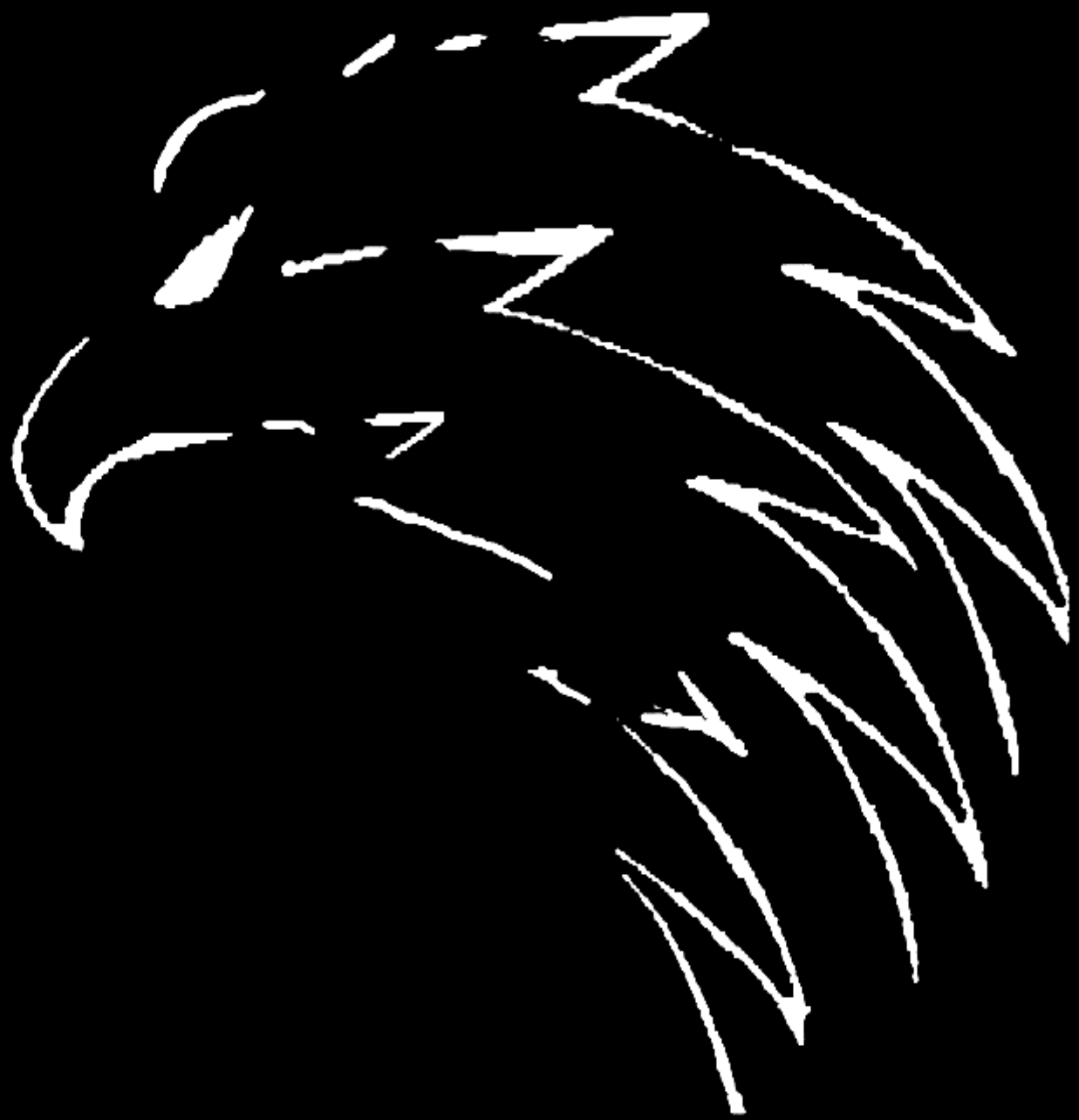
the furious

(la furia)



C-SYSTEM

THE FURIOUS

PRESENTACIÓN

ÍNDICE

The Furious 3

Presentación 3

Trasfondo de juego 5

Creación de PJS 16

Concepto de Personaje 17

Rasgos 19

Trasfondos 21

Poderes 27

Equipamiento 37

Sistema de juego 38

Resolver acciones 38

Los combates 46

Furia y Determinación 48

Experiencia 51

Vehículos 52

Apéndices 54

Ayuda al máster 54

Módulo: Ratas callejeras 60

Hoja de PJ 66

LICENCIA

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

Idea y Textos: Ryback, Z-San, Dragstor.

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

Conejillos de indias: Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

Imágenes: Las imágenes de este documento han sido sacadas de las webs www.feebleminds-gifs.com, www.maj.com y www.xwallonline.org, y posteriormente editadas por Dragstor.

Maquetación: Ryback.

Ayuda bendita y apoyo moral: CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot**,** Máximum, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden, Zonk_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System:

http://www.rolgratis.com/c-system/

¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol, es una experiencia lúdica y narrativa donde un grupo de compañeros interpretan personajes (PJS) y actúan ante las situaciones que les impone otra persona (Máster, DJ o Narrador, el nombre es lo de menos), como si fuese una obra de teatro.

En los juegos de rol no es necesario disfrazarse, ni actuar físicamente. Al comienzo de una sesión el DJ va exponiendo los hechos de la historia, y los jugadores van narrando las actuaciones de sus personajes, tal y como las harían ellos mismos.

En ocasiones será necesario comprobar si un PJ puede hacer algo, o le es imposible. Para ello existen las reglas de rol.

En este documento explicamos esas reglas de rol. En otros documentos, las aplicaremos a determinados géneros o historias concretas (ambientaciones), creando lo que se conoce como juego de rol.

¿Qué es C-System?

C-System, es un Conglomerado, Calculado, Calcado y Concienzudo, de reglas genéricas de otros sistemas genéricos como Magia y espada, Gurps, Fuzion, Mekton Z y algo de D20 y sistema Chaosium. Con esto no pretendo llevarme el mérito de un trabajo que no es mío, tan solo pretendo exponer unas reglas que por sí solas o me parecen incompletas, o no están en castellano, o no daban suficiente libertad para ser genéricas. Los distintos suplementos aquí incluidos pueden usarse bien con las reglas genéricas aquí puestas, o bien con otros sistemas como Hero, Interlock, o D20. También puedes usar las reglas aquí dadas para traspasarlos a otros sistemas. C-System da completa libertad a la hora de crear tu propio conjunto reglas y adaptarlos a cualquier clase de ambientación.

De qué va la cosa

¿Qué ocurriría si los superhéroes existiesen, y no fuesen ese cúmulo de virtudes que nos presentan en cómics y películas? Esta es la premisa que presenta The Furious una nueva ambientación para el reglamento genérico C-System.

The Furious es un juego de acción super heróica, ambientado en la España actual. Sin emabrgo, dista mucho de ser un juego de héroes típico.

Basado en cómics como The Boys y The Autority , este juego da una nueva vuelta de tuerca al concepto de los superhéroes, presentándolo más como megalómanos sedientos de fama y gloria que como los nobles altruistas que estamos acostumbrados a ver en series animadas y películas.

Este no es un juego donde los personajes se visten con mallas y atrapan maleantes. Aquí los hñereos están casi tan podridos como los villanos, y sus motivos no son nunca altruistas.

Sin embargo, el papel de los jugadores no será el de héres, ni siquiera el de villanos. Ellso serán miembros de La Guardia, una agencia gubernamental clandestina, encargada de mantener en vereda a todos los meta-huamnos del país, sean héreos o villanos.

Este es un juego de tonos oscuros y sombríos, un juego de hacer de policía de la policía, o, lo que es lo mismo, jugar a vigilar a los vigilantes.

TRASFONDO DE JUEGO

SOBRE LA AMBIENTACIÓN

Este juego fue confeccionado para el concurso del Rolero de Hierro 08.

Las palabras usadas para este juego son las siguientes:

Determinación (variante de Determinar). Es usada para nombrar una de las cualidades de los personajes. Refleja la obsesión y determinación del individuo.

Furia (Variante de Furious). Además de dar nombre al juego, refleja la violencia y salvajismo de los personajes.

Extranjeros. Refleja uno de los secretos más profundos del juego, por lo que se explica en la sección destinada a tal propósito.

Las ideas que pretendo reflejar en este juego son muy variadas:

- La corrupción que puede presentar el poder.
- Como se enmascara y manipula la información según la conveniencia de unos pocos.
- La corrupción política.
- Como las celebridades son ensalzadas por encima del ciudadano común hasta casi rozar el ridículo.
- Lo difícil que es realizar lo correcto.

Es cierto que estos temas no son solo comunes en la sociedad hispanohablante, pero, en España al menos, hemos tenido mucho de esto últimamente, por lo que me parecía correcto tratar de reflejarlo de algún modo.



LA HISTORIA

The Furious presenta un mundo igual que el nuestro, en una época similar y una España casi idéntica. La única diferencia es que, a mediados de los años sesenta cierto investigador latinoamericano descubre una nueva clase de droga, El Polvo Negro.

Se trata de una droga muy fácil de producir, tremendamente adictiva, y, aparentemente, no causa síntomas letales a medio plazo. Lo único que impide que esta droga alcanza el éxito es al fuerte competencia de los carteles tradicionales que dominan el narcotráfico mundial. Para que esta nueva sustancia se abriese al mercado necesitaba de un territorio "virgen", un país que hubiese estado prácticamente aislado del mundo durante muchos años, que estuviese en un estado de decadencia, pero que tuviese suficiente fuerza económica para que su población mantuviese el vicio.

España se presentó como la solución ideal. Un país limpio, con un gobierno tambaleante, y que podría servir de puente hacia Europa. Los laboratorios de Polvo Negro se trasladaron a España y, durante años, fueron difundiendo su droga. La sustancia no era letal, nadie conocía sus efectos, y las instituciones sanitarias podían ser sobornadas. Nadie la consideraba ilegal.

Se anunciaba en todos los medios de comunicación, todas las celebridades la alababan, todos los jóvenes la consumían. Al fin y al cabo, si no lo hacías eras el raro, el marginado. A esta generación de consumidores de le dio el nombre de Generación I.

El problema vino con la próxima generación. Gran parte de la descendencia de la Generación I nacía con anomalías. Físicamente nada diferenciaba padres de hijos, salvo el pequeño detalle que desarrollaban cualidades anti naturales y comportamiento inestable. Al parecer, nadie se había percatado que el Polvo Negro contenía sustancias capaces de alterar el código genético humano.

Como consecuencia, la década de los setenta se caracterizó por el nacimiento espontáneo de súper humanos. Hijos con fuerza sobre humana desgarraban el vientre de sus madres, bebés provocaban incendios cada vez que lloraban, o padres que enloquecían al escuchar los pensamientos de sus hijos, son solo algunos de los hechos acontecidos.

A ciencia cierta, la población permanecía ignorante. Los casos de anormalidades conocidos eran ocultados a la luz pública, y llevados a centros de investigación. El Polvo Negro fue tachado como sustancia cancerígena, fue retirado del mercado, y nadie ha vuelto a saber nada de él a pesar de las protestas de los consumidores.

El gobierno español había encontrado algo mejor que las armas nucleares y estaba dispuesto a aprovecharlo. A la población súper humana se les denominó Generación II.

Por un tiempo Los Gobernantes permanecieron tranquilos, cuando la Generación II creciese, dispondrían de una serie de súper soldados únicos, muy superiores a los de cualquier potencia mundial.

Pero lo que no contaron con el pequeño hecho de que la mayor parte de los nacimientos no habían sido detectados. Muchos súper humanos no desarrollaban sus cualidades hasta la adolescencia, por lo que eran imposibles de detectar. Como consecuencia, dúrate los años ochenta se produzco una aparición masiva y pública súper individuos.

Muchos de estos individuos decidieron usar sus dones para provecho propio y se transformaron en súper villanos, otros decidieron tomar caminos diferentes y transformarse en héroes.

Los cambios genéticos no se daban solo a nivel físico, sino también a nivel mental. Euforia, sentimientos de superioridad, irresponsabilidad o esquizofrenia impulsaba a estos individuos a vestirse de mallas, a aparecer en público, y a alardear de su nueva condición. A este trastorno del comportamiento se le denominó The Furious (**La Furia**).

La cosa se desmadraba. Héroes y villanos luchaban a plena luz en calles atestadas de público. El secreto no podía mantenerse ni ante la población, ni ante otros gobiernos. Las autoridades optaron por poner buena cara, por apoyar a sus nuevos héroes, y hacer que estos se ganasen a la opinión pública.

Los súper héroes fueron presentados como el orgullo español, héroes en la guerra, defensores del país, modelos de comportamiento para los niños, y un ejemplo a seguir para todo el país.

Lo malo es que los héroes no son lo que parecen. Cierto que los villanos son psicópatas en potencia, pero los héroes no son mejores. Tener poderes les hace sentirse superiores, por encima de la ley, con derecho a hacer lo que les parezca. Todos tienen vicios ocultos, muchos aspiran a puestos en el gobierno, otros se asocian con ricas corporaciones, y algunos pretenden firmar acuerdos con otros países.

Los Súper Héroes son la mejor arma del gobierno, pero se trata de un arma muy inestable. Era preciso un medio de control, una organización capaz de ocultar la oscura realidad al ciudadano común, un grupo de individuos capaz de coger a cualquier súper tipo y ponerlo en su sitio, usando cualquier método, fuese el que fuese.

Y es aquí donde entran vuestros personajes.

LA GUARDIA

La Guardia es una rama sumamente secreta, casi clandestina, del servicio nacional de inteligencia (CNI), cuya principal función es controlar la población súper humana del país.

Hay que aclarar que su principal cometido no es detener criminales, ni proteger inocentes, ni defender la paz mundial, para eso ya está los chicos de mallas azules y calzoncillos rojos. La Guardia está para meter miedo a los súper tipos, da igual que sean héroes o villanos. Cuando alguien consigue poderes, tarde o temprano se cree superior e invencible. La guardia está para hacerles ver lo frágil que pueden ser la vida si se pasan de la raya.

Como miembro de La Guardia, se tiene carta blanca para la extorsión, la coacción y, si es preciso, el asesinato. Hay que hacer **lo que sea necesario** con tal de mantener el orden. Cuando te las tienes que ver con tipos capaces de desguazar un buldócer con las manos desnudas, no existen las medias tintas.

Técnicamente hablando, la Guardia no trabaja como una organización. Más bien es un cúmulo de células independientes, enlazadas al CNI por un contacto, que acatan las órdenes dadas a su manera, sin tener que atender a explicaciones de nadie más.

Cada célula suele estar compuesta por un técnico en comunicaciones, dos o tres combatientes, un especialista médico, y un oficial de campo. Este último hace las veces de líder y de enlace con los altos cargos del CNI.

No se considera indispensable ser un súper humano para ingresar en una célula. Gracias a los avances en la industria biológica, se han logrado sintetizar sueros que ofrecen resistencia y fuerza en pequeños intervalos de tiempo, aunque los efectos para la salud del personaje son casi igual de peligrosos que los individuos a los que se va a enfrentar.

Dada la especial peligrosidad de este trabajo, casi nadie en su sano juicio accedería a meterse en este embrollo. Debido a esto, los miembros de La Guardia son de todo menos gente corriente:

- El gobierno ofrece amnistía a presos y delincuentes, tanto meta humanos como ordinarios, si acceden a trabajar para La Guardia. Si están un poco tarados, mejor, así infundirán más respeto.
- Muchos de los súper humanos pertenecientes a la Generación II son usados para el proyecto. Combate el fuego con fuego.
- El cuerpo de reclutamiento del CNI presta mucha atención a las víctimas colaterales de incidentes con súper humanos. El odio de un individuo, cuya mujer a muerto a causa de la negligencia de un presunto súper héroe, puede ser poder más letal de todos.

Oficialmente, La Guardia no existe, muy pocos tienen constancia de sus actividades, actúan por propia cuenta y riesgo, solo da parte de sus acciones al finalizar un trabajo, y tiene licencia para actuar como considere necesario.

Todo esto hace que las células de La Guardia sean un polvorín en potencia, un arma letal, un enemigo imprevisible. Y es ahí precisamente donde radica su fuerza, como ya se ha dicho, en este trabajo no valen las medias tintas.

LA POLÍTICA EXTERIOR

Una nueva potencia

En el momento mismo que el primer súper humano apareció en este mundo, se disparó la alarma del pánico en multitud de potencias extranjeras.

El primer conflicto internacional donde se usaron meta humanos fue en La Guerra del Golfo Pérsico (1991). Demostrando su recién adquirido poderío, las tropas españolas se adelantaron a las norteamericanas y expulsaron al ejército iraquí en menos de dos semanas. Como consecuencia, España ha tenido una fuerte presencia en Oriente Medio desde entonces, la mayor parte de los grupos extremistas de esa zona han sido exterminados, el 12% del petróleo producido en Irak es de propiedad española.

Posteriormente, las fuerzas meta humanas españolas han sido probadas en diversos conflictos:

En 1991 Eslovenia y Croacia tratan de independizarse de Yugoslavia. Bajo acuerdo con el gobierno Yugoslavo, las fuerzas españolas aplastan la rebelión, e instauran un régimen Capitalista. Algunos rumores dicen que un grupo de psíquicos predijeron que esta guerra causaría 250.000 víctimas y 2 millones de desplazados, y que por eso el gobierno español intervino. En la actualidad, Yugoslavia está controlada por España mediante un gobierno títere.

En 1994 Rusia intenta anexar de nuevo la República de Chechenia a su territorio. En esta ocasión, España apoya a al gobierno ruso y ayuda a aplacar rápidamente la revolución. Como consecuencia, el gobierno ruso firma un pacto de no intromisión en futuros asuntos españoles y accede al estacionamiento de tropas españolas en esta zona del mundo.

Con el apoyo de Rusia, España alcanza un puesto permanente en el consejo de seguridad de la ONU. Se empiezan a ceder servicios de tropas meta humanas a otros países, como Israel y Perú, con lo que la influencia y peso diplomático del gobierno español crecen día a día.

En 1995 Perú y Ecuador inician un nuevo conflicto territorial. El conflicto es rápidamente sofocado por el gobierno Peruano, gracias en gran medida a la colaboración de tropas especiales de origen español. Desde entonces, Ecuador está bajo el control indirecto del gobierno español.



