

MT-1 TABLA DE MANIOBRAS DE MOVIMIENTO

Tirada Abierta	Rutinaria	Muy Fácil	Fácil	Media	Difícil	Muy Difícil	Extrem. difícil	Locura completa	Absurdo
(-151) y menos	F	F	F	F	F	F	F	F	F
(-150) - (-101)	10	F	F	F	F	F	F	F	F
(-100) - (-51)	30	10	F	F	F	F	F	F	F
(-50) - (-26)	50	30	10	F	F	F	F	F	F
(-25) - 0	70	50	30	5	F	F	F	F	F
01-20	80	60	50	10	5	F	F	F	F
21-40	90	70	60	20	10	5	F	F	F
41-55	100	80	70	30	20	10	5	F	F
56-65	100	90	80	40	30	20	10	F	F
66-75	100	100	90	50	40	30	20	5	F
76-85	100	100	100	60	50	40	30	10	F
86-95	100	100	100	70	60	50	40	20	5
96-105	110	100	100	80	70	60	50	25	10
106-115	110	110	100	90	80	70	60	30	20
116-125	120	110	110	100	90	80	70	40	30
126-135	120	120	110	100	100	90	80	50	40
136-145	130	120	120	110	100	100	90	60	50
146-155	130	130	120	110	110	100	100	70	60
156-165	140	130	130	120	110	110	100	80	70
166-185	140	140	130	120	120	110	110	90	80
186-225	150	140	140	130	120	120	110	100	90
226-275	150	150	140	130	130	120	120	100	100
276+	160	150	150	140	130	130	120	110	100

**Resultados:**

F — Un resultado "F" (Fracaso) requiere una segunda tirada de dados en la tabla de Fallos de Maniobras FT-4 (pág. XX).

# — El resultado numérico (dependiendo de la situación y la decisión del DJ) es:

(1) El porcentaje de la maniobra de movimiento intentada que se consigue realizar. (por ejemplo, un resultado de "70" indica que se realizó el 70% de la maniobra). Un resultado por encima de 100 significa que se realiza toda la maniobra y que la distancia cubierta por la maniobra puede aumentarse un tanto por ciento igual al resultado -100.

(2) La probabilidad de éxito absoluto (por ejemplo, un resultado de "70" indicaría que hay una probabilidad del 70% de realizar la maniobra).

(3) Si el resultado es 100 o más, la maniobra tiene éxito. Si no, durante el siguiente asalto, se resta a la actividad una cantidad igual a 100 menos el resultado obtenido. Por ejemplo, con un resultado de 70 el personaje tiene un -30 de penalización a la actividad durante el turno siguiente.

**Modificadores:**

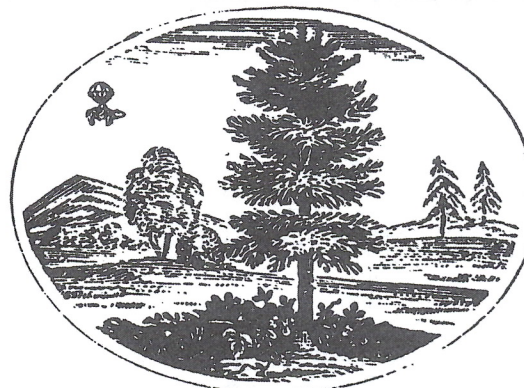
+ Bonificación de Maniobra y Movimiento

+ cualquier otra bonificación de una habilidad o capacidad apropiada

-50 ..... si se está aturdido,

-70 ..... si ha sido derribado,

-30 ..... con una extremidad inutilizada.

**NOTAS PARA LA TABLA MT-2**

**Nota para Interacción e Influencia:** La dificultad y otros modificadores se basan en la actitud básica de la audiencia hacia el personaje y en lo que el personaje intenta que hagan.

**Nota para Percepción y Rastrear:** La información disponible mediante una tirada de percepción se ve limitada por la zona que examinas y por tus recursos (generalmente, tus sentidos). La tirada será necesaria si el personaje está buscando información activamente (por ejemplo, indica "estoy buscando trampas") o por otras circunstancias (por ejemplo, ¿advier-te el personaje al atacante que le acecha?).

**Nota para Percepción y Rastrear:** Al rastrear, se requiere una tirada una vez cada 5 minutos (30 asaltos).