora, Equilibrada
Hacha sierra	C/C	—	1d10+4 A	2	Desgarradora

Armas de energía

Espada de energía (Mordian)	C/C	—	1d10+5 E	5	Campo de energía, Equilibrada
Hacha de energía (Mezoa)	C/C	—	1d10+7 E	7	Campo de energía, Desequilibrada
Hacha omnisiana (Sollex)	C/C	—	2d10+4 E	6	Campo de energía, Desequilibrada
Maza de energía (Alto)	C/C	—	1d10+5 E	4	Campo de energía, Conmocionadora
Maza de energía (Bajo)	C/C	—	1d10+1 E	2	Conmocionadora
Puño de combate (Mezoa)	C/C	—	2d10 [†] E	9	Aparatosa, Campo de energía

[†] Los puños de combate suman BFx2 al daño.

Armas conmocionadoras

Alfanje de oficial	C/C	—	1d10 A	0	Conmocionadora
Bastón eléctrico	C/C	—	1d5+3 I	0	Conmocionadora
Guantelete eléctrico	C/C	—	1d10 I	0	Conmocionadora

Armas primitivas

Arma a dos manos	C/C	—	2d10 A	0	Desequilibrada, Primitiva
Arma improvisada	C/C	—	1d10-2 I	0	Primitiva, Desequilibrada
Bastón	C/C	—	1d10 I	0	Equilibrada, Primitiva
Cuchillo	Arrojadiza, C/C	5m	1d5 A	0	Primitiva
Daga diente de kraken	Arrojadiza, C/C	5m	1d5+1 A	1	Primitiva
Escudo ^{†††}	C/C	—	1d5 I	0	Defensiva, Primitiva
Espada	C/C	—	1d10 A	0	Equilibrada, Primitiva
Lanza	C/C	—	1d10 A	0	Primitiva
Látigo de grox	C/C	3m	1d10+3 A	0	Desgarradora, Flexible, Primitiva
Martillo de guerra	C/C	—	1d10+2 I	1	Primitiva
Porra	C/C	—	1d10 I	0	Primitiva

Nota: Las armas cuerpo a cuerpo suman la BF del usuario al daño.

ARMAS ENCASQUILLADAS

Un resultado sin modificar de 96–00 encasquilla el arma (o de 94–00 con una ráfaga automática o semiautomática). Una acción completa y una tirada de HP desencasquilla el arma.

COMBATE CON DOS ARMAS

Solo pueden usarse armas a una mano. Se puede hacer un único ataque con un único arma (-20 a la mano torpe), o si se posee el talento Combate con dos armas, se puede emplear una acción completa para atacar con ambas, pero con una penalización de -20 a cada ataque (-10 si se posee el talento Ambidiestro). Para disparar con una pistola en cada mano, los objetivos no pueden estar alejados más de 10 metros entre sí.

USO DE ARMAS SIN TALENTOS

-20 al uso de armas sin el talento correspondiente. En caso de las armas lanzallamas, los objetivos ganan una bonificación de +30 a la tirada de Agilidad para evitar ser alcanzados.

COMBATE SIN ARMAS

Tirada de HA para impactar, causa 1d5-3+BF puntos de daño de impacto. Los PB se duplican contra este daño. Además, un ataque con éxito aumenta la fatiga en 1 nivel.

RESUMEN DE DIFICULTADES EN COMBATE

Dificultad	Modificador a la habilidad	Ejemplo
Fácil	+30	Atacar a un objetivo desprevenido, o por sorpresa. Atacar a un objetivo Descomunal. Disparar a un objetivo a bocajarro. Atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo superado en número en una proporción de 3 a 1.
Rutinaria	+20	Atacar a un enemigo aturdido. Atacar a un objetivo Enorme. Atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo superado en número en una proporción de 2 a 1.
Ordinaria	+10	Atacar cuerpo a cuerpo a un oponente en el suelo. Atacar desde una posición elevada. Atacar a un enemigo Voluminoso. Disparar a un objetivo a corto alcance.
Moderada	0	Un ataque normal. Cualquier tirada estando fatigado. Atacar o esquivar en el barro o bajo intensa lluvia.
Complicada	-10	Disparar a un objetivo a largo alcance. Disparar a un objetivo en el suelo. Atacar a un objetivo Menudo. Disparar a un combate cuerpo a cuerpo. Esquivar desde el suelo.
Difícil	-20	Atacar sin armas a un oponente armado. Atacar cuerpo a cuerpo en la oscuridad. Disparar a un objetivo envuelto en sombras, niebla o humo. Atacar a un objetivo Diminuto. Usar un arma sin el talento adecuado. Atacar o esquivar sobre una capa profunda de nieve.
Muy Difícil	-30	Disparar un arma pesada sin afianzar. Atacar a un objetivo Minúsculo. Disparar a un objetivo a alcance extremo. Disparar a un objetivo totalmente oculto. Disparar a un objetivo en la oscuridad.

DAÑO

Si un personaje recibe tantos puntos de daño como sus heridas, todo daño adicional se considera daño crítico. Si un personaje recibe daños críticos, consulta la tabla correspondiente (páginas 254–261) en función del tipo de daño recibido y la localización alcanzada. Los daños críticos se acumulan.

FATIGA

Todo personaje tolera un nivel máximo de fatiga igual a su BR. Los personajes con al menos 1 punto de fatiga sufren una penalización de -10 a todas las tiradas. Si un personaje acumula más fatiga que su BR, cae inconsciente durante 10-BR minutos. Cada hora de descanso reduce la fatiga en 1 nivel; 8 horas seguidas de descanso reducen la fatiga a 0.

ATURDIMIENTO

Los personajes aturdidos no pueden realizar ninguna acción, y sus adversarios reciben una bonificación de +20 para impactarlos.