En 1996 nace el Partido nacional súper heroico (P.N.S.), el primer partido de la historia en presentar a un súper héroe como dirigente del gobierno. De origen ultra nacionalista, este partido defiende la hegemonía española sobre Europa, así como el prototipo del súper soldado meta humano como modelo a seguir por toda la nación.

El trámite hacia la Unión Europea se produce sin incidentes. El cambio de moneda se establece en 25 ptas./euro. Este cambio provocó una inversión de las tendencias inflacionistas previstas para el euro. Comparativamente, nuestra economía salió claramente aventajada respecto a la del eje Paris-Berlín, reforzando la hegemonía y creciente poderío de la nación.

El 13 de Noviembre del 1999 la familia real española es asesinada en un acto terrorista. Como consecuencia Irak es asaltada por tropas españolas, y completamente controlada en nueve días.

Inglaterra y Estados Unidos acusan al gobierno español de manipular los acontecimientos y amenazan con tomar represalias. Las tropas estadunidenses son rápidamente expulsadas de oriente medio, e Inglaterra pierde Gibraltar como represalia.

La situación actual

Debido a los acontecimientos pasados, la hegemonía española sobre Europa y Oriente medio es más que palpable, y su presencia en Sudamérica es cada vez mayor.

Nuevas y florecientes empresas han nacido en dichos territorios y su rápido crecimiento no hacen sino ayudar a fortalecer a la nación.

El gobierno tiene un mayor control sobre la población española. Los grupos terroristas, la corrupción política y la malversación de fondos ha sido tajantemente erradicada.

España posee la mayor población meta humana de todo el planeta. Esto le confiere un potencial financiero y militar muy superior a lo que cabría de esperar. La ONU y la Unión Europea están prácticamente bajo sus órdenes, manteniendo una paz consistente y férrea a lo largo del continente.

En las elecciones del 2004 el P.N.S. gana por mayoría absoluta, éxito que repiten en las elecciones del 2008.

La situación internacional hace que numerosos países miren con creciente recelo y desconfianza al gobierno español. Una nueva carrera armamentística ha dado comienzo.

La carrera armamentística

La aparición de meta humanos ha supuesto un giro radical en la política armamentística de todas las naciones. Las armas nucleares y las poderosas armas químicas han dejado de tener sentido cuando existen tipos capaces de acabar con miles de soldados en una sola noche sin dejar rastro de su presencia.

Ha comenzado una carrera contrarreloj, donde las naciones más poderosas del planeta compiten salvajemente por tener a los mejores meta humanos en sus filas. Todo método es válido.

Los servicios de espionaje de multitud de potencias controlan a cada miembro dotado de capacidades especiales, la coacción y el soborno son usados continuamente con los sujetos recién descubiertos. La desaparición y secuestro de meta humanos es cada vez mayor.

Japón ha dado un salto casi inimaginable en las prótesis artificiales de uso militar. Ingenieros y eminencias médicas vanguardistas trabajan a destajo para que los miembros cibernéticos sean una realidad.

Estados unidos a invertido sumas astronómicas en ingeniería genética y dopaje destinado a potenciar sus soldados. Como consecuencia, se ha creado un mercado negro de órganos de súper humanos.

Laboratorios Rusos son financiados con ingentes cantidades para que desarrollen derivados del Polvo Negro. Este nuevo tipo de estupefacientes amenaza con convertirse en la droga del futuro.

Por si fuese poco, cada vez cobra más fuerza el rumor de que existen cazadores de meta humanos, gente extraña y desconocida, vestida de negro, que asesinan a súper humanos por motivos desconocidos.

Los meta humanos se han revelado como la mayor fuerza militar del planeta, por lo que las naciones más poderosas del planeta harían cualquier cosa por obtener la hegemonía de la población sobre humana. Las fábricas clandestinas de ciberimplantes, el narcotráfico de Polvo Negro, y el secuestro de súper humanos es una constante en la actualidad.

Todo esto no hace más que generar más y más meta humanos, cada vez más extraños e imprevisibles, que el gobierno español esté cada vez más nervioso, y que las tensiones internacionales aumentan cada vez más, con lo que la tarea de La Guardia no hace más que complicarse.

LOS GRUPOS RADICALES

La aparición de meta humanos se ha convertido en el mayor impacto social de todos los tiempos. Y eso tenía que atraer repercusiones de algún modo. A groso modo, todos los ciudadanos adoran a los héroes, y detestan a los villanos. Pero , en realidad, existen diversas organizaciones que no están de acuerdo con la política del gobierno, y actúan, de un modo u otro, para cambiar las cosas.

La Garra

La Garra es una organización clandestina de meta humanos. Públicamente, son considerados villanos de la peor índole, aunque sus actos nada tiene que ver con al de los villanos comunes. Estos individuos son más bien meta humanos que no han decidido someterse a la voluntad del gobierno.

Sus motivaciones suelen ser varias pero, principalmente, se enfocan en reclutar meta humanos recién aparecidos, investigar las acciones encubiertas por parte del gobierno, y acabar con cualquier plan de acción que perjudique a la comunidad sobre humana. No descartan la violencia, pero no es su modo de actuar predilecto.

Técnicamente, los miembros de La Garra son los perores enemigos del gobierno: meta humanos que están abiertamente en contra del estado. Esto hace que, aunque no sea la mayor amenaza, sean continuamente perseguidos por La Guardia, que a su vez es presionada para que acabe con este grupo cuanto antes.

Asociación de víctimas de meta humanos (A.V.M.)

Se trata de una organización no gubernamental, de carácter humanitario, cuyo principal fin es asistir a las víctimas surgidas a causa de las acciones de meta humanos. Aunque es una organización legal a la vista pública, en el fondo no duda en actuar en contra de la ley cuando la situación lo exige.

Cuenta con una importante red de información destinada a la búsqueda de respuestas y para desvelar la verdad sobre los súper héroes. Debido a esto, son víctimas de numerosas amenazas por parte de las fuerzas gubernamentales, y muchos de sus miembros han sido detenidos por las autoridades.

Grupos de nacionalistas radicales

El terrorismo nacional, tal y como lo conocemos en la vida real, fue rápidamente erradicado a comienzo de los 90. Para la ingente cantidad de súper humanos, no fue difícil acabar con los diversos grupos terroristas que acechaban en las sombras, ya que, por muy violentos que fuesen, estos estaban formados por meros humanos, y como humanos, no estaba preparados para tal acontecimiento.

No obstante, el auge de meta humanos dio origen a un mal mayor. Algunos meta humanos simpatizaban con las ideologías radicales y violentas de estos grupos, no sentían apego alguno por un estado que los usaba y manipulaba a su antojo, y no dudaron en alzarse abiertamente en contra del gobierno.

Estos meta humanos no tardaron en agrupar de nuevo a las diversas facciones restantes y formar nuevos grupos violentos, genéricamente denominados Falanges.

Principalmente, existen Falanges en Cataluña, y El País Vasco, aunque recientemente también han salido a la luz grupos en Valencia y Andalucía.

No parecen tener una organización común, ni formar parte de una organización mayor, lo único que parecen compartir son sus deseos radicales de independencia y anarquía.

Se muestran abiertamente en contra del gobierno nacional, y no dudan en provocar atentados ultra violentos siempre que les sea posible. Son capaces de cualquier cosa con tal de desestabilizar al gobierno imperante y sembrar el caos y la anarquía

Terrorismo internacional

Aunque la presencia de meta humanos es aún muy escasa en el extranjero, eso no quita que ya existan algunos terrorista con súper poderes.

Según informes estatales, existen células, como la Ahijad Azul libanesa y la Luna Negra irlandesa, que ya cuentan con individuos meta humanos entre sus filas.

Estos terroristas están considerados enemigos de la humanidad y son perseguidos continuamente tanto por fuerzas españolas como internacionales.

Frente de liberación Humana

Grupo de insurgentes radicales de fuerte carácter xenófobo. Para estos individuos, los meta humanos son monstruos, y es preciso exterminarlos cuanto antes.

Todos sus miembros detestan a cualquier individuo con súper poderes, y harían cualquier cosa con tal de acabar con alguno de ellos.

Su ideología es sumamente fanática e irracional, y no dudan en provocar atentados y actos de violencia si con ello consiguen acabar con algún meta humano.

En un principio, su número era muy pequeño pero, a causa de las numerosas víctimas que ocasionan los enfrentamientos entre héroes y villanos, su importancia y capacidad de acción se ha incrementado enormemente en los últimos años.

Legalmente son considerados terroristas, aunque cierto sector de la población empieza a considerarlos como a los verdaderos héroes del país.

LA SITUACIÓN NACIONAL

La opinión pública

El fenómeno comenzó a mediados de los ochenta. De buenas a primeras, y sin previo aviso, empezaron a surgir meta humanos por doquier.

Los primeros en aparecer fueron psicópatas y asesinos extraños, cuyas desconocidas habilidades les permitían asesinar impunemente sin que nadie les pudiese frenar. Luego aparecieron los ladrones de bancos y los asaltantes públicos, villanos que atacaban a plena luz del día, haciendo gala de su superioridad física.

Los ciudadanos permanecían aterrorizados y a la vez fascinados por tan misteriosos individuos.

No fue hasta mediados de los noventa cuando aparecieron los primeros chicos buenos. Haciendo gala de sus coloridos trajes, su amplia sonrisa y su heroísmo patriótico, devolvieron la fe y las esperanzas a la población.

Fue tan grande el temor hacia los súper villanos, que cuando aparecieron los héroes la respuesta fue unánime. Todos los canales de televisión hablaban de ellos, todos los periódicos los ponían en portada. De la noche a la mañana el país tenía a unos nuevos ídolos.

Los Súper héroes son celebridades, grandes figuras públicas. De cara al público, nunca muestran ni vicios ni salvajismo, y su comportamiento es intachable.

Por supuesto, el ciudadano común no tiene ni idea de la Furia, ni de las perversiones que puede incitar en el cerebro humano. Toda esta información es clasificada como alto secreto, y pobre del periodista que se atreva a descubrir algo

Los héroes son héroes, y los que no se comportan como tales, son tachados inmediatamente como villanos.

El estado y los PJS

Las fuerzas gubernamentales suelen estar en segundo plano, a la sombra, y los jugadores rara vez tendrán constancia de ellas, pero eso no quita que, en determinados momentos, los personajes no choquen con algún servicio del estado.

El caso más normal puede ser un encontronazo con la policía, La Guardia Civil, o cualquier otro servicio del orden. Recuerda que los PJS actúan al margen de la ley, si son descubiertos realizando algo sospechoso pueden tener problemas. La poli de este mundo está acostumbrada a tratar con súper villanos, por lo que es de lo más normal que os confundan con uno de ellos y tiren a matar.

Otro caso común es un encontronazo con el servicio secreto o con otra célula de La Guardia. Los miembros de La Guardia siempre trabajan de forma independiente, por lo que otras organizaciones no suelen estar al corriente de sus actividades. Para bien y para mal.

Los experimentos y las investigaciones científicas están a la orden del día. Legalmente, se suele investigar las habilidades de los súper héroes en busca de cura para ciertas enfermedades. Clandestinamente, se está tratando por todos los medios reproducir y potenciar las cualidades sobre humanas. La mayoría de los héroes existentes pertenecen a la Generación III, nadie sabe que ha ocurrido con los miembros perdidos de la Generación II.

También existen rumores de una Generación IV, pero nadie sabe a ciencia cierta qué significa eso.

Fuerzas estatales



La población meta humana crece con rapidez, los enfrentamientos entre héroes y villanos cada vez son más frecuentes, y más violentos. Los antiguos servicios del orden, como la Policía Nacional y la Guardia Civil pronto quedaron obsoletos y fueron desechados.

Aunque La Guardia mantiene en jaque a los meta humanos que se desmadran, no son organismos públicos. Era preciso un cuerpo nuevo, que demostrase ser eficaz en atrapar villanos, que diese confianza al ciudadano de a pie, y que demostrase que el gobierno tiene el control, no los súper héroes.

Es así como nació el F.E.M.O. (Fuerzas estatales para el mantenimiento del orden).

Públicamente, el F.E.M.O. es un grupo gubernamental y público, adiestrado y equipado para combatir súper humanos, dedicado exclusivamente a proteger a la población española de cualquier amenaza meta humana que aparezca. Cuando un súper héroe captura a un súper villano, es el F.E.M.O. el que se encarga de custodiar al malvado, de reparar los daños causados durante la batalla, y a dar las condolencias a los familiares de las víctimas.

Extraoficialmente, el F.E.M.O. limpia la escena de un crimen si un súper héroe pierde la cabeza, oculta el rastro dejado por La Guardia al finalizar una misión, y sirven de perros de presa para el Gobierno cuando hay que capturar algún meta humano (sea villano o héroe). Otras tareas encomendadas a esta organización es la de vigilar instalaciones gubernamentales secretas, servir de guarda espaldas, y llevar a cabo tareas de secuestro y asesinato de súper héroes extranjeros.

El F.E.M.O. trabaja tanto a nivel local como nacional. Según algunas fuentes, la mitad del presupuesto de defensa nacional está destinado al mantenimiento y mejora del F.E.M.O.

El F.E.M.O. está considerado uno de los mejores y más preparados ejércitos del planeta. Posee las tropas mejor entrenadas, el armamento más sofisticado, y a los meta humanos más poderosos. Según los expertos, la mayor parte de la Generación II fue educada y adiestrada para pertenecer al F.E.M.O.

En definitiva, el F.E.M.O es una fuerza que hará lo que sea con tal de mantener el orden nacional. Lo que sea.

El gobierno

Casi siempre que hay secretos, tramas ocultas y misterios sin resolver, el gobierno imperante suele estar, de un modo u otro, metido en el ajo.

Al comienzo de los 90 diversos políticos y altos dignatarios desaparecieron de forma sospechosa. Dichos sucesos nunca fueron relacionados con meta humanos, pero, en la actualidad, no hay un solo político que no lleve una buena escolta. Por si acaso.

El peso e influencia de la comunidad meta humana también se siente en la política. Prueba de ello es que el P.N.S. ganase de forma tan arrolladora, aunque hay quien tacha al estado de manipulador y de ocultar la verdad.

La política nacional

Desde que el primer súper héroe empezó a surcar los cielos y a luchar contra el mal, la comunidad súper heroica ha recibido el respaldo incondicional de la opinión pública, por tanto, los medios de comunicación y los distintos partidos políticos no iban a llevarles la contraria.

Cuando un héroe triunfaba, era anunciado a bombo y platillo por todos los medios, si un héroe caía, el gobierno se apresuraba en declarar día de luto nacional y montar un funeral acorde con la grandeza del héroe, cada vez que un combate costaba docenas de vidas, ahí estaba el político de turno dado el pésame a los familiares.

Poco importaba que los mismos tipos que evitan un atraco, o arrestan a un súper villano luego, cuando nadie les ve, cometan violaciones o consuman drogas. De cara al público, política y heroísmo debían de ir de la mano, y todo lo demás es considerado un mal menor.

Por supuesto, nadie tiene información de primera de lo que ocurre realmente. Tanto los sucesos ocurridos en el extranjero, como los sucesos ocurridos dentro del país son sutilmente censurados, y si algún suceso escapa, es achacado inmediatamente a un nuevo súper villano.

Durante unos años existió una especie de pacto tácito, un acuerdo no firmado. Los súper héroes no se metían en política, y los políticos no se metían con los súper héroes. Tal vez se pensó que a comunidad meta humana no crecería tanto, y que los diversos grupos de héroes terminarían uniéndose al F.E.M.O.

Por tanto, la aparición del P.N.S. supuso un vuelco a al situación. Una nueva fuerza, poderosa y organizada, surgía, y amenazaba con convertir a las herramientas en señores. Esto provocó la aparición de grupos extremistas, como el Frente de liberación humana, o diversos grupos de extremistas radicales.

Pero la verdadera hecatombe social se produjo con el asesinato de la familia real y la posterior invasión a Irak. Debido a ello, el apoyo a la comunidad súper heroica creció exponencialmente, hasta tal punto que el PNS ganó las elecciones del 2004.

Desde entonces, contra todo pronóstico, las acciones del F.E.M.O. han ganado en intensidad, muchos grupos de héroes han sido disueltos, y ahora trabajan para el gobierno, y las misiones destinadas para La Guardia cada vez son menores y más triviales.

Nadie sabe lo que va a pasar y a nadie parece preocuparle. No mientras existan villanos que amenacen a la seguridad pública, y solo los grandes héroes con súper poderes puedan protegernos de ellos.



LOS CHICOS BUENOS

Héroes y villanos se dan de hostias a lo largo y ancho del país, docenas de inocentes mueren a causa del fuego cruzado sin que a ninguno de los dos bandos parezca importadle lo más mínimo, todo el mundo ve esto como un mal necesario. Todo por el bien de la paz pública.

La principal diferencia entre héroe y villano está en su conducta pública. El villano no oculta sus vicios y defectos, actúa abiertamente por conseguir lo que desea, y no le importa quebrantar abiertamente las leyes por cumplir sus metas. El héroe puede ser igual de mezquino, pero se oculta en un halo de bondad, oculta sus deseos, y lleva una identidad secreta para llevar una vida normal cuando no hace de súper héroe.

Prácticamente todo héroe está ido de la hoya. Reconozcámoslo, nadie en su sano juicio iría alardeando por ahí de súper chulo/a vestido con esas pintas. No es que todos sean psicópatas, eso depende de la personalidad de cada uno, de sus vicios y manías, pero pocos conservan algo de humanidad.

Si no tienes humanidad, entonces es que te importa un carajo al raza humana. Entonces, ¿por qué haces de héroe? Esto es uno de los misterios del Polvo Negro. Muchos psicólogos lo achacan a problemas de la infancia, a deseos reprimidos y toda clase de problemas psicológicos, algunos miembros del servicio secreto lo achacan a conspiraciones o un intento de invasión alienígena. La opinión más generalizada dentro de La Guardia es que la raza humana es gilipollas.

Detrás de un gran héroe siempre hay un gran villano. Más o menos. Siempre ha existido el misterio de por qué los primeros villanos aparecieron antes que los primeros héroes. Este hecho ha sido enmascarado y tergiversado para que la opinión pública se olvide de ello rápidamente, pero es real. La opinión más generalizada (entre los pocos que manejan la verdad) es que los primeros villanos son miembros de la Generación II, ya que las fechas coinciden, pero nadie tiene modo alguno de demostrarlo. Por qué quedaron libres en la sociedad es un misterio.

Por último, recuerda que todo súper héroe es una celebridad pública, así nos lo han vendido, y así nos lo tragamos. Y como toda celebridad, harían **lo que sea** con tal de seguir siéndolo.

OTRAS COSAS

En esta ambientación se han dejado muchas cosas al aire, lo sé. La idea era dar libertad al máster para que refleje la realidad de sus partidas como mejor le plazca. Se pueden introducir muchos factores, por ejemplo:

- Como influenciaría al aparición de meta humanos en la política nacional. Que partidos les apoyarían, cuales estarían en contra, que influencia podría ocasionar si algún grupo político actual presentase un candidato con súper poderes

- El potencial bélico español ha sido vigorizado y aumentado excesivamente como muestra de lo que pueden llegar a ocasionar esta nueva raza. Puede que eso no te interese, y prefieras central el tema en la situación interna del país, omitiendo su situación exterior. O por el contrario, puede que no te interese la situación interna del país, y que prefieras centrar tus partidas en misiones al extranjero. En tal caso, es mejor que no uses a la Guardia, y que tus personajes pertenezcan al F.E.M.O. o al la Generación II.

- ¿Quiénes manejan los hilos?¿Cuáles son las auténticas intenciones de la F.E.M.O. y el P.N.S?¿Hay relación entre ellos? ¿Qué ocurrió con los creadores del Polvo Negro? Estas dudas están sin respuesta.

- Otro detalle por aclarar es el nuevo régimen político que seguirá el país. Puedes montar un gobierno progresista, defensor de los derechos humanos, o un gobierno autoritario que ensalce a los meta humanos como una raza superior, introducir deseos expansionista y comenzar la conquista de algún país vecino, etc.

- Por último, puedes perfilar las intenciones de las otras naciones, y su relación con la nueva nación española. Muy posiblemente, la influencia internacional de España será mucho mayor, para bien y para mal, nuestra situación en la ONU y el la unión Europea pueden ser completamente diferente de lo que es en la realidad, y muchas potencias extranjeras pueden estar conspirado para derrocarnos.

Ante todo, crea un mundo que te guste y en el que te sientas cómodo, añade todos los matices históricos y políticos que desees (mis conocimientos en esta área son casi nulos), y moldea la realidad para que tus partidas sean exactamente como tu deseas que sean.

LOS EXTRANJEROS

Los Extranjeros son el mayor misterio, el secreto más profundo, de esta ambientación.

Que son

Su existencia es desconocida prácticamente por todas las potencias mundiales, ni siquiera La Guardia tiene constancia de ello.

Nadie conoce el verdadero nombre de estas criaturas, ni de dónde vienen, ni que pretenden realmente.

Lo único claro es que son alienígenas.

Aparentemente, su aspecto difiere poco del humano. Suelen ser individuos bellos, anatómicamente perfectos. Suelen ocultar su pálida piel bajo gabardinas o chalecos oscuros. Rara vez pueden ser vistos en público o a la luz del día.

La primera constancia que se tuvo de estos seres fue cuando un grupo de héroes era asaltado por uno de ellos. Los héroes supervivientes describieron la criatura como un ser de gran poder, muy resistente, y que, aparentemente, quedó algo sorprendido por la inusitada resistencia que ofrecían los héroes.

El cuerpo de la criatura se disolvió cuando fue abatida, por lo que la única constancia de su existencia es el relato de los supervivientes, una grabación en video, y las escasa pertenencias de la criatura.

Más adelante se han tenido constancia de otros ataques. Pero estos parecen ser más planificados y cuidadosos. Aparentemente, se producen al azar, sin testigos, y las víctimas siempre son meta humanos.

Intenciones

Las pertenencias de la criatura abatida eran escasas. A parte de la documentación y vestimenta propia de un ser humano, solo se encontraron dos instrumentos. Uno era una especie de mando, el otro era como un guante con algo similar a ventosas, conectado a un depósito situado en una muñequera. De dichas pertenencias se ha podido descifrar muy poco.

Aparentemente, el mando reacciona ante la presencia de seres sobre humanos, aunque los signos de dicho instrumento son inteligibles, por lo que no resuelta de mucha utilidad.

El “guante” fue más revelador. En el depósito se encontró un líquido negruzco, aparentemente extraído de los súper héroes fallecidos. Un somero análisis demostró que era un derivado del Polvo Negro.

La sustancia, denominada Liquido Negro, no otorga ningún tipo de cualidad sobre natural. Según los expertos, es la sustancia estupefaciente más concentrada y potente conocida. Es una droga.

Todo esto indica que Los Extraños son traficantes de drogas interestelares. El Polvo Negro es de origen alienígena, y es suministrado la población humana con el único fin de ser procesado y recolectado.

Organización

Se sabe demasiado poco. Aparentemente trabajan en solitario, pero no se descarta que, como toda organización criminal, exista cierta jerarquía de mando, grupos rivales, y problemas con la justicia (si es que esta actividad es ilegal en su planeta de origen, claro).

Lo único claro es que prefieren atacar a meta humanos con altos índices de Furia, que siempre están preparados para vencer o para huir, y que, al menos en un principio, no esperaban a unos humanos tan poderosos.

Notas

Huelga decir que meter alienígenas puede variar sensiblemente la trama del juego. De conspiraciones y abusos de poder pasamos a combatir bestias asesinas y desbaratar planes de invasión. Por tanto, recomiendo usar a estas criaturas con prudencia.

Procura que los jugadores no conozcan a los extranjeros cuando comiencen a jugar, si no que vallan recopilando información y averiguando al verdad a medida que las partidas se sucedan. Cuanto más misterio, mejor.

También recuerda que estos seres son poderosos, no simples matones que los PJS despachan a mansalva. Dales ese aire de “jefe final” o de alienígena imparable tan común en el cine de acción. Un buen uso puede ser el utilizarlos como "mecanismo de seguridad" para controlar a los personajes más salvajes (que normalmente tendrán altos niveles de Furia), y hacer ver a tus jugadores que siempre hay alguien más poderoso que ellos.

CREACIÓN DE PJS

Crear un PJ lleva de cuatro pasos: definir el concepto de personaje, definir atributos, adquirir niveles de habilidades, y escoger que trasfondos tiene el personaje (PJ).

El concepto viene a ser la personalidad, los antecedentes y la forma de actuar del personaje. Los atributos reflejan las aptitudes innatas, de nacimiento, que se tienen. Las habilidades, su experiencia adquirida a lo largo de su vida. Y los trasfondos son peculiaridades opcionales que se pueden adquirir para perfilar mejor el personaje.

No obstante, antes de empezar a repartir puntos como un poseso, es bueno que le dediques unos minutos a pensar sobre tres cosas: ¿Quién es tu personaje? ¿Cómo es? ¿Cuál es su pasado?

Definir la personalidad de tu personaje, contar algunas cosas sobre su carácter, e inventarte una historia apasionante sobre su pasado, pueden parecer cosas triviales, pero que ayudan mucho a meterte en el papel.

Cuando se repartan puntos en características y habilidades han de repartirse con la idea de representar lo más fielmente posible el concepto que hayamos imaginado, no en conseguir el mejor personaje posible. Si, por ejemplo, mi personaje es un mago alquimista de un juego de fantasía, no tiene mucho sentido que le de muchos niveles en Fuerza y en el uso de armas blancas, sería más lógico tener altos niveles de Inteligencia, medicina y ocultismo.

Se coherente y te divertirás más.



CONCEPTO DE PERSONAJE

Recuerda que tus personajes no son solo un puñado de números escritos en un papel.

PERSONALIDAD BÁSICA

Para conocer la personalidad básica escoge entre una de las personalidades señaladas. Puedes tener un aspecto positivo por cada aspecto negativo.

Personalidad	Aspectos positivos	Aspectos negativos
Concienzudo. Motivación: Éxito / Falta de éxito	Diligente, corrector, detallista, meticuloso, perseverante, pragmático, prudente, acumulador de objetos	Perfeccionista, excesivamente disciplinado, tozudo, trabajador obsesivo, escrupuloso, poco exhibidor de afecto, parco, avaro
Sensible. Motivación: Aceptación / Rechazo	Sensible, reservado, discreto, modesto, pasa desapercibido	Carente de amistades, hipersensible, huye de gente, reticente, tímido, huye de tareas sociales, exagera dificultades, muestra poca intimidad
Vigilante. Motivación: Autonomía / Ser controlado	Vigilante, precavido, desarrolla habilidades de autodefensa, perceptivo, fiel, autónomo	Desconfiado, suspicaz, rencoroso, incapaz de confiar, tiene miedo de que otros tomen ventaja, susceptible, celoso
Dramático. Motivación: Atención / Ser ignorado	Emotivo, colorista, atento, gusta cuidar apariencia, seductor, confiado en relaciones, ético	Ávido de alabanzas, provocativo, híper dramático, superficial, impresionista, ávido de atenciones
Altruista. Motivación: Ayudar / Incapacidad	Valiente, ético, fiel, modesto, diligente.	Perfeccionista, susceptible, tímido.
Agresivo. Motivación: Dominación / Subordinación	Jerárquico, disciplinado, valiente, aventurero, enérgico, le gusta el orden	Agresivo, dominante, mandón, cruel, humillador, sádico, mentiroso, controlador, impaciente
Idiosincrásico. Motivación: Inconformidad / Conformidad	Original, imaginativo, independiente, abierto, alerta, pensadores de contingencias	Iluso, raro, excéntrico, desconfiado, antisocial, vive en su mundo
Ingenioso. Motivación: Reconocimiento / Olvido	Inventor, competitivo, innovador, inquieto, cortés, generoso, curioso, con sed de conocimiento	Inseguro, crítico, megalómano, exagerado, necesita aprobación, no le gustan los cambios
Vividor. Motivación: Disfrutar / envejecer	Con aguante, romántico, desinhibido.	Narcisito, bohemio, se distancia de los problemas.
Solitario. Motivación: Soledad / Intimidad	Independiente, estoico, con los pies en el suelo, reformador	Solitario, de sangre fría, sin motivación sexual, indiferente, arrogante
Superviviente. Motivación: Sobrevivir / Debilidad	Estoico, reflexivo, vigilante, alerta.	Antisocial, sangre fría, desconfiado, susceptible
Relajado. Motivación: Libertad para hacer lo que plazca / Actividades obligatorias	Liberal, relajado, cívico, defiende sus derechos, de trato fácil	Ácrata, incapaz de alcanzar una resolución, discutidor, tardón, desprecia autoridad, no le gusta recibir consejos
Serio. Motivación: Deberes y obligaciones / No tener deberes ni obligaciones	Solemne, sin pretensiones, serio, responsable, pensador, legal, honorable	Amargado, auto crítico, preocupado, negativo, se siente culpable, depresivo
Abnegado. Motivación: Ser necesario / No ser apreciado	Abnegado, generoso, servicial, considerado, aceptador sin reservas, humilde, cooperador	Sufridor, torpe, rechaza cumplidos, evita ayuda, masoquista, realiza elecciones contraproducentes
Devoto. Motivación: Ser dirigido / Actuar por propia cuenta	Devoto, entregado, apoya compañerismo, respetador, pacificador, gusta tener lazos con gente, diplomático	Sumiso, busca complacer, miedo de ser abandonado, necesita consuelo, adulador, pelota, no toma iniciativa, dependiente
Obsesivo. Motivación: Cumplir su meta (definir) / Fracasar	Serio, humilde, respetador.	No le gusta recibir consejo, sufridor, amargado.
Seguro de sí mismo. Motivación: Ser especial / Ser ordinario	Competitivo, consciente de sí mismo, con porte, digno, con amor propio, hombre de acción, sabe cómo movilizar gente	Narcisista, gusta ser adulado, ambicioso, reconoce a gente según rangos, se siente único, envidioso, le molesta la crítica
Aventurero. Motivación: Excitación / Aburrimiento	Le gustan los desafíos, persuasivo, ansioso por conocer mundo, sin remordimientos, con aguante, se le da bien el uso de utensilios	Inconformista, broncas, sin planes, irresponsable, temerario, inconstante, incumplidor de deudas
Mercurial. Motivación: Relación / Estar solo	Romántico, intenso, apasionado, con energía, tolerante, piadoso, le gusta divertir a los demás, fiestero	Se distancia de problemas, irascible, realiza actos dañinos sobre sí mismo, aburrido, con miedo de ser abandonado, con relaciones turbulentas, con cambios de humor
Artístico. Motivación: Creatividad / Ser incapaz de crear	Con inclinaciones artísticas, productivo, desinhibido, despierto, perceptivo, amable, natural, creativo	Le gusta trabajar solo, piensa que cualquier relación no es lo primero, alterna entre introversión y extroversión, bucólico, bohemio

LOS VALORES

Utiliza estas tablas para terminar de perfilar a tu personaje. La idea es que cada jugador escoja uno de cada uno de los grupos aquí presentados, a su elección o lanzando un dado.

Cosas importantes (1d12)	
1	Tira dos veces y aúna los resultados
2	Sus hijos
3	Tú hermano o hermana
4	Los amigos
5-6	La persona amada
7	Tú mismo
8	Una mascota
9	Tu maestro o mentor
10	Una figura pública
11	Tú héroe personal
12	Nada

Lo que más valoras (1d12)	
1	Tira dos veces y aúna los resultados
2	El dinero
3	El honor
4	El conocimiento
5	La honestidad
6-7	La amistad
8	Tu palabra
9	El amor
10	El poder
11	Divertirse, pasarlo bien
12	La venganza

Tu forma de ver el mundo (1d12)	
1	Tirados veces y aúna los resultados
2	Cada persona es valiosa
3	Sobre gustos no hay nada escrito
4	Nadie me comprende
5	La gente es un rebaño que debe ser guiado
6	Soy más neutral que la mayoría
7	Soy más neutral que la mayoría
8	Si quieren mi ayuda, han de ganársela
9	Mucho cuidado y no confiar en nadie
10	Nadie va a lastimarme otra vez
11	Todo el mundo es maravilloso
12	La sociedad es una plaga que hay que purgar

Tu posesión más valiosa (1d12)	
1	Tira dos veces y aúna los resultados
2	Un animal o planta
3	Algún aparato
4	Tu libro favorito o similar
5	Una obra de arte o posesión familiar
6	Recuerdos agradables
7	Una posesión familiar
8	Un familiar o amigo
9	Un vehículo
10	El dinero
11	Un arma
12	Alguna excentricidad

Si el personaje realizase una acción que esté en contra de su personalidad, perderá entre 1 y 5 puntos de razón, dependiendo de la gravedad de su falta. Si se juega de un modo muy interpretativo, teniendo muy en cuenta más las personalidades de los PJS, puede llegar a ocurrir que un personaje cambie de valores, incluso que cambie algunos rasgos de su personalidad. Para que ocurra eso, el jugador deberá dar motivos suficientes al DJ para justificar dicho cambio (enamorarse de alguien, superar un miedo profundo, etc.).

LAS INTENCIONES OCULTAS

Las intenciones ocultas reflejan los intereses del personaje. Son el motivo, secreto y personal, por el cual el personaje está en el grupo.

Las intenciones siempre son secretas. El Narrador lanzará un dado en secreto y notificará el resultado al jugador mediante una nota secreta. Los detalles de esta, así como el efecto que tendrá sobre la misión corren a cargo del Narrador. El PJ será libre luego de hacer con esa información lo que desee. Puede guardársela, o puede confiar en sus compañeros, o puede engañarlos y manipularlos en su interés.

No cumplir los objetivos marcados por la intención del PJ, sin tener una causa justificada, supondrá una reducción de la ganancia de experiencia, así como posibles consecuencias negativas para el PJ (sus superiores pueden enfadarse seriamente con él, o incluso intentar acabar con su vida).

Si un PJ está obligado a acatar órdenes ocultas que estén claramente en contra de su personalidad estará en serios problemas. En estos casos, el Narrador deberá juzgar la interpretación y las ganas que ponga el jugador en realizar bien su papel, y actuar en consecuencia.

1d12	Intención oculta	Descripción
1-6	Normal	El PJ es lo que aparenta, seguirá la partida de forma normal
7	Espiar	El PJ es un agente doble. Tiene que espiar los actos de sus compañeros, o trabaja para el enemigo (voluntariamente o no).
8	Sabotear la misión	El objetivo del PJ es sabotear los objetivos de sus compañeros
9	Misión alternativa	El PJ tiene sus propios objetivos secretos que cumplir.
10	Objetivo personal	El PJ tiene motivos personales que sobrepondrá a lo demás
11	Enriquecerse	El PJ intentará sacar beneficio personal de la misión.
12	Sobrenatural	El PJ pertenece a otra especie, y lo guarda en secreto.

RASGOS

Se tratan de parámetros numéricos que definen las capacidades y el estado de nuestro personaje.

CARACTERÍSTICAS

También conocidas como atributos principales. Son números que determinan el potencian inicial, genético, de nuestro personaje. En humanos ordinarios suele oscilar entre 3 y 10.

A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.

A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.

A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.

Los niveles 4 y 5 se consideran lo normal en un personaje realista. El nivel estándar para un humano ordinario.

Los niveles 7 y 8 son el máximo para un humano realista, propio de atletas y científicos.

Los niveles 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano.

Para poder tener atributos entre los niveles 11 y 15 se ha de ser claramente sobrehumano, como algunos animales, personajes propios de la épica fantástica o criaturas sobrenaturales.

Los niveles superiores a 20 son para superhéroes muy poderosos, entidades cósmicas y dioses.

Las características en este juego son las siguientes:

Fuerza (FUE): la potencia muscular del PJ.

Destreza (DES): la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

Constitución (CON): determina la resistencia física del personaje.

Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

Habilidad (HAB): la destreza manual y capacidad de usar objetos.

Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

Carisma (CAR): lo imponente o seductor que resulte el personaje.

Voluntad (VOL): refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Todas las características empiezan con el nivel 6, y solo pueden subirse de nivel si le quitamos a otro atributo dichos niveles. Por ejemplo, si queremos tener un personaje bruto, pero idiota, podemos quitar 3 puntos en Inteligencia para sumárselo a Fuerza, y así tener Fuerza a 9 e Inteligencia a 3.

HABILIDADES

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada de nuestro personaje.

Todo personaje comienza con 40 puntos de generación de personaje (PG) para repartirlos entre sus habilidades (pasar de 1 a 4 serían 4 PG).

Las habilidades naturales son aquellas que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

Alerta: para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

Atletismo: capacidad física en general.

Educación: conocimientos de historia, idiomas, matemáticas, etc. Varían según la vida que haya llevado el personaje (un vagabundo sabrá de las calles y un erudito de bibliotecas).

Concentración: para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.

Pelea: para pegar de lo lindo usando los puños.