HERIDAS LEVES

Daños iguales o inferiores al doble de la BR

HERIDAS GRAVES

Daños superiores al doble de la BR

HEMORRAGIA

10% de probabilidades de morir cada asalto que no se reciba atención médica.

ARMAS SEMIAUTOMÁTICAS

+10 a la HP, por cada 2 niveles de éxito se obtiene otro impacto, tal y como se indica en la Tabla de impactos múltiples (página 245), o se puede asignar a otro objetivo situado a 2 metros o menos. Un resultado de 94–00 en la tirada de ataque indica que el arma de ha encasquillado.

ARMAS AUTOMÁTICAS

+20 a la HP, por cada nivel de éxito se obtiene otro impacto, tal y como se indica en la Tabla de impactos múltiples (página 245), o se puede asignar a otro objetivo situado a 2 metros o menos. Un resultado de 94–00 en la tirada de ataque indica que el arma de ha encasquillado.

FUEGO DE OPORTUNIDAD

Emplea un turno completo para establecer una zona letal en un arco de 45° desde donde te encuentras hasta la mitad del alcance de tu arma. Puedes pasar varios turnos esperando a que un objetivo entre en esta zona. Puedes emplear una acción de ráfaga automática para disparar a cualquier objetivo que entre en esta zona, y deberán superar una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** para no acobardarse. Se puede mantener el fuego de oportunidad durante tantas horas como tu BV o hasta que utilices la acción de ráfaga automática.

FUEGO DE CONTENCIÓN

Puedes cubrir una zona en un arco de 45° desde donde te encuentras hasta la mitad del alcance de tu arma. Todo objetivo situado dentro de esa zona debe superar una tirada **Difícil (-20) de Voluntad** para no acobardarse. Haz una tirada **Difícil (-20) de Habilidad de proyectiles** para determinar si has alcanzado a alguno de los objetivos (el DJ debe asignar los impactos a objetivos aleatorios). Obtienes un impacto adicional por cada 2 niveles de éxito. Un resultado de 94–00 en la tirada de HP indica que el arma se ha encasquillado.

ACOBARDAMIENTO

Los objetivos acobardados sólo disponen de media acción cada turno, sufren una penalización de -20 a la HP y deben mantenerse a cubierto respecto del atacante. Al final de cada turno deben hacer una tirada de Voluntad para recuperarse (con una bonificación de +30 si nadie les ha disparado). Si se traban en combate cuerpo a cuerpo se recuperan automáticamente del acobardamiento.

IMPACTOS MÚLTIPLES

Localización	Segundo	Tercero	Cuarto	Quinto	Cada impacto adicional
Cabeza	Torso	Brazo	Torso	Brazo	Torso
Brazo	Brazo	Torso	Cabeza	Torso	Brazo
Torso	Torso	Brazo	Cabeza	Brazo	Torso
Pierna	Pierna	Torso	Brazo	Cabeza	Torso

MOVIMIENTO (METROS POR ASALTO)

BA	Parcial	Completo	Carga	Correr
0	½	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

BLINDAJES

Nombre	Tipo	Pen
Blindaje primitivo		
Cuero / pieles	Brazos, Cuerpo, Piernas	2
Piel de grox / cota de mallas	Brazos, Cuerpo, Piernas	3
Armadura de placas	Todas	5
Pieles de bestias de Burnscour	Cuerpo	6
Blindaje antifragmentación		
Casco antifragmentación	Cabeza	2
Manto antifragmentación	Brazos, Cuerpo, Piernas	3
Abrigo antifragmentación	Brazos, Cuerpo, Piernas	3
Armadura antifragmentación de GI	Todas	4
Blindaje de malla		
Cofia de malla	Cabeza	3
Malla alienígena	Brazos, Cuerpo, Piernas	3
Manto de malla de combate	Brazos, Cuerpo, Piernas	4
Chaleco de malla	Cuerpo	4
Blindaje de caparazón		
Casco de caparazón	Cabeza	4
Armadura ligera de caparazón Arbetes	Todas	5
Coraza de caparazón	Cuerpo	6
Armadura de soldado de asalto	Todas	6
Otros blindajes		
Sistemas avanzados (casco)	—	—
Malla de fibra elástica blindada	Brazos, Cuerpo, Piernas	3
Servoarmaduras		
Servoarmadura ligera	Todas	7
Servoarmadura	Todas	8

ACCIONES PROLONGADAS

Acción	Tirada	Beneficio
¡Aguantad!	Voluntad	Reduce el daño a la Moral
Augurio activo	Escrutinio + Detección	Explora el área
Augurio concentrado	Escrutinio + Detección	Escaneo detallado de un objetivo
Ayudar al espíritu máquina	Competencia tecnológica	Bonificación a Detección o Maniobrabilidad
Contactar al enemigo	Habilidad de interacción	Comunica con otra nave
Desinformación	Charlatanería o Engañar	Sube la Moral
¡Esforzaos!	Carisma o Intimidar	Bonificación a varias acciones
Fijar objetivo	Escrutinio + Detección	Bonificación a la HP con un componente de arma
Golpear y huir	Pilotar (Nave estelar), Mando	Abordar nave enemiga, causar daño y volver
Interferir comunicaciones	Competencia tecnológica	Impide que el objetivo envíe señales de voz
Reparaciones de emergencia	Competencia tecnológica	Repara componentes dañados, despresurizados, o sin energía
¡Repeled a los atacantes!	Mando	Bonificación a tirada de Mando contra abordaje enemigo
Triaje	Medicæe	Reduce el daño a la Tripulación
Velocidad de flanqueo	Competencia tecnológica	Gana movimiento adicional