Persuasión: regatear, convencer, negociar, etc.

Puntería: para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.

Sigilo: pasar desapercibido, ocultarse y hacer cosas sin que nadie se entere.

Las Habilidades adquiridas son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0.

Acrobacia: para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

Actuar: para representar un papel, actuar como otro, disfrazarse.

Animales: para tratar con animales.

Artillería: uso de armas pesadas, exóticas, o montadas en vehículos.

Bricolaje: En ambientaciones medievales abarcará cosas como carpintería, herrería o cerrajería, en otras más modernas cosas como mecánica, fontanería y albañilería.

Ciencia: nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias. En una ambientación más medieval, serviría para examinar y utilizar artefactos y sustancias exóticas.

Coraje: para evitar el miedo.

Conducir: manejar vehículos comunes.

Disparo: uso de armas corrientes con gatillo.

Dirigir: para usar vehículos exóticos. Requiere especificar la clase (robots, naves, aviones, barcos, etc.)

Etiqueta: para desenvolverse en entornos sociales y seducir.

Intimidar: meter el miedo a los demás.

Investigación: búsqueda de indicios de forma consciente.

Juego: para apostar, jugar a las cartas y hacer trampas.

Liderazgo: para poder controlar a las masas o dirigir un ejército.

Luchar: uso de armas blancas en combate.

Medicina: para atender la salud de los demás, preparar brebajes o reconocer medicamentos.

Ocultismo: conocimientos sobre ciencias ocultas, criptozoología, y rituales.

Psicología: para saber cómo piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras, o curar daños mentales.

Sistemas: manejo y manipulación de mecanismos y sistemas de seguridad, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc. En una ambientación más medieval, equivaldría a montar y detectar trampas ocultas.

Supervivencia: búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir donde sea.

Subterfugio: para engañar, mentir y aprovechar las leyes en tu beneficio.

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

También llamados atributos secundarios. Son parámetros que suelen usarse a modo de contadores para definir algún rasgo que varía a lo largo de la partida.

Vitalidad (PV): CON x5 o x7, x2 o x1 en personajes realistas o segundarios. Mide tu resistencia al daño físico. Baja al fallar en eludir dicho daño. Los modificadores de Vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

Aguante (PM): (VOL+CON) x3, x6 en juegos fantásticos. Mide la resistencia y fatiga física. Baja al esforzarnos o al sufrir contusiones.

Defensa (DF): DES+Pelea+6. Señala lo difícil que es dañar al personaje en combate.

Raciocinio / humanidad: VOL x2. Opción para juegos de terror psicológico. Mide la cordura y la resistencia espiritual del personaje. Baja al fallar en situaciones de estrés o terror.

Determinación: Refleja la convicción y fanatismo del personaje. Cuanto mayor sea, más firme de carácter y decidido será el personaje, pero más cerca de la locura andará. A diferencia de otros atributos, va de +5 a -5. Inicialmente está a cero, pero este valor irá fluctuando con el desarrollo del juego.

Furia: La furia mide la rabia y la intensidad de la bestia interior. Cuanto mayor sea, más poderoso e impredecible se volverá el personaje. A diferencia de otros atributos, va de +5 a -5. Inicialmente está a cero, pero este valor irá fluctuando con el desarrollo del juego.

TRASFONDOS

Los trasfondos son cualidades especiales del personaje, totalmente opcionales, que no encajan precisamente bien dentro de las habilidades o las características. Ser cojo, ambidiestro, o tener una bonita casa en la playa son ejemplos de trasfondos.

Los trasfondos positivos se llaman ventajas, y cuestan X PG por nivel obtenerlos, los trasfondos negativos se llaman desventajas, y nos dan PG obtenerlos. Recuerda que inicialmente tienes 40PG para tu PJ.

Para evitar la explotación de los trasfondos, no está permitido escoger más de tres desventajas por personaje.

Recuerda que las desventajas hay que interpretarlas, y que si el jugador no lo hace correctamente, y solo las adquiere para conseguir PG extras, es obligación del máster penalizarle con un menor reparto de experiencia.

NOTA: Un método más "diplomático" es hacerle invertir los PX obtenidos en "recomprar" la desventaja que "olvide" obligándole a eliminarla antes de gastar puntos en otra cosa.

También hay que tener en cuenta que los bonos y perjuicios son acumulativos. Si un trasfondo a nivel 3 da un +2 en algo, y a nivel 5 da un +4, en total tendremos un +6 si llegamos al nivel 5 con dicho trasfondo.

Por último, mencionar que he dejado la descripción de cada trasfondo un poco al aire. El máster ha de juzgar el modo en el que el jugador interpreta su personaje, y de cómo utiliza el trasfondo, y decretar lo que crea más oportuno. El jugador, por su parte, deberá de usar le ingenio y esforzarse en interpretar correctamente si desea que el máster le de visto bueno en sus acciones.

Por ejemplo. Un jugador tiene riqueza a nivel 2 y Favor a nivel 4. Quiere adquirir en el mercado negro un arma sónica para aturdir a cierto súper héroe, por lo que decide usar su trasfondo de riqueza para obtenerla. El máster considera poco el nivel 2 en riqueza, por lo que le comunica que no puede comprarla.

Como necesita con urgencia dicha arma, el jugador decide poner en juego también su trasfondo de Favor, y pedirle ayuda a esa personaje que estaba en deuda con él. El máster decide acceder finalmente, pero informa al jugador que no podrá pedir favores de nuevo durante un buen tiempo.



VENTAJAS

Agudeza sensorial.1PG cada nivel.

El personaje posee unos sentidos especialmente desarrollados.

- Nivel 1: Oído agudo. +2 en las tiradas de alerta relacionadas con el oído.
- Nivel 2: Olfato agudo. EL PJ es capaz de distinguir varios olores a la vez. Esto le permite seguir un rastro igual que si fuese un perro (se suele pedir tiradas de percepción + investigar).
- Nivel 3: Vista certera. +2 en todas las tiradas relacionadas con la vista.
- Nivel 4: Sueño ligero. +6 a la dificultad para sorprender al PJ cuando duerma.
- Nivel 5: Sexto sentido. +4 en las tiradas de alerta e investigación para advertir peligro potencial.

Amistad.1PG cada nivel.

El personaje posee una relación personal de especial envergadura con alguien, de la cual puede echar mano en un momento de necesidad.

- Nivel 1: Un amigo de confianza.
- Nivel 2: Amistades dentro de un cargo público. A definir.
- Nivel 3: Pacto entre hermanos
- Nivel 4: Lazo familiar importante. Una familia completa se preocupa por ti.
- Nivel 5: Vínculo de sangre inquebrantable con una hermandad o secta. Definir.

Carácter. 2PG cada nivel.

Añade una firmeza de pensamiento y voluntad fuera de lo común.

- Nivel 1: Decidido. +2 en las tiradas de concentración a la hora de tomar una decisión.
- Nivel 2: Valiente. +2 en todas las tiradas de coraje.
- Nivel 3: Estoicismo. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 3, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Imperturbable. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene una dificultad extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad de acero. Otorga inmunidad a la manipulación mental y emocional.

Concienzudo.1PG cada nivel.

Eres meticuloso y perfeccionista al máximo. Esto te permite mejorar y percibir hasta la más leve imperfección.

- Nivel 1: Empatía. +2 en las tiradas relacionadas con averiguar intenciones y pensamientos.
- Nivel 2: Deductivo. +2 en Inteligencia a la hora de resolver enigmas.
- Nivel 3: Meticuloso. +2 en todas las tiradas de reparación, creación y montaje de objetos.
- Nivel 4: Intuición. +2 en las tiradas de alerta e investigación.
- Nivel 5: Tenaz. Voluntad +1.

Duro de matar.2PG cada nivel.

El personaje tiene más vidas que un gato, es más duro que el acero y más difícil de matar que una cucaracha.

- Nivel 1: Constitución +2, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.
- Nivel 2: Tejido resistente. Se gana un bono permanente de +2 a la protección y armadura corporal.
- Nivel 3: +3 en todas las tiradas para resistir enfermedades físicas, drogas y venenos.
- Nivel 4: Las heridas del personaje se curan en la mitad de tiempo.
- Nivel 5: Constitución +4, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.

Favor.3 PG cada nivel.

Alguien te debe una, por lo que deberá de ayudarte cuando se lo pidas. Es preciso definir

- Nivel 1: Un pequeño favor, muy de vez en cuando.
- Nivel 2: Alguien normal te debe la vida, hará todo lo que tú quieras.
- Nivel 3: Algún dignatario medio te debe un par de favores.
- Nivel 4: Alguien importante te debe una muy gorda.
- Nivel 5: Más de un gobernante de te debe su cargo.

Logia.1PG cada nivel.

El personaje pertenece a un grupo hermético o gremio, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, como un gremio de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG
- Nivel 4: Agencia secreta del gobierno. El estado está a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a escala mundial.

Membresía.3PG cada nivel.

El personaje posee un cargo público, el cual puede explotar en su beneficio.

- Nivel 1: Policía local, alguacil, etc.
- Nivel 2: Juez, diputado.
- Nivel 3: Alcaide de una prisión, jefe de un bufete de abogados.
- Nivel 4: Alcalde importante.
- Nivel 5: Ayudante del presidente del gobierno

Pericia.2PG cada nivel.

El personaje es especialmente bueno en algo muy concreto a descripción del jugador, como el uso de un arma determinada, o conducir un tipo determinado de vehículo, persuadir bajo unas circunstancias determinadas, o cualquier cosa similar. Funciona solo en un área determinada. Pericia en el uso de pistolas, no es aplicable si disparo con una escopeta.

- Nivel 1: +1 a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno de forma normal. Por ejemplo, si el PJ saca un 16 en una tirada de dificultad 15, se contará como si hubiese sacado un 17, pero si hubiese sacado un 14, no se sumaría nada y fallaría la tirada.
- Nivel 2: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 3: El personaje puede realizar dos acciones en un turno sin penalizador alguno.
- Nivel 4: +1 extra a los éxitos obtenidos en la tirada, siempre y cuando se haya obtenido uno.
- Nivel 5: El personaje puede realizar tres acciones en un turno sin penalizador alguno.

Riqueza.5PG cada nivel.

Mide el poder adquisitivo que posee el personaje.

- Nivel 1: Posición acomodada y un sueldo como Dios manda.
- Nivel 2: Sueldo sustancioso. catedrático, funcionario, etc. Casa en playa y varios coches.
- Nivel 3: Tienes tu propia empresa, aunque modesta.
- Nivel 4: Familia rica y vida solucionada. Puedes compra cualquier cosa que encuentres en el mercado.
- Nivel 5: Tú propia multinacional. No solo tienes dinero, si no que pueden fabricarte lo que necesites.

Red de información.5PG cada nivel.

Contactos a escala masiva. Determinada información puede requerir pasar tiradas de Carisma + subterfugio.

- Nivel 1: Contactos menores.
- Nivel 2: Contactos a nivel nacional.
- Nivel 3: Contactos en el servicio secreto y en el gobierno.
- Nivel 4: Una buena red de espías a nivel mundial.
- Nivel 5: Pocos sucesos en el mundo escapan de tu control.

Rango social.1PG cada nivel.

La importancia que tiene el personaje dentro de la jerarquía social. Este trasfondo puede influir positivamente en los cargos empeñados en los trasfondos de Membresía y Logia (no es lo mismo ser el alcalde de un pueblo, que el alcalde de la capital)

- Nivel 1: Importancia media.
- Nivel 2: Importancia alta.
- Nivel 3: Importancia nacional.
- Nivel 4: Importancia internacional.
- Nivel 5: Importancia global.

Sociable. 1PG cada nivel.

Cualquier PJ con este trasfondo será muy ducho en el arte de relacionarse con los demás.

- Nivel 1: Cortes, amable y considerado cuando interesa. +2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Dicharachero. Se posee una facilidad de habla fuera de lo común. +2 en toda conversación.
- Nivel 3: Seductor. Especialmente agraciado con el sexo contrario. +2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: El alma de la fiesta. Sabes dirigir el cotarro, ser indispensable. Alguien se muere por tus huesos.
- Nivel 5: Casanova. Nadie será capaz de negarte nada si sabes cómo pedirlo.



DESVENTAJAS

Antisocial.2PG cada nivel.

Lo importante que es el personaje dentro de la sociedad.

- Nivel 1: Frío y arisco. -2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Callado Se posee una dificultad de habla fuera de lo común. -2 en toda conversación.
- Nivel 3: Poco agraciado físicamente. -2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: Marginado. No sabes comportarte en público.
- Nivel 5: Estigma. El personaje está condenado socialmente por alguna causa. Definir.

Cobarde.2PG cada nivel.

El personaje no es precisamente un derroche de valor.

- Nivel 1: Indeciso. Si no se supera una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 20, se actuará el último durante le primer turno de un conflicto.
- Nivel 2: Miedoso. -2 en todas las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pusilánime. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 1.5, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Mente débil. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene un bono extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad paupérrima. -2 en Voluntad.

Deber.1PG cada nivel.

El personaje posee de un código de honor o alguna clase de obligación que restringe su comportamiento.

- Nivel 1: Código moral personal. Definir.
- Nivel 2: Obligación propia de un cargo de importancia.
- Nivel 3: Código moral muy severo. Definir.
- Nivel 4: Obligaciones continuas y peligrosas por parte de tus superiores.
- Nivel 5: La muerte antes de desobedecer.

Enemigo.5PG cada nivel.

Hay alguien que no te tiene en muy alta estima precisamente.

- Nivel 1: Un único enemigo psicópata.
- Nivel 2: Hay un súper tipo que quiere acabar contigo a cualquier precio.
- Nivel 3: Algún manda más te la tiene jurada.
- Nivel 4: Cierta organización internacional te busca vivo o muerto.
- Nivel 5: Medio mundo te quiere muerto y el otro medio te odia.

Enfermedad mental: Acto compulsivo.1PG cada nivel.

El personaje tiene una manía específica (a definir). A diferencia de obsesión, no es algo permanente, sino un acto compulsivo que sale de buenas a primeras. Para superar la compulsión, es necesario superar un chequeo emocional. A mayor nivel de trasfondo, los ataques y la dificultad para reprimirlos será cada vez mayor.

Ejemplos de manía: cleptómano, sádico, violento, frenético, fobia (definir), etc.

- Nivel 1: 1 vez cada cierto tiempo, dificultad 12.
- Nivel 2: 1 vez por partida, dificultad 15
- Nivel 3: Cada dos por tres, dificultad 18.
- Nivel 4: Cada dos por tres, dificultad 21
- Nivel 5: Continuamente, dificultad 24.

Enfermedad mental: Amnesia.5PG cada nivel.

El personaje sufre pérdidas de memoria a corto y medio plazo. Tira 1d6 y compara el resultado con el nivel del trasfondo. Si el valor del dado es menor o igual al nivel de trasfondo, el personaje sufrirá un ataque de amnesia durante una escena.

Un personaje amnésico no recordará que es lo que estaba haciendo, ni que habilidades tenía (solo podrá utilizar las básicas, ninguna adquirida).

Se suele sufrir un ataque por nivel de trasfondo cada tres días.

Enfermedad mental: Depresión. 3PG cada nivel.

El PJ siempre estará depresivo y desmotivado, cada vez que adquiera un nivel en este trasfondo, el personaje sufrirá un penalizador en el atributo principal que determine el máster.

Este penalizador se puede anular durante una escena si se supera un chequeo emocional a dificultad 12. La dificultad aumenta 3 puntos por cada nivel de trasfondo (12,15,18,21 y 24).

Enfermedad mental: Epilepsia.5PG cada nivel.

El personaje sufre convulsiones y espasmos durante situaciones críticas. Para superar la compulsión, es necesario superar un chequeo emocional. A mayor nivel de trasfondo, los ataques y la dificultad para reprimirlos será cada vez mayor.

- Nivel 1: 1 vez cada cierto tiempo, dificultad 12.
- Nivel 2: 1 vez por partida, dificultad 15
- Nivel 3: Cada dos por tres, dificultad 18.
- Nivel 4: Cada dos por tres, dificultad 21
- Nivel 5: Continuamente, dificultad 24.

Enfermedad mental: Esquizofrenia.5PG cada nivel.

El PJ alucina y actúa de forma violenta.

- Nivel 1: El personaje actuará de forma violenta a menos que supere un chequeo de autocontrol a dificultad 15. El impulso solo se dará cuando se encuentre en situaciones tensas
- Nivel 2: El personaje empieza a alucinar (definir). Sus ataques aumentan a 2 ó 3 veces por partida
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana una alucinación, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: El personaje montará su propia versión de la realizad, y actuará de forma violenta si le tratan de alejar de ella. Dificultad para controlarse igual a 27.

Enfermedad mental: Fóbia.5PG cada nivel.

Una necesidad imperante de poseer o hacer algo.

- Nivel 1: Se gana un miedo menor (definir). Puede superarse con un chequeo de autocontrol a dificultad 15.
- Nivel 2: El temor se incrementa y se vuelve más irracional.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana un nuevo temor, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: La violencia y paranoia del personaje llega a extremos casi incontrolables. Dificultad para controlarse igual a 27.

Enfermedad mental: Megalomanía. 3PG cada nivel.

El PJ actuará de forma soberbia y confiada. Funciona igual que acto compulsivo, pero impulsando al personaje hacia actos de soberbia y temeridad.

Enfermedad mental: Obsesión.5PG cada nivel.

El personaje tiene una fijación permanente y obsesiva con algo, una metodología y modo de actuar predeterminado y enfermizo.

- Nivel 1: Se gana una obsesión menor (definir), que solo entra una vez en cada sesión, como mucho. Puede superarse con un chequeo de autocontrol a dificultad 15.
- Nivel 2: Similar al anterior, pero el impulso se da dos o tres veces por partida.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana una nueva obsesión, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: La violencia y paranoia del personaje son casi incontrolables. Dificultad para controlarse a 27.

Enfermedad mental: Perplejidad. 3PG por nivel.

El PJ queda paralizado durante las situaciones críticas. Para calcular los turnos que se queda paralizado, tira un dado de seis caras, y multiplica el resultado por el nivel en este trasfondo.

Enfermedad mental: Vicio. 3PG cada nivel.

El personaje posee un hábito reprobable y mezquino que altera su comportamiento. EL máster ganará el derecho a pedir tiradas de Voluntad + coraje cuando crea necesario para comprobar si e PJ puede sobreponerse momentáneamente a su vicio.

No obstante, aunque la tirada permite recuperar el control durante cierto tiempo, el vicio no desaparece, y es necesario alimentarlo cada cierto tiempo (1 vez al mes por nivel de trasfondo) si no se desea perder puntos de razón (1 por día de retraso).

- Nivel 1: Alcohólico, adicto al sexo, o algo similar. Dificultad 15 para controlarse.
- Nivel 2: Drogadicto, masoquista o cualquier perversión que se imagine el **máster**.
- Nivel 3: Lo mismo, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Adicto a la pederastia, a la automutilación o a algo igual de sórdido.
- Nivel 5: Lo mismo, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 27

Favor a deber.3PG cada nivel.

El personaje le debe un favor a alguien, y ha de pagar su deuda.

- Nivel 1: Favor a un apersona corriente.
- Nivel 2: Favor a un súper héroe o súper villano.
- Nivel 3: Favor a algún empresario sin escrúpulos o similar.
- Nivel 4: Libertad condicional so pena de muerte.
- Nivel 5: Estás hasta el cuello de mierda.

Minusvalía.2PG cada nivel.

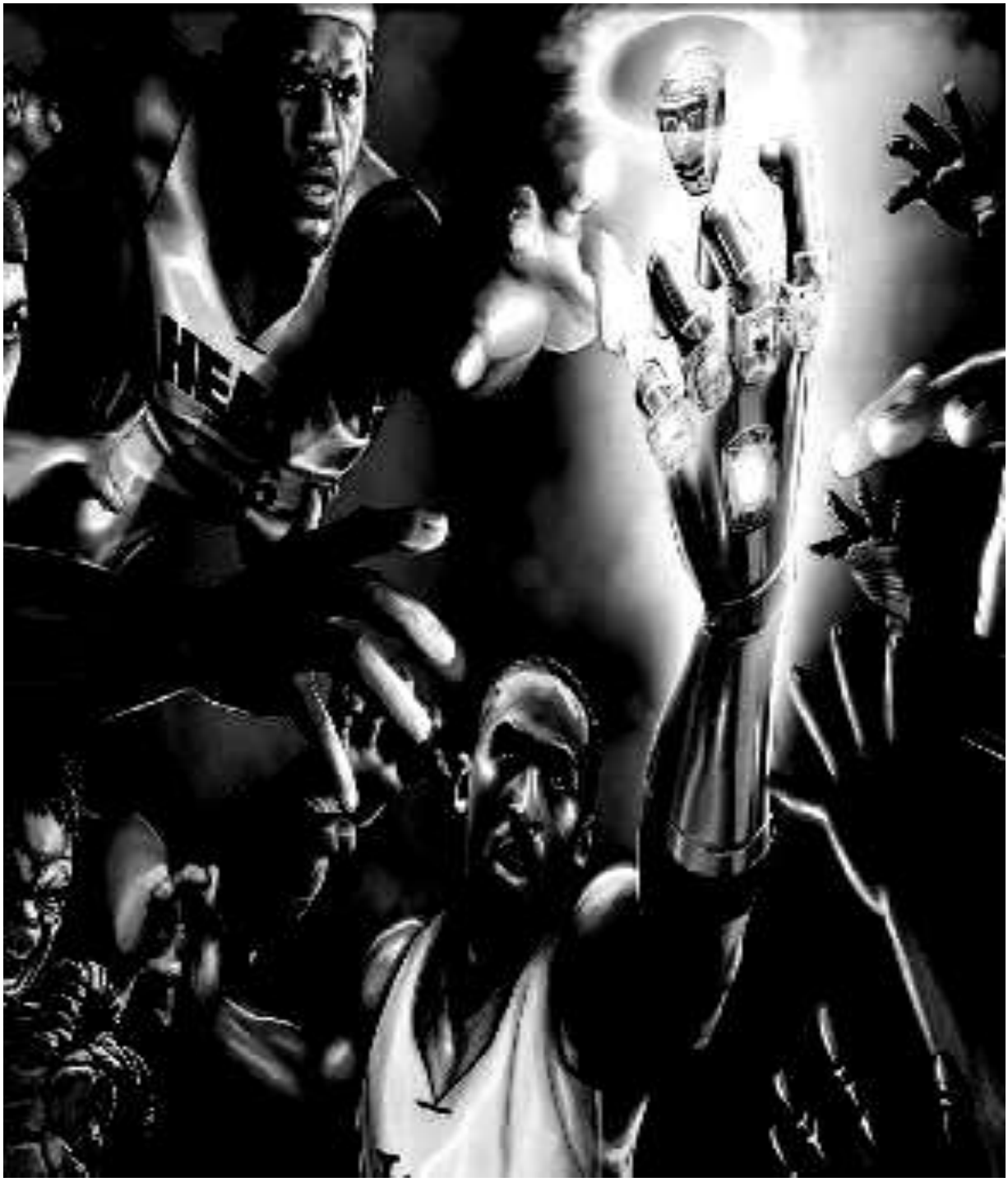
EL personaje posee una minusvalía física de diversa índole.

- Nivel 1: Cojera, pulso poco fiable, dolor crónico, etc. -2 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 2: Tuerto, manco o algo parecido. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pérdida de un sentido (oído, voz, tacto).
- Nivel 4: Herida crónica, edad avanzada. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 5: Minusválido, ciego o algo igual de grave.

Pasado oscuro.2PG cada nivel.

El personaje acarrea una carga a causa de su vida pasada.

- Nivel 1: Secreto familiar, pasado vergonzoso.
- Nivel 2: Problemas con la justicia.
- Nivel 3: El personaje huye de algo.
- Nivel 4: Buscado internacionalmente.
- Nivel 5: El personaje es el enemigo público número uno.



PODERES

PODERES NATURALES

Se conoce como poder a cualquier trasfondo que ofrezca cualidades sobre humanas.

Los Poderes Naturales son producto de la exposición mutagénica del Polvo Negro, o al algunos de sus derivados en bebes nacidos de la Generación I. Es decir, sus padres fueron consumidores de Polvo Negro y debido a ello su descendencia adquirió ciertas cualidades.

Cualquier habilidad obtenida por estos trasfondos podrá ser subida mediante experiencia. No obstante, los trasfondos en si solo podrán comprarse y subirse de nivel a la hora de crear el personaje.

Todos los poderes que otorguen habilidades gastan una cantidad de aguante igual a la característica empleada en la tirada cada vez que se usen. Aunque el PJ puede usar voluntariamente un valor inferior para agotarse menos.

Absorber. 6PG.

Este poder permite absorber una determinada sustancia para recuperar puntos de aguante o vitalidad. Es preciso definir qué tipo concreto de energía o sustancia se manipula.

Ejemplos: radiación, luz, oscuridad, sonido, energía vital, viento, agua, frío, calor, etc.

Es preciso que el PJ esté todo el turno concentrado y en contacto con dicha sustancia. Luego tira Voluntad + concentración a dificultad 15. Por cada éxito, recupera un punto de aguante o de vitalidad.

Este poder no permite absorber la energía que uno mismo lance.

En estado de furia, el personaje gana la capacidad de irradiar la energía que absorba. Se gana un bono de +3 en armadura y en daño por contacto físico por nivel positivo de Furia. El efecto se mantiene un turno por cada éxito sacado en la tirada (Voluntad + concentración a dificultad 15), luego es preciso tocar de nuevo la sustancia.

Alteración corporal. 10 PG.

Se gana 1 nivel en una habilidad de alteración (a elegir). Para escoger otra, hay comprar este poder de nuevo.

El PJ es capaz de transformar su cuerpo, así como su ropa. La transformación no requiere ni tirada ni gasto de turno, ni límite de tiempo, pero consume tantos puntos de agotamiento como Constitución tenga el PJ. Una vez transformado, se podrá estar el tiempo que se desee.

Hay que ser conscientes de las limitaciones físicas de los cambios de estado. El agua se congela a 0 grados, la arena se vuelve barro duro si se moja mucho, etc. Las habilidades disponibles para este trasfondo son:

Habilidad Gaseosa: El PJ se vuelve tan maleable y ligero como el aire. No será capaz de coger objetos, es completamente intangible e inmune al daño físico. El PJ puede añadir a su masa gaseosa el aire ambiental, aumentando su destreza y su fuerza tantos puntos como niveles se tenga en esta habilidad. Puede lanzar corrientes de aire tirando Fuerza + habilidad gaseosa.

Habilidad Liquida: El PJ es capaz de transformar su cuerpo en líquido. En estado líquido se es inmune a los ataques físicos. El PJ puede añadir a su masa toda clase de líquidos, aumentando su destreza y Constitución tantos puntos como niveles se tenga en esta habilidad. Su cuerpo será tan maleable como el agua. Se podrá lanzar chorros a presión tirando Fuerza + habilidad líquida.

Habilidad Arenosa: El PJ es capaz de transformar su cuerpo en arena o similares. En este estado el daño físico, por electricidad y por calor es reducido a la mitad. El PJ puede añadir a su masa la arena o tierra suelta que le rodee, aumentando su Fuerza y Constitución tantos puntos como niveles se tenga en esta habilidad. Se podrá lanzar chorros de arena tirando Fuerza + habilidad arenosa. Su cuerpo será tan maleable como la arena de la playa.

Habilidad Elástica: El cuerpo del PJ es de goma. Esto le permite estirarlo, aplanarlo y contraerlo, aumentando su resistencia al daño físico tantos puntos como niveles se tenga en esta habilidad. Un PJ podrá estirar su cuerpo [Niveles] metros de distancia. Una extremidad solo podrá estirarse la mitad de ese valor. Esta habilidad hace el cuerpo más blando, por lo que cualquier presión superior a la mitad de la Constitución del PJ deformará su cuerpo, aunque no le haga verdadero daño, aplastándolo o doblándolo. El PJ se puede volver tan fino como un hilo, o tan plano como un paracaídas.

Habilidad Múltiple: El PJ puede crear dobles suyos con unos atributos de [Niveles] puntos. Los PV del PJ se reparten entre los dobles.

Habilidad Energética: El PJ puede transformarse en un tipo concreto de energía, pero no podrá manipularla. Se es inmune a esa energía y al daño físico. Gana un bono al daño por contacto de un punto por nivel de habilidad. (Según el tipo de energía, el daño será contundente o letal).

Habilidad Piel maleable: La piel del PJ es maleable como la plastilina, pudiendo convertirla en seudópodos, hojas afiladas o pinchos. La vitalidad y resistencia de cada objeto creado será el de una extremidad del PJ. El límite máximo será de [Constitución + piel maleable x10] cm. de piel. Cada 20 cm. de piel modificada supone un punto de fatiga por turno.

Habilidad Huesos maleables: Una variante de piel maleable. Permite modificar los huesos en objetos rígidos. Los huesos tienen una dureza y capacidad de daño igual a la puntuación en esta habilidad. La longitud del hueso no puede sobrepasar la Constitución del personaje en metros, dividido entre dos. Cada 20 cm. De hueso modificado supone un punto de fatiga por turno.

Por cada nivel de furia se gana un bono de +2 en toda habilidad de alteración poseída.

Armas animales. 4PG.

El PJ gana unas garras retráctiles que causan +2 al dañó. También obtiene unos colmillos que causan +4 si muerde con ellos (aunque la dificultad de la acción impone un penalizador de -2 en la tirada).

Por cada nivel de Furia, se gana un bono de +2 en la habilidad de pelea.

Atributos Meta humanos. 10 PG cada nivel.

Su puntuación se suma a ciertos atributos en concreto de forma permanente.

Fortaleza. Afecta a Fuerza, y Constitución.

Reflejos. Afecta a Percepción y Destreza.

Sabiduría. Afecta a Inteligencia y Habilidad.

Poder. Afecta a Voluntad y Carisma.

Es decir, si un PJ invierte 40PG en tener Fortaleza +4, ganará +4 en Fuerza y Constitución.
Por cada nivel de Furia, se gana un bono de +2 en cualquier atributo meta humano que se posea.

Cambiar apariencia. 5PG.

Otorga la habilidad Mimetismo a nivel 1.

El PJ puede cambiar su aspecto al de otra persona. Para no ser reconocido, se ha de superar una tirada enfrentada de Carisma + Mimetismo contra Inteligencia + percepción del observador.

Se suma +5 a la dificultad si el observador conocía a la persona que se imita, y +1 ó -1 por cada nivel de carisma que tenga más o menos que el del PJ.

Con cada nivel de Furia se obtiene una cualidad especial:

- +1. Carisma +2 para hacerte pasar por otro.
- +2. Permite alterar el aspecto a objetos inanimados
- +3. Permite reformar el aspecto después de ser dañado. Realizar una tirada de Habilidad+ mimetismo como si fuese una tirada de medicina.
- +4. Cada vez que active le poder, el PJ gana +2 en el atributo principal que desee.
- +5. El PJ puede recobrar su aspecto original, por muy herido que esté, a costa de 20 puntos de aguante.

Cambio de densidad. 20PG.

El PJ puede intercambiar los puntos de Destreza y Habilidad por puntos de Fuerza y Constitución, y viceversa. No son permitidos otros cambios. Los cambios son permanentes hasta que el PJ decida. Si se pierde toda su Constitución, el PJ se volverá intangible como un fantasma, pudiendo atravesar objetos y flotar.

Si el personaje aumenta su densidad estando dentro del cuerpo de un enemigo, el enemigo sufrirá un punto de daño no absorbible por punto de Constitución que tenga el personaje.

Este poder requiere de un punto de aguante por punto de atributo modificado.

Por cada nivel de Furia, se gana 2 puntos extras en Fuerza y Constitución.

Clarividencia. 5PG.

Otorga la habilidad de clarividencia a nivel 1.

Esta habilidad permite expandir la consciencia hacia un lugar lejano, del mismo modo que se puede ajustar la visión de unos prismáticos. Con ello se puede "ver" objetos lejanos, revisar una habitación a través de una puerta o pared, o averiguar que tiene alguien en un bolsillo.

Tira Percepción + clarividencia a una dificultad variable en función de la distancia a la que se quiera "ver".

Por cada nivel en Furia, se gana dos puntos extras en Percepción.

Cryokinesis. 5PG.

Tabla de temperaturas
Cero absoluto –237º C
Helio liquido –235º C
Nitrógeno liquido –160º C
Frío polar -50º C
Agua anticongelante -20º C
Frío de una nevera -5º C
Congelar agua 0º C
Temperatura cuarto 22º C

Se gana la habilidad Cryokinesia a nivel 1. Esta habilidad crea dentro del área de efecto una disminución de la temperatura de 10 grados por éxito sacado en una tirada de Voluntad + Cryokinesis a dificultad normal (15).

Funciona con tiradas extendidas, es decir, se acumulan los éxitos si se realizan tiradas sucesivas, por lo que la temperatura dentro del área de efecto puede reducirse si se realizan tiradas simultáneas.

Todos los seres vivos que se encuentren dentro del área de efecto sufrirán 2 puntos de aturdimiento por éxito, hasta que lleguen al límite de hipotermia (32º en humanos). A partir de esa temperatura se sumirá un punto de daño letal por éxito. Si la temperatura llega al límite de congelación, el objeto quedará completamente congelado.

Las armaduras no pueden proteger de este daño, al menos que se traten de un traje presurizado con resistencia al frío.

El área de efecto es de un metro cuadrado en torno al personaje por éxito obtenido en la tirada (por lo que irá aumentando si se realizan tiradas sucesivas).

Por cada nivel de Furia se gana 2 éxitos automáticos en la tirada.

Electrokinesia. 15PG

Se gana las habilidades Interfaz, Barrera y Rayo a nivel 1.

Esta habilidad tiene tres usos:

Rayo. Permite lanzar rayos de corrientes eléctricas. El daño causado es de 1 punto por éxito sacado en la tirada de Puntería + Electrokinesia.

Barrera. Crea un escudo de un metro cuadrado por nivel que se posea en torno del personaje de origen eléctrico. La barrera otorga un punto extra en la armadura por nivel que se posea.

Interfaz. Permite manejar cualquier aparato eléctrico por control remoto con una habilidad igual al nivel en la habilidad de interfaz. Aplica los modificadores y dificultades propios de las distancias lejanas.

En estado de furia, el personaje gana la capacidad de transformarse en energía y desplazarse como si fuese un rayo. En este estado, no se puede ser dañado por ataques físicos (pero si con ataques de energía o mentales), y se gana un bono en agilidad igual al nivel de furia, multiplicado por tres.

Para golpear en estado eléctrico hay que usar la habilidad rayo.

Emanar. 5PG.

Se gana la habilidad Emanar a nivel 1.

Esta habilidad permite disparar un haz de energía o sustancia mediante una tirada de Percepción + Emanar. Es preciso definir qué tipo concreto de energía o sustancia se dispara, y por qué parte del cuerpo.

Ejemplos: radiación, luz, oscuridad, sonido, energía vital, viento, agua, frío, calor, etc.

A efectos prácticos, esta habilidad se usa como la habilidad disparo. El daño es de dos puntos por éxito del atacante, más otros dos puntos extras por nivel de Furia.

Algunos tipos de energía (luminosa, energía vital, etc.), no causan daño, pero pueden cegar, sanar heridas, etc.

Invisibilidad. 5PG.

Se gana la habilidad Invisibilidad a nivel 1.

Este poder permite anular la energía luminosa, haciendo un objeto invisible. Cualquiera que intente ver el objeto ha de superar una tirada de Percepción + Alerta VS la Voluntad + Invisibilidad del personaje.

Para "cubrir" por completo un objeto, se ha de tener 1 punto en invisibilidad por cada 50 centímetros cúbicos de volumen (o por cada 2 puntos de Constitución, si se trata de un ser vivo).

En estado de Furia, el personaje gana la capacidad de crear objetos sólidos simples con su poder, como espadas, escudos o escaleras. Estos objetos tendrán una resistencia/capacidad de daño igual al nivel de Furia, multiplicado por dos. A efectos de reglas, se usarán igual que sus homólogos reales, pero tirando Habilidad + invisibilidad en lugar de la tirada típica de lucha.

Magnetismo. 5PG.

Se gana la habilidad Magnetismo a nivel 1.

Este poder permite mover, golpear y moldear objetos metálicos con la fuerza de la mete.

A efectos de reglamento, usa Voluntad + magnetismo de la misma forma que usarías Fuerza + Atletismo.

Este poder también crea un escudo de un metro cuadrado por cada dos niveles que se posea en torno del personaje de origen magnético. La barrera otorga un punto extra en la armadura por cada dos niveles que se posea.

Por cada nivel de furia se gana un bono de +2 en las tiradas de Magnetismo.



Metabolismo mejorado. 5 PG cada nivel.

Las criaturas con un metabolismo mejorado obtienen un mejor aprovechamiento del alimento, por lo que necesitan comer la mitad de lo normal. A parte, por cada nivel en este trasfondo se ciertas ventajas:

1. Las heridas del personaje se curan en la mitad de tiempo de lo normal.

2. Se gana la habilidad especial de hacerse inmune a todas las toxinas y enfermedades a las que venza su organismo por sí solo.

3. El Personaje puede mantener un ritmo completo de trabajo mucho más tiempo de lo normal. Los éxitos de cualquier tirada para medir la resistencia física serán duplicados. Los puntos de aguante consumidos por un esfuerzo se reducirán a la mitad.

4. El personaje es capaz de regenerar tantos puntos de salud a la hora como su valor en Constitución + (nivel de Furia x 3).

5. El PJ recupera cada turno que permanezca inactivo 1 punto de vitalidad por nivel de Furia.

Manipular. 5PG.

Se gana las habilidad Manipular a nivel 1.

Esta habilidad permite crear formas sólidas de un tipo concreto de energía o sustancia. Es preciso definir qué tipo concreto de energía o sustancia se manipula.

Ejemplos: radiación, luz, oscuridad, sonido, energía vital, viento, agua, frío, calor, etc.

Se pueden crear escudos, barreras, escaleras, espadas, toboganes, lazos, jaulas, y toda clase de objetos que se imagine, siempre que sean de una sola pieza.

Hay que aclarar que esta habilidad no crea la sustancia, por lo que es precisa alguna fuente que la suministre.

Para comprobar la cantidad de materia que se puede manipular, usar las reglas de levantamiento de peso (pero sustituyendo Fuerza +Atletismo por Voluntad + manipular)

Para comprobar la resistencia de los objetos creados, realiza una tirada de Voluntad + manipular contra el ataque o fuerza que trate de destruirlos.

Si se manipula una sustancia material (tierra, aire, agua, etc.), puede usarse esta habilidad para arrojarla o moverla. En tal caso, usa Voluntad + manipular como si fuese Fuerza + Atletismo.

En estado de furia, el personaje gana la capacidad de transformarse en ese tipo concreto de energía o sustancia, ganando un bono de 2 puntos por nivel de Furia en todas sus tiradas físicas.

Pirokinesis. 5PG.

Se gana la habilidad Pirokinesis a nivel 1.

Habilidad que permite moldear y manipular el fuego en diversas formas, permitiendo incluso que una pequeña llama se convierta en una gran hoguera.

Se puede moldear un máximo de 1 metro cúbico de fuego por nivel de habilidad inferior a 10, y 2 metros cúbicos por nivel superior a 10. El fuego manipulado no tiene consistencia alguna, por lo que no puede ser usado como barrera, pero cualquiera que entre en contacto con él subirá un punto de daño por nivel que se tenga en Pirokinesis.

Para moldear una estructura inanimada, usa Voluntad + Pirokinesis, para darle movimiento o impactar contra un objetivo, usa Habilidad + Pirokinesis.

Por último, hay que aclarar que este poder no produce fuego, solo lo altera, por lo que el daño máximo está limitado no solo por el nivel de la habilidad, sino también por el tamaño de la llama:

Si el personaje posee niveles de Furia, esta habilidad permitirá crear conos y bolas de fuego para lanzarlas contra un objetivo. En tal caso, usa Puntería + Pirokinesis como tirada de lucha. El tamaño de la llama dependerá del nivel de furia del personaje.

Premonición. 5PG.

Otorga la habilidad de premonición a nivel 1.

Permite conocer hechos ya ocurridos o futuros en el lugar donde el PJ se encuentre. Cuando se utilice este poder, la consciencia del personaje retrocederá o avanzará en el tiempo, permitiéndole ver los sucesos pasados ocurridos o futuros en el lugar donde se encuentre. La información parecerá en forma de flash backs y, al menos que se obtengan un mínimo de tres éxitos, el personaje no podrá escoger la información que desea recibir. A efectos del juego, el jugador podrá realizar una pregunta simple al Narrador a cerca de los sucesos ocurridos por cada dos éxitos obtenidos en la tirada.

La tirada es de Percepción + Premonición. La dificultad será a nivel normal (15), más un modificador que aumentará en función del tiempo que se retroceda (ver tabla).

Tiempo	Dif
1 día	+0
3 días	+1
1 semana	+2
1 mes	+3
1 año	+4
1 década	+5
1 siglo	+6
3 siglos	+7
6 siglos	+8
1 milenio	+9

Por cada nivel de furia, se gana un bono de +2 en premonición.

Proyección astral. 5PG.

Otorga la habilidad proyección astral a nivel 1.

El espíritu del PJ adquiere la habilidad de abandonar su cuerpo y viajar libremente. La forma espiritual mantendrá un aspecto idéntico al del personaje, pero será translúcida y levemente

brillante. En su nueva forma, el PJ podrá flotar y atravesar objetos sólidos, y ar cualquier poder psíquico que posea pero no podrá sujetar ni tocar nada del mundo "real".

La forma astral se mantendrá tantos turnos como éxitos obtenidos una tirada De Voluntad + proyección astral a dificultad 12. Para mantenerse más tiempo, se ha de superar nuevamente la tirada cuando se cumpla el plazo. Si no se cumple la tirada, o si te agotas, la consciencia volverá al cuerpo.

La forma astral es inmune al daño físico, pero los ataques mentales le afectarán de igual modo. Mientras el cuerpo esté sin espíritu, estará en un coma profundo, y será vulnerable a la posesión de cuerpos. Si el cuerpo muriese, la proyección astral quedaría viva mientras le quedase puntos de aguante al PJ.

Por cada nivel de Furia, se ganan 2 puntos de Voluntad, solo cuando se esté en forma astral.

Robo de poder. 10PG.

Se gana la habilidad Robo de Poder a nivel 1.

Mediante una tirada enfrentada de Voluntad + robo de poder contra Constitución + vigor de la víctima, el PJ copiará tantos niveles como éxitos obtenga de todas las habilidades y poderes de la víctima. El PJ podrá usar las habilidades copiadas tantos turnos como niveles tenga en este poder.

Si los éxitos superan la Voluntad + vigor de la víctima, los efectos serán permanentes en el PJ, aunque esto le supondrá perder 3 puntos de razón.

Por cada nivel de Furia, se gana un bono de +2 en la habilidad de robo de poder.

Telekinesia. 5PG.

Se gana la habilidad Telekinesia a nivel 1.

Este poder permite mover, golpear y moldear objetos sólidos con la mente. Usa Voluntad + telekinesia de la misma forma que usarías Fuerza + Atletismo o Fuerza + pelea.

Con cada nivel de Furia se obtiene una cualidad especial:

- +1. Permite mover objetos sin necesidad de contacto visual, solo con saber dónde están es suficiente.
- +2. Permite desviar y golpear cosas gaseosas. El daño por "golpe de viento" es de +2.
- +3. Permite separar objetos con la mete. Se podría desmembrar a un tipo con solo superar su Fuerza + Atletismo, o trocear una figurita de papel con la fuerza de la mente.
- +4. El poder puede aplicarse a objetos inmateriales, como la electricidad y la luz.
- +5. Se permite reordenar la materia a nivel molecular.

Telepatía. 5PG.

Otorga la habilidad telepatía a nivel 1.

Permite mandar y recibir información de la mente de otra persona.

El receptor del pensamiento podrá comunicarse aunque no posea ningún tipo de poder mental, incluso facilitará su localización a este. El único requisito es que la mente ha de ser conocida, aunque solo sea un poco. En caso contrario, habrá que tirar primero para tratar de localizarlo.

La tirada es de Voluntad + telepatía. Aplica las dificultades y modificadores propios de distancias lejanas.

Si lo que se desea es espiar mentalmente de otro, habrá que realizar una triada enfrentada de Voluntad + telepatía VS Voluntad + concentración. Dependiendo de los éxitos, se contendrá un resultado u otro:

- -1. La víctima te descubre
- 0. No obtienes resultado alguno
- 1. Averiguas un pensamiento reciente y superficial.
- 2. Obtienes un recuerdo de valor. Pregúntale al máster algo no muy comprometido.
- 3. Por cada éxito extra, podrás realizar una pregunta al máster a cerca del personaje.

Para poder interferir un mensaje mental, es necesario superar una tirada enfrentada de VOL + telepatía.

Por cada nivel de Furia, el número de personas escaneadas a la vez, y en una sola triada, aumenta exponencialmente (5, 25, 125, 625 y 3125).

Termokinesis. 5PG.

Se gana la habilidad Termokinesia a nivel 1.

Este poder es uno de los más dañinos e incontrolables que se pueden encontrar.

Esta habilidad crea dentro del área de efecto un aumento de la temperatura de 10 grados por éxito sacado en una tirada de Voluntad + Termokinesis a dificultad normal (15).

Termokinesia funciona con tiradas extendidas, es decir, se acumulan los éxitos si se realizan tiradas sucesivas, por lo que la temperatura dentro del área de efecto puede incrementarse si se realizan tiradas simultáneas.

Los seres vivos sufren 2 puntos por aturdimiento por éxito si la temperatura es inferior a los 70º, a partir de ese valor, se sufre 1 punto de daño por éxito.

Cualquier objeto o persona que se encuentre dentro del área de efecto sufrirá el daño sin posibilidad de evitarlo. Si la temperatura sube lo suficiente (ver tabla de la izquierda), el objeto se quemará o fundirá automáticamente. Las armaduras no pueden proteger de este daño, al menos que se traten de un traje presurizado con resistencia al calor.

Tabla de temperaturas
Temperatura cuarto 22º C
Quemar hidrógeno 25º
Temperatura humana. 37º C
Cortocircuito eléctrico 80º C
Vapor de agua 100º C
Quemar papel 233º C
Quemar ropa 250º C
Quemar carne 270º C
Quemar madera 288º C
Quemar alcohol 360º C
Quemar gasolina, gas 450º C
Fundir plomo 500º C
Quemar amoníaco 650º C
Fundir hierro 1,530º C

El área de efecto es de un metro cuadrado en torno al personaje por éxito obtenido en la tirada (por lo que irá aumentando si se realizan tiradas sucesivas).

Por cada nivel de Furia se gana 2 éxitos automáticos en la tirada.

Tele transporte. 5PG.

Se gana la habilidad Portal a nivel 1.

Permite abrir una puerta, de un solo sentido, que transporta a todo aquel que la atraviese a una zona determinada. Para hacerlo funcionar hay que superar una tirada a dificultad 15 de Voluntad + portal. La dificultad del tele transporte aumenta con la distancia.

La puerta solo se mantendrá abierta un turno, pero puede prolongarse ese tiempo gastando los puntos de aguante que se usaron para abrir la puerta, cada turno extra que se desee mantener la puerta abierta.

Si los éxitos sacados en la tirada no son suficientes para llegar al destino deseado, la puerta se abrirá en un lugar lo más cercano posible.

En estado de Furia permite al personaje tele transportarse a él, o al que toque, sin necesidad de portales. Las reglas son las mismas que en los portales, pero puede usarse también para esquivar ataques. En tal caso, suma la puntuación en Furia, multiplicada por dos, a la tirada de esquivar.

Volar. 5PG.

Se gana la habilidad Volar a nivel 1.

Esta habilidad permite al personaje surcar los cielos, y sustituye a agilidad en este tipo de movimientos. Por cada nivel de poder se obtienen 50Km/h. en velocidad de vuelo.

Para poder optar a este poder, es necesario una explicación de por qué se puede volar (Alterar densidad, Se es más ligero que el aire, propulsores, se tienen alas, o cualquier otra cosa que se le ocurra al jugador).

Por cada nivel de Furia, la velocidad de vuelo aumenta exponencialmente:

+1. Vuelo +3. Si la tirada supera la PER + alerta de un enemigo, este no podrá verte.

+2. Velocidad de vuelo x 2.

+3. Velocidad de vuelo supersónica.

+4. Duplica la velocidad obtenida. El cuerpo se endurece para aguantarlo. +5 en Armadura natural.

+5. Se alcanza la velocidad de la luz.

PODERES ARTIFICIALES



La transformación con Polvo Negro es inestable (provoca la locura de la Furia), lenta (tarda una generación en crear un meta humano), e inexacta (muy pocos nacidos son dotados de poderes). Debido a ello, existen diversos proyectos científicos destinados para otorgar cualidades sobre naturales de forma artificial.

Los poderes artificiales se pueden escoger en cualquier momento del juego, solo hay que pagar el precio estipulado, y cumplir los requisitos especificados.

Nota: Está en manos del máster permitir o no que un jugador comparta su puntuación en uno de sus trasfondos con un compañero.

Injertos quirúrgicos

Es una nueva ciencia desarrollada en estados Unidos, como último intento para colocarse a la par en temas de meta humanos. Consiste en injertar tejido sobre humano en un paciente humano normal y corriente, a fin de que este consiga asimilar los poderes del súper humano original.

A efectos de reglas, los poderes injertados funcionan exactamente igual que los adquiridos de forma "natural" (Furia incluida), con la ventaja añadida que pueden adquirirse a lo largo de la partida. El coste en experiencia es de 2 PX por PG que cueste el poder original (ver compendio de poderes naturales).

Cualquier nueva habilidad obtenida por injerto se puede desarrollar de forma normal mediante experiencia.

Los injertos no funcionan con personajes que ya posean el mismo poder de forma natural, pero pueden facilitar al súper personaje poderes nuevos.

Para poder colocarse un implante es necesario tener a nivel cuatro o superior dos de estos trasfondos: Favor, Amistad, Logia, Rango, o Red de Información.

Cada operación solo permite adquirir un nuevo poder, y reduce en uno el nivel de riqueza del personaje.

Los niveles de riqueza se van "regenerando" a un ritmo de 1 nivel cada 2d6 partidas (aunque puede llegar a perderlo definitivamente si el jugador sigue derrochando dinero).

La operación hace sufrir al personaje un daño de 1 puntos por cada PG o PX invertido por el personaje, que deberán sanar de forma natural. De esta forma, se refleja el tiempo necesario de convalecencia. Aunque si el jugador decide a salir a darse de hostias justo después de la operación es cosa suya.

Mejoras cibernéticas

Es un método alternativo, desarrollado en países orientales, para obtener cualidades superiores. Consiste en suplantar una parte del organismo por un símil artificial.

Los personajes con implantes cibernéticos no se ven afectado por la Furia (a menos, claro, que posean poderes de otro tipo), pero, por el contrario, cada operación la que se vean sometidos les resta 1d6 puntos de humanidad no recuperables.

Las partes cibernéticas están recubiertas de una sustancia similar a la piel humana, por lo que, a simple vista, el PJ parecerá humano. No obstante, este recubrimiento se deteriora al recibir impactos. Los penalizadores por heridas se aplican al Carisma del personaje, pero por duplicado.

Implantarse una mejora de este tipo requiere pasar por quirófano, por lo que solo se podrá realizar a la hora de crear el personaje, o en momentos pausados de la historia. Al terminar la sesión de juego el jugador puede comunicar al máster su deseo de pasar por quirófano, y el máster determinará si para la próxima sesión estará realizada, o deberá de esperar a otro momento.

La operación hace sufrir al personaje un daño de 6 puntos por cada nivel mejorado en la operación, que deberán sanar de forma natural. De esta forma, se refleja el tiempo necesario de convalecencia. Aunque si el jugador decide a salir a darse de hostias justo después de la operación es cosa suya.

Para poder colocarse un implante es necesario tener a nivel cuatro o superior dos de estos trasfondos: Favor, Amistad, Logia, Rango, o Red de Información.

Como todos los trasfondos en este juego, las mejoras cibernéticas también van por niveles. En una operación se puede adquirir todos los niveles que se quiera, pero el trasfondo Riqueza es reducido en un punto por cada nivel cibernético obtenido (por lo que es preciso tenerlo a nivel 1 por lo menos.)

Los niveles de riqueza se van "regenerando" a un ritmo de 1 nivel cada 2d6 partidas (aunque puede llegar a perderlo definitivamente si el jugador sigue derrochando dinero).

Las mejoras cibernéticas no pueden aplicarse, para poder tener una mejor, es preciso quitarse primero la anterior (pagando dicha operación) y luego colocarse una nueva.

En cada operación, el jugador puede optar una de estas opciones:

Aumento de un atributo. Consiste en ponerse un brazo o pierna cibernética. Se gana un +1 en Fuerza y Destreza por nivel adquirido.

Arma energética. Cualquier arma a determinar por el jugador (un cañón láser, una espada energética, un escudo de fuerza, etc.) El artefacto otorga dos puntos de armadura o daño por nivel adquirido.

Artefacto electrónico. Cualquier mejora que se le ocurra al jugador, no englobable en los dos casos anteriores. Se ganan 2 PG por nivel de trasfondo adquirido, que el máster colocará en una habilidad u otra, dependiendo del caso. Por ejemplo, una computadora cerebral de nivel 1 daría un +1 en las tiradas de alerta e investigación, unas garras de nivel 2 darían +4 al daño cuando se golpee, unos propulsores a nivel 5 darían la habilidad de vuelo a nivel 10, etc.

Las mejoras cibernéticas pueden ser destruidas. Si el PJ queda gravemente herido, se considera que los implantes adquirido son dañados, y es preciso repararlos para que vuelvan a funcionar. Reparar un implante no causa nuevas heridas y cuesta la mitad de dinero de lo que costó colocárselo al personaje.

Polvo Rojo

Para los burócratas que están en las altas esferas, indecisos y temerosos de perder el control, el Polvo Negro era demasiado arriesgado. Tener una comunidad repleta de súper entidades, en perpetuo crecimiento, les podría acarrear problemas de control a largo plazo. Es por ello que se dejó de utilizar.

En su lugar, se sintetizó el Polvo Rojo, una variante de menor poder, de efectos previsibles y, lo más importante, solo ofrecía cambios temporales. De esta forma es posible mantener al sujeto bajo control.

El Polvo Rojo suele ser usado por los agentes de La Guardia que no poseen cualidades sobre humanas. Una dosis de esta sustancia aumenta en 5 puntos la Fuerza y la Destreza del que las tome durante una escena, además de conferirle una especial dureza en su tejido muscular y óseo (+5 en armadura corporal).

Por desgracia, los efectos negativos de La Furia son iguales que en los súper personajes permanentes. Por cada nivele de furia se suma un +2 extra en Fuerza, Destreza y armadura corporal.

A pesar de lo rara de la sustancia, para un miembro de La Guardia es posible obtenerla con relativa facilidad, si posee los trasfondos adecuados.

Es preciso tener al menos uno de estos trasfondos a nivel 4: Logia, Red de Información, Favor, Amistad. A juicio del máster, puede permitir un rango menor si se tiene otros trasfondos, como Riqueza o Rango a buen nivel.

Una dosis solo dura una escena. Se puede obtener una dosis diaria por punto en Riqueza o Rango. A juicio del máster, trasfondos como Membrecía, Favor o Amistad puede servir para facilitar dosis extras.

EQUIPAMIENTO

Un poco de equipamiento genérico. El precio está dado en PG, para que podáis convertirlo en la moneda que deseéis (100€ por PG, por ejemplo).



Armas	IN	Precisión	Daño	PG
Cuchillo	+1	+0	2	0.7
Espada mediana o machete	0	+0	4	2
Espada bastarda	+0	+0	7	3.5
Katana	+2	+0	7	4
Mandoble	-2	+2	9	5
Hacha de leñador	-2	+0	6	2.6
Martillo de guerra	+0	+0	8	4.5
bastón, bate, etc.	+0	+0	6 contundente	1.5

Equipo	Descripción	PG
Brazo biónico	Fuerza +6 cuando se use el brazo.	18
Cybercuerpo	Constitución +6. Blindaje extra +5.	40
Equipo espía	Visores, cámara y equipo escucha.	10
Equipo ladrón	Ganzúas, máscaras, palancas, etc.	5
Herramientas	Un maletín de herramientas.	2
Kit de campaña	Útiles de acampada	2
Iluminación	Un foco, linterna o candil	1
Ojo biónico	Percepción +3.	15
Pack médico	Kit de primeros auxilios	2
Móvil.	GPS, radio, y cámara integrados.	3
Raciones	Comida para una semana.	1
Armadura	Protección +8. Penalizador de -2.	6
kevlar	Protección +3.	2
Escudo	Protección +3.	3
Mallas	Protección +5. Penalizador de -1.	4
Peto	Protección +4. Protege el torso.	2

Armas	Modo	Cadencia	Alcance	Cargador	INI	Precisión	Daño	PG
Revolver ligero (.38)	SA	3	25	6	+4	+0	4	1.4
Revolver pesado (.44)	SA	3	25	6	+2	+0	6	1.9
Pistola Compacta (walter ppk)	SA	3	25	7	+3	+0	4	2.1
Pistola (9mm)	SA	3	25	15	+2	+0	5	1.6
Pistola pesada (desert eagle)	SA	3	25	8	+2	+0	6	2
Fusil XVIII	TT	1	150	1	-3	+2	8	2.2
Rifle (Winchester 1873)	TT	1	200	15	+0	+2	8	3.7
Escopeta (2 cañones)	TT	2	40	2	-1	+1	8	2
Escopeta Semiautomática (Ithaca)	TT	2	40	5	+0	+1	8	2.3
Subfusil (Daewoo K2)	SA/FA	20	200	20	+0	+0	6	7.8
Fusil Subcompacto (mini-uzi)	SA/FA	15	25	15	+2	+0	5	5.6
Fusil de combate (AK-47)	SA/FA	30	200	30	+0	+0	6	11
Rifle precisión (Dragunov SVD)	SA	3	300	20	-2	+3	7	4.7
Lanzagranadas (M-79)	TT	1	200	1	+0	+0	15	4.2
Lanzacohetes (RPG-7)	TT	1	400	4	-2	+0	27	8.4
Ametralladora 5.56 (Bren Mark I.)	FA	25	600	50	+0	+0	5	7.9
Arco	TT	1	FUEx15	1	-2	+0	6	1.1
Ballesta	TT	1	300	1	-2	+0	5	0.9
Rifle Plasma	FA	10	1000	500	-2	+0	5	8
Pistola láser	SA	2	50	100	+0	+0	3	2.7
Subfusil láser	FA	12	50	100	+0	+0	5	5

SISTEMA DE JUEGO

RESOLVER ACCIONES

LA TIRADA BÁSICA

Los dados se tiran cuando se requiere resolver conflictos dramáticos, o cuando no se está seguro del resultado de una acción. Sirven para introducir el azar y la emoción en el juego.

Cuando tu héroe intenta realizar una acción difícil o emocionante, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma atributo + habilidad + una tirada de dado y compáralo con un número de dificultad (ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.** En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una discusión, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

ND	Peso y distancia	Partir	Salud	Habilidad y pilotaje	Magia y poderes
3	2 Kg./m.		30s. sin respirar		
6	4 Kg./m.	Cristal	1 minuto sin aire	Retroceder, arrancar	
9	6 Kg./m.	Plástico	Colisión a 60 Km./h. Una bebida alcohólica	Acción muy sencilla	Izar algo pequeño, encender una vela
12	8 Kg./m	Madera	Colisión a unos 100 Km./h.	Acción sencilla para un adulto: correr, saltar, etc.	Quemar una tabla, crear agua
15	16 Kg./m.	Tabla	Resistir un resfriado o unas horas al sol	Frenar un coche. Acción normal	Levitar, lanzar un rayo.
18	32 Kg./m.	Losas	Resistir una enfermedad normal o resistir un entorno riguroso	Acción complicada. Conducir o navegar en zig-zag, nadar, escalar	Invocar un oso, alzar un muro de tierra
21	62 Kg./m. Levantar a una mujer	Plomo	Resistir un veneno de potencia moderada. Colisión a 200 Km./h	Una acción difícil en la vida real. Esquivar algo conduciendo.	Moldear el hierro, perforar un muro
24	125 Kg./m. Levantar a un hombre obeso	Aluminio	Resistir una neumonía o similar. Resistir en un entorno hostil	Algo muy difícil. Pasar entre 2 objetos, recuperar el control pilotando	Invocar un demonio menor, moldear el acero
27	250 Kg./m.	Piedras	Evitar una borrachera. Colisión a unos 300 Km./h	Pilotar un avión en un huracán	
30	500 Kg./m.	Hierro	Resistir los efectos de una droga o enfermedad mortal	Acción humanamente imposible	Hacer que un volcán activo entre en erupción
33	1 t/Km.	Rocas sueltas.	Aguantar media hora la respiración		Mover objetos difíciles, como un alfiler
36	2t/Km. Alzar un coche	Acero	Resistir el veneno de una cobra	Acción épica	Transformar una moto en limusina
39	4 t/km. Alzar furgoneta	Reja de un castillo			Manipular reacciones químicas
42	8 t/Km.	Muralla	1 hora sin respirar	Acción increíble	Desintegrar algo
45	16 t/Km Alzar un tanque	Acero reforzado		Algo legendario	Manipular moléculas
48	32 t/Km.			Acción súper heroica	Provocar maremotos
51	64 t/Km.		Resistir el vacío del espacio exterior		Poner en órbita un elefante
52	Levantar trenes				
54	128 t/Km.	Adamantino		Acción titánica	Reflotar un barco
57	256 t/km.				Levitar montañas
60	512 t/Km.		Sobrevivir a una inmersión en magma	Acción cósmica	
63	1.024 t/km.				Destruir ciudades, mover continentes.
66	2.050 t/Km.	Continentes			Atravesar un planeta.
69	4.100 t/Km.			Acción divina	Lanzar una montaña fuera del planeta
72	8.200 t/km.		Vivir dentro del Sol		Desintegrar planetas
75	16.400 t/km.		Huir de agujeros negros		Reconstruir planetas



La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando **una tirada de iniciativa (INI)**: el que saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

Y un consejo: Procura tener en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada. No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muerte en la caída, y te estropea el resto de la partida.

ESCOGER RASGOS

Es importante saber combinar, de forma lógica y adecuada, el atributo y la habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio. Aquí dejamos algunos ejemplos con los casos más frecuentes, pero no dudéis en usar otras tiradas diferentes si así lo estimáis oportuno.

Animales. Amaestrar un animal: Carisma + Animales.

Animales. Cuidar de un animal: Habilidad + Animales.

Animales. Rastrear un animal concreto: PER + Animales.

Animales. Montar en un animal. Habilidad + Animales + Maniobrabilidad del animal VS dificultad de la maniobra. La Maniobrabilidad (MV) es un parámetro que varía con el tamaño, suele valer CON/5. Consulta el apartado de vehículos para más detalle.

Conocimientos. Realizar un ritual: VOL + Ocultismo.

Conocimientos. Asaltar un ordenador: INT +Sistemas + ventajas de tu ordenador VS dificultad del sistema.

Conocimientos. Conducir: HAB + Conducir + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. La MV es un parámetro de los vehículos que varía con su tamaño, en un coche suele ser -3 y en un camión -6. En el apartado de Vehículos se explica con más detalle.

Conocimientos. Camuflarse: INT + Supervivencia.

Conocimientos. Hablar otro idioma: INT + Educación.

Conocimientos. Trampa de caza: HAB + Supervivencia.

Evento social. Regatear: INT + Persuasión.

Evento social. Seducción: CAR + Etiqueta.

Evento social. Compostura en una fiesta: VOL + Etiqueta.

Evento social. Dominar: Fuerza + Persuasión.

Evento social. Asustar con el aspecto: CON + Intimidar.

Evento social. Intimidar con la voz: CAR + Intimidar.

Evento social. Impresionar: Habilidad + Persuasión o habilidad que defina la tarea u oficio.

Social. Sostener un engaño: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Mantenerse firme: Voluntad + Coraje.

Evento social. Dar un discurso: Inteligencia + Liderazgo.

Evento social. Animar a las masas: Carisma +Liderazgo.

Evento social. Engañar: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Fama de profesión: Carisma + Oficio.

Evento social. Embaucar: Carisma + Persuasión o Psicología.

Evento social. Evitar un engaño: Inteligencia + Alerta o Concentración.

Investigación. Averiguar funcionamiento: INT + Sistemas o Ciencia (según artefacto).

Investigación. Tirada contra la sorpresa: PER + Alerta.

Investigación. Memorizar cosas: INT + Concentración.

Investigación. Seguir un rastro: PER + Investigar.

Investigación. Fijarse en detalles: INT + Investigar.

Investigación. Darse cuenta de algo: INT + Alerta.

Investigación. Buscar: Inteligencia + Investigar.

Investigación. Sospechar de alguien: INT + Psicología.

Investigación. Pedir un favor a un contacto: CAR + Subterfugio.

Investigación. Obtener información: INT + Subterfugio.

Investigación. Deducir un resultado empírico: INT + Ciencia.

Investigación. Deducir comportamiento: INT + Psicología.

Investigación. Descifrar un jeroglífico: INT + Ocultismo.

Investigación. Analizar una sustancia: INT + Ciencia.

Picaresca. Carterista: HAB + Sigilo.

Picaresca. Esconderse: Inteligencia + Sigilo.

Picaresca. Desaparecer de repente: Destreza + Sigilo.

Picaresca. Desmontar antirrobo: Habilidad + Sistemas.

Picaresca. Forzar una cerradura: Habilidad + Bricolaje.

Picaresca. Robar o reparar un coche: HAB + Bricolaje.

Picaresca. Montar una pantomima: CAR + Subterfugio.

Picaresca. Ocultar un objeto: Habilidad + Subterfugio.

Proeza física. Aguantar el aliento: CON + Atletismo.

Proeza física. Esquivar: DES + Atletismo o Pelea.

Proeza física. Correr normal: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Lanzar un objeto lejos: Fuerza + Puntería.

Proeza física. Acertar en una diana: PER + Puntería o Disparo (depende del objeto usado).

Proeza física. Golpear algo: FUE + Pelea o Lucha (depende del objeto usado).

Proeza física. Dar un salto: Fuerza + Atletismo.

Proeza física. Escalar rápido: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Mantener un esfuerzo: CON + Atletismo.

Salud. Calcular la salud recuperada en un día (o semana, si quieres ser realista): tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

Salud. Calcular el Aguante recuperado por escena o pausa: tirada de Constitución + Atletismo a dif. 6 ó 12.

Salud. Extraer una flecha: HAB + Medicina.

Salud. Curar una herida: INT + Medicina. Una tirada por herida.

Salud. Crear un antídoto: INT + Medicina.

Salud. Soportar un veneno, una borrachera o un ambiente hostil: Constitución + Atletismo.

Salud mental. Soportar el dolor: VOL + Atletismo o Coraje.

Salud mental. Evitar la tentación: Voluntad + Concentración.

Salud mental. Evitar la manipulación mental: Voluntad + Concentración, o Coraje en casos más extremos.

Salud mental. Evitar el terror: Voluntad + Coraje VS dificultad impuesta por la situación, o tirada de CAR+ Intimidad del monstruo o criatura de turno.

ACCIÓN MÚLTIPLE

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.

TIRADA INSTANTÁNEA

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire. En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien: Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos: Inteligencia + Alerta.

ÍNDICE DE ÉXITO

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido en la tirada el ND para saber la cantidad de Éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de Fracasos.

Val.	Suceso físico	Evento social	Investigar
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 o 2	Éxito por los pelos	Te hablan a duras penas	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los PJS	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y contada mucho tiempo	Información jugosa e inaudita que jamás nadie sospecharía

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotras deseéis**. En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.

La progresión no tiene por qué ir de uno en uno: en un juego de terror, por ejemplo, podríamos indicar que perdemos un punto de Razón por cada dos fracasos en tiradas contra el terror; mientras que en uno de acción podríamos decir que los enemigos son lanzados por los aires un metro por cada dos, o cuatro, éxitos en la tirada de ataque.

Las posibilidades son infinitas, y sois vosotros los que tenéis que decidir qué significan los éxitos exactamente.

TIRADA SOSTENIDA

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir de cierto tiempo, o realizarse en varias fases. En otras ocasiones, como competir en una carrera, no es obligatorio, pero el Narrador puede pedir que se resuelva poco a poco para que no se decida todo de golpe, y mantener así más tiempo la tensión.

Básicamente, **las tiradas sostenidas consisten en realizar una serie de tiradas a la misma dificultad, sumar los éxitos, y restar los fracasos** obtenidos.

¿Y cuantas tiradas han de realizarse? ¿A cuánto tiempo equivale cada tirada? Pues depende, **el Narrador ha de hacer una estimación** de cuanto debería de durar la situación, dividir ese tiempo entre 5 ó 10 fases, y pedir una tirada en cada una de esas fases. Por ejemplo, trepar un árbol podría llevar 2 minutos, por lo que cada fase supondrían unos 12 segundos; mientras que preparar una conspiración para derrocar al dictador podría llevar diez años, y cada tirada supondrían un año.

Algunas tareas sostenidas, como investigar en una biblioteca, o reparar un auto, pueden resolverse entre varios. En tal caso, el procedimiento es el mismo, pero se ha de pedir una tirada a cada implicado en cada una de las fases. Si el número de implicados no es suficiente, el Narrador puede aumentar el número de fases, o la dificultad.

El resultado final dependerá de las sumas de todos los resultados obtenidos. Un buen valor positivo puede significar que terminamos la tarea antes de tiempo, o que nos sale mejor de lo esperado, mientras que uno negativo puede que implique no terminarla a tiempo, o que nos salga una chapuza.

TIRADAS DE APOYO

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por cualquier detalle. Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

Conocer detalles sórdidos. Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

Tomar carrerilla antes de saltar. Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

MODIFICADORES

Son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

+6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.

+5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

+4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.

+3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.

+2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.

+1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.

-1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.

-2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar mal al personaje.

-3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.

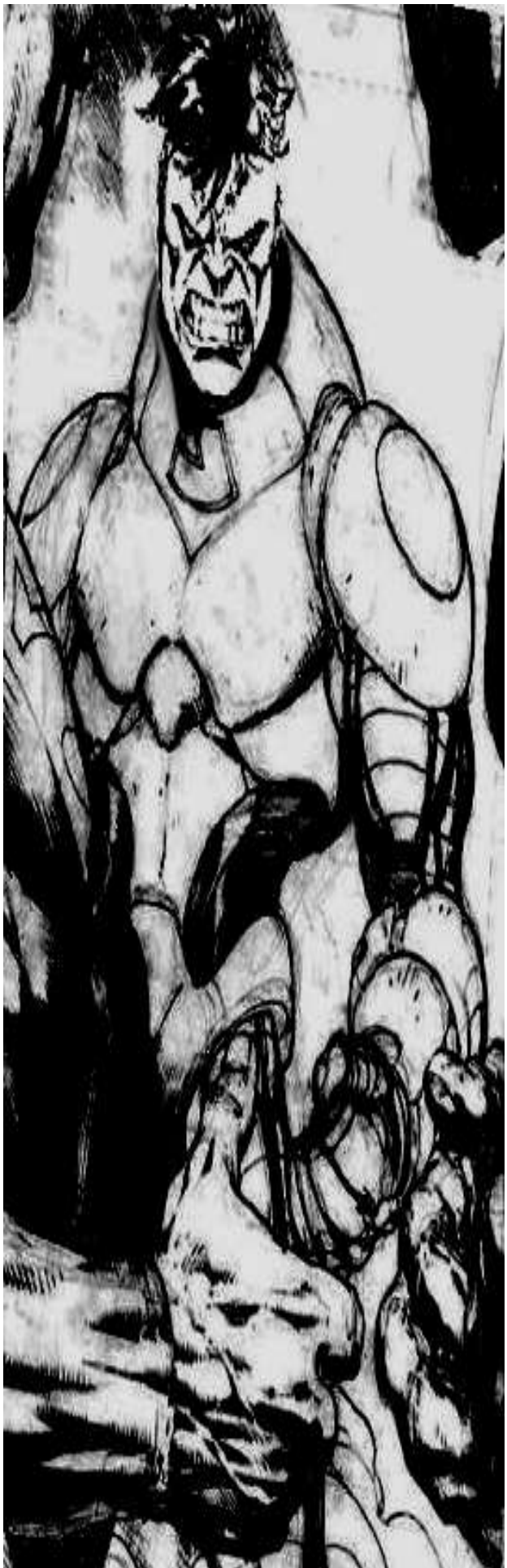
-4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado

-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.

-6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la Narración del jugador. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas. **Aquel que en la descripción de su acción parezca tener ventaja, debería de tener ventaja en la tirada.**

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si resulta que su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria al concepto de su personaje.



SUSTANCIAS NOCIVAS

Entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos o el fuego, causa daño. Estos males se clasifican por nivel de peligrosidad.

Nivel	Quemaduras	Drogas y venenos
3	Mechero, 220 v, agua fuerte	Alcohol, belladona, radiación leve
5	Antorcha, 330 v, ácido nítrico	Pentatol sódico, arsénico
7	Hoguera, una farola, ácido clorhídrico	LSD, veneno de escorpión, radiación
9	Una pira, un rayo, ácido sulfúrico	Cocaína, veneno de cobra, mucha radiación

Nivel	Caídas
1-9	3m-6m
10-34	8m-20m
35-40	30m-50m
41-50	60m-150m

Nivel	Sed	Hambre	Temperatura	Enfermedades
3	12 horas	Un día	Ata / Baja	Malestar
5	Un día	2 días	Muy baja	Gripe
7	2 días	4 días	Muy alta	Neumonía
9	4 días	6 días	Extrema	Plaga

Este **tipo de daño puede resistirse con tiradas de Constitución + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal**. En algunos casos, como al cruzar un fuego, o al evitar una caída, puedes cambiar Constitución por Destreza si quieres. Si fallamos, los fracasos indicarán la duración del efecto:

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas, marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.

- El daño por caídas solo se aplica una vez.

- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).

Las tiradas de apoyo también pueden aplicarse en estos casos: los éxitos de un médico, por ejemplo, pueden sumarse a nuestro Atletismo para ayudarnos a sobrepasar una enfermedad, y los éxitos del ataque de un animal venenoso sumarse a la dificultad a la hora de resistir dicho veneno.

Algunos talentos sobrenaturales, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas y el efecto durará tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada del agresor.

NARRANDO LO SUCEDIDO

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

Por otra parte, no siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente.

Ante todo, lógica e imaginación.

SIMPLIFICANDO LA COSA

En ocasiones, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo para resolver situaciones de duda**, situaciones en las que el los jugadores no están seguros del resultado. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas y agilizar sensiblemente el ritmo del juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un anciano, por lo que no se necesitaría tirar para resolver esta situación.

- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.

- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + Sigilo a una dificultad adecuada (Suma de PER+ Alerta del rival + 5, por ejemplo).

LOCURA

El máster es libre de pedir un chequeo mental cuando la situación lo requiera. Situaciones de máximo estrés o pánico, manipulación mental excesiva, perdida reiterada del autocontrol, pérdida de puntos de humanidad, acciones paranoicas o comportamiento excesivamente violento, son ejemplos de situaciones donde la salud mental del personaje puede ser puesta a prueba. La tortura o el terror también pueden afectar a la salud mental del personaje.

Chequeo.

Chequeo de auto control: Se usa para mantener la cabeza fría y la atención en lo que se está haciendo. Tira Voluntad + concentración.

Chequeo emocional: Se usa en situaciones más extremas, cuando los sentimientos de amor, odio, o pánico entrenen en escena. Tira Voluntad + coraje.

Estas tiradas suelen realizarse a dificultad 15 ó 18, dependiendo de las circunstancias. Si el personaje se enfrenta a alguien que intenta atemorizarle (Carisma + intimidar) el conflicto se resolverá mediante una tirada enfrentada.

A la dificultad de la tirada, habrá que aplicarle un modificador, en función de la situación:

Ejemplo de suceso a modo de guía	Aumento en la dificultad
Contemplar un hecho grotesco o en contra de los ideales el personaje.	+3
Un suceso espantoso o muy estresante. Uso indiscriminado de la violencia	+5
Encontrarse con un puñado de cadáveres mutilados, presenciar el asesinato de alguien muy querido, enfrentarse al tu más odiado enemigo.	+7
Enfrentarse a una abominación primigenia, descubrir que toda tu vida no es más que una maraña de intrigas políticas.	+9 o más

Si la tirada es superada, todo queda en un arrebato temporal, y el personaje consigue mantener la presencia de ánimo. De lo contrario, el personaje perderá un punto de razón por cada dos fallos obtenidos, y se aplicarán las reglas enajenación y locura.

En ciertas situaciones la perdida de razón no tiene por qué depender de una tirada. Si el comportamiento del personaje es excesivo, o del jugador da pie a ello con una mala interpretación, el máster puede restar automáticamente puntos de razón al personaje.

Tortura e interrogatorio

En caso de tortura, el PJ puede resistirse tirando Voluntad +coraje contra la tirada del adversario (Habilidad + medicina, si al tortura es física, Carisma + intimidar, si es psicológica). Por cada éxito del agresor, se perderá un punto de razón. En el momento que al personaje le queden menos de 5 puntos de razón, su voluntad se quebrará y la tortura tendrá efecto.

Si la tortura es física, por cada punto de razón, también se perderá uno de vitalidad.

En este caso en concreto, si el personaje sobrevive, podrá realizar una tirada de Voluntad + coraje a dificultad 15. Por cada éxito recuperará un punto de razón.



Psicología

Se trata de intentar sanar la mente de un enfermo mediante la ciencia médica. Mediante una tirada de Inteligencia+ medicina a dificultad 21, se puede hacer que un enfermo mental recupere tantos puntos de razón como éxitos obtenidos, aunque un fallo, los disminuiría igualmente.

La mente es bastante más difícil de curar que el cuerpo, por lo que, como norma general, solo está permitido realizar un tirada por paciente a la semana.

Recuperando cordura

También se puede recuperar algo de razón interpretando correctamente al PJ, o realizando tareas que le ayuden a estabilizarse emocionalmente. Aquí dejo una tabla para que te sirva de orientación:

Situación de ejemplo	Razón restaurada
Acabar con la criatura que te ocasiona el ataque de pánico.	1
Superar una tirada de autocontrol.	1
Encontrar algo que te devuelva las esperanzas o la fe en tus posibilidades.	2
Ayudar sensiblemente a que se cumpla los objetivos de la misión	2
Interpretar correctamente los delirios y enfermedades mentales durante la partida.	3
Cumplir los objetivos de la misión.	3

Enajenación y locura

Para dar más dramatismo a la perdida de razón, puedes hacer que los personajes vallan adquiriendo distintos trastornos mentales. Cada vez que el PJ pierda puntos de razón, el jugador deberá de tirar en esta tabla:

d10	Nombre
1	Obsesión
2	Fobia
3	Esquizofrenia
4	Epilepsia
5	Amnesia

d10	Nombre
6	Vicio
7	Perplejidad
8	Acto compulsivo
9	Depresión
10	Megalomanía

Cada una de estas enfermedades es un trasfondo, que refleja un tipo de trastorno mental distinto. Cuando se tira en esta tabla, se suma automáticamente un nivel en el trasfondo que salga.

Horror

Fallar chequeos de coraje provoca que el personaje sienta miedo. Puedes optar por narrar el resultado de la situación, o por comparar el índice de fracaso con esta tabla.

Nivel	Suceso.	Razón.
1	Temblores: Todas las acciones del personaje sufren un -2 durante 2 Turnos.	-0
2	Huida: La víctima escapa gritando durante 1 turno. Si no tiene escapatoria, puede luchar o reaccionar de una manera más racional.	-1
3	Reacción física: El miedo provoca una reacción física algo desagradable. No sólo es embarazoso, sino que impone una penalización -1 a todas las acciones durante 1d6 turnos.	-1
4	Parálisis: El personaje no puede moverse durante 1d6 turnos. Sólo la intervención de otros personajes (que pueden sacudirle, abofetearlo o forzarlo a actuar de alguna otra forma) le permitirá realizar cualquier acción.	-2
5	Desmayo: La conmoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita superar una tirada de Constitución más Atletismo a nivel complicado para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que algo mueva al personaje. El personaje pierde 1d10 x 4 puntos de aturdimiento.	-2
6	Histeria total: La víctima se convierte en un maníaco balbuceante, vociferante y completamente inactivo durante 1d10 turnos.	-3
7 o más	Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del Máster. Éstos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como ataques al corazón o comas, o un ataque de locura que dure una hora o peor...	-1 por fallo extra

LOS COMBATES

LA TIRADA

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

Dar un puñetazo, patada, o similar: Fuerza + Pelea.

Golpear a lo bruto con un arma blanca: Fuerza + Lucha.

Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca: Habilidad + Lucha.

Disparar con un arma de fuego: PER+ Disparo o Artillería (según el arma).

Fuego rápido sobre un área: HAB + Disparo.

Fuego de supresión. PER o HAB + Disparo VS Voluntad + Coraje rival. Consiste en barrer un área con disparos para evitar que el enemigo avance.

Esquivar un objeto: Destreza + Atletismo.

Desarmar con la espada: Habilidad + Lucha.

Golpes de artes marciales, llaves de presa, y similares: Habilidad + Pelea.

Ventaja en combate. Bloquear un ataque (HAB + Luchar), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acerarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

Disparar con dos armas una vez, o dos veces con una arma: Percepción + Disparo, -3 por acción múltiple.

Fuego de cobertura. Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión (Puntería + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

Evitar una emboscada: Percepción + Alerta. Un personaje puede ponerse en peligro aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

Evitar un ataque directo: Generalmente en C-System no se tira para defenderse, ya que el parámetro Defensa refleja eso, pero, si queréis, podéis omitir la defensa pasiva, y realizar tiradas instantáneas, que no consuman acción, para esquivar (Destreza + Pelea) o bloquear (Habilidad + Lucha). Vosotros decidís como queréis jugar.

LAS ARMAS

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida. Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante. Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos (Tira CON +Atletismo a dif. 12 para averiguar cuanto Aguantes recuperas por turno).

El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear, o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.

LAS ARMAS DE FUEGO

Tanto las Armas de fuego con un modo de disparo de tiro único (TT), como las que disponen de disparo semiautomático (SA) solo permiten atacar a un objetivo por acción. Sin embargo, las armas semiautomáticas, en los conflictos armados actuales, suelen empelarse mediante ráfagas corta de tres disparos, lo que permite sumar +1 al daño y la puntería si realizamos tal maniobra.

Por su parte, **las armas con modo de fuego automático (FA), otorgan un +1 a la puntería y al daño por cada 5 disparos realizados**. Estas suelen empelarse para acribillar a todos los enemigos dentro de una área, por lo que el bono ha de repartirse entre dichos objetivos (20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

Obviamente, se puede realizar un ataque de un solo disparo con las armas automáticas y semiautomáticas, pero no es lo más frecuente.

También hay que tener en **cuenta la Cadencia de fuego (CAD)**, el máximo de proyectiles a disparar por turno. Si no has gastado toda la cadencia de tu arma en una acción, podrías apurarla mediante acciones múltiples, pero nunca sobrepasarla.

EJEMPLO DE COMBATE

Julián, armado con un puñal, mira por la barandilla del salón y ve un ballestero, con coraza, en el piso inferior, cargando su arma. El Narrador indica que está a unos 7 metros.

Julián: Trato de engancharme a la lámpara, saltar sobre él, y luego clavarle el puñal.

Narrador: OK, tienes un -3 por acción múltiple.

Julián tira DES + Atletismo a una dificultad 12 (la dificultad estándar para una carrera) y saca un 24, que al restarle el -3 por acción múltiple queda en 21. No solo logra recorrer los siete metros, sino que incluso le sobran éxitos: 21-12-7=2 éxitos.

El Narrador estima que la tira del salto sirve como tirada de apoyo para el siguiente enfrentamiento, por tanto, al -3 por la acción múltiple habrá que sumarle esos 2 éxitos obtenidos en el salto. Además, también estima que la maniobra, por lo sorprendente e imprevista que es, ofrece una ventaja extra (otro +3 adicional.)

Julián tira Fuerza + Pelea -3 +2 +3 contra la Defensa del ballestero (18 en este ejemplo) y obtiene 25, por lo que logra alcanzar a su rival. Si en lugar de obtener un 25 en la triada de ataque, hubiese obtenido un 17, el Narrador habría estipulado que Julián, a pesar de haber logrado saltar encima de su enemigo, no habría clavado el puñal.

Ahora solo falta calcular el daño: 25-17=8 puntos de daño. A esto le sumamos los dos puntos de daño del puñal, y le restamos los seis puntos de resistencia de la coraza que el ballestero usaba como protección: 8 +2 -6. Julián ocasiona 4 puntos de daño al ballestero.

EL NIVEL DE DESAFÍO

Es una medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Nivel de Desafío: (Ataque + Defensa + Salud)/10.

Ataque es la suma de la característica y de la habilidad que el personaje use para combatir con más frecuencia, más el daño del arma, o trasfondo, que emplee para combatir. Como Defensa toma la Defensa que calculaste al crear la Personaje, más el doble del valor de cualquier protección que aún no hayas sumado. Salud equivale a la mitad de la Salud total del personaje.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 PJS con un nivel cercano al 10.

COBERTURA Y DAÑO A OBJETOS

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y máquinas. El cálculo de los PDE viene dado por la resistencia del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

La resistencia está dada por la dificultad para romper el material (consulta la tabla de dificultades). Luego multiplica para saber los PDE:

x1. Materiales blandos, materiales duros en juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.

x2. Materiales u objetos de medio tamaño.

x5 ó x10. Objetos grandes, materiales duros en juegos con personajes realistas.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas sin modificar tus personajes. Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Resistencia x1, y si es un bombero el que trata de derribar una puerta, tómalos como Resistencia x5. Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Resistencia, sufre un boquete.

FURIA Y DETERMINACIÓN

La Furia y la determinación son dos parámetros que reflejan el estado anímico del personaje y el alcance de los poderes sobre humanos que posee.

Ambos parámetros empiezan a nivel cero, y pueden ir de -5 a +5. La Furia y La Determinación no aumentan con la experiencia, si no que varían a lo largo del juego en función del comportamiento del jugador.

Los actos violentos y las heridas graves aumentan la Furia, los actos fanáticos o en exagerados en defensa de un ideal aumentan el nivel de Determinación.



DETERMINACIÓN

Descripción

La Determinación mide el nivel de convicción y fanatismo del personaje. Cuanto mayor sea el nivel en Determinación más fuerte serán sus convicciones, y más enajenado se estará en cumplir dichas creencias. A nivel 5 se es un insurgente extremista híper fanático, y a nivel -5 un alelado sin motivación, a punto del suicidio.

Beneficios.

La puntuación en Determinación se suma a las habilidades de Coraje, Persuasión, Liderazgo Y Etiqueta.

También se suma a cualquier tirada para resistir la manipulación mental o emocional, las ilusiones y la lectura de pensamiento.

Perjuicios

Por cada nivel positivo en Determinación, se gana dos niveles en desventajas, a repartir entre Comportamiento Compulsivo, Vicio, y una Enfermedad Mental. El máster será el encargado de repartir dichos niveles, pero siempre procurará repartirlos en los trasfondos de menor nivel.

Por cada nivel de Determinación por encima o por debajo de cero, el personaje perderá 3 puntos de razón.

Variación

La Determinación de un personaje está seriamente influenciada por el comportamiento del jugador dentro de la partida, y por la interpretación que se haga del personaje.

- En determinadas circunstancias, sobre todo cuando se tiene poderes y facultades superiores, se tiende a actuar de forma prepotente, a pensar que somos los mejores, que podemos hacer lo que nos de la real gana, y que podemos abusar de nuestros poderes todo lo que nos plazca sin que nada ni nadie nos lo impida. En estos casos, el máster ha de pedir una tirada de Autocontrol que desee. Si se falla, la Determinación del personaje aumenta un nivel.
- Si la actuación del jugador es muy clara, el máster puede determinar que sube un nivel en Determinación de forma automática. El jugador siempre tiene el derecho de renunciar a su tirada de autocontrol para ganar un nivel de Determinación automáticamente si así lo desea.
- La Determinación baja cuando el jugador reprima o no interprete correctamente la personalidad de su personaje. En tal caso, pide una tiradita emocional. Si se supera, se pierde un nivel de Determinación.
- La Determinación vuelve a su nivel intermedio si se recupera puntos de razón. Por cada 3 puntos de razón restaurados se reduce o sube (según corresponda) un nivel de Determinación.
- Cuando la Determinación suba, el jugador tiene derecho a tratar de recuperar el sentido común. Al finalizar la escena, que realice una triada de Inteligencia + Psicología a dificultad 18 + nivel en Determinación. Si supera la tirada, se recuperará 3 puntos de razón.

FURIA

Descripción

La Furia es lo que otorga súper poderes a los meta humanos. Se podría decir que es el Líquido Negro que corre por las venas del PJ.

Está comprobado que la Furia aumenta en momentos de tensión y estrés extremos, llevando al personaje al límite de la locura (efecto Hulk en estado puro), y dotándole de poderes muy bestias en determinados momentos.

Beneficios

Los valores positivos otorgan ciertos beneficios, que varían en función del poder usado. Por ejemplo, si telekinesia a nivel de Furia 1 me permite mover objetos, a nivel 5 me permitiría reorganizar la materia con el pensamiento.

Perjuicios.

Por cada nivel de Furia por encima o por debajo de cero, el personaje perderá 3 puntos de razón.

Cada vez que el nivel de Furia suba por encima de +1, el personaje puede caer víctima de su Furia. Pide un chequeo emocional, si el personaje falla la tirada, se obtendrá otro nivel de Furia, y se sentirá un deseo irrefrenable de atacar y destruir, convirtiéndose en una seria amenaza para todo el que ande cerca.

La Furia positiva se resta a las habilidades de Concentración y Alerta; y se suma a las de Atletismo y Acrobacias.

Los niveles negativos en Furia se restan de las tiradas donde los poderes intervengan. Si se llegase a tener -5 en Furia, el personaje perdería sus poderes sobre humanos.

Variación

La furia solo puede variar mientras al personaje le quede algo de raciocinio, en el momento en que quede completamente trastocado, su puntuación en Furia se volverá permanente.

La Furia puede variar por varios motivos:

- Cada vez que el personaje pierda 15 puntos de vida, el nivel de Furia se incrementa un nivel. El daño ha de ser producido en una situación de estrés, como un combate.
- Por presenciar actos injustos o reprobables para la moral del personaje, sentir odio o sed de venganza. En estos casos, el máster puede pedir un chequeo emocional. Si se falla, el nivel de Furia aumenta un nivel.
- Si la actuación del jugador es muy clara, el máster puede determinar que sube un nivel en Furia de forma automática. El jugador siempre tiene el derecho de renunciar a su tirada de chequeo emocional para ganar un nivel en Furia automáticamente si así lo desea.
- Reprimir los poderes puede causar su pérdida. Si el PJ tiene Furia a nivel 0 o menos, perderá un nivel de Furia por cada partida que no use sus poderes.
- La pérdida negativa de Furia se puede solventar realizando una tirada exitosa de poderes a dificultad 18. Por cada tirada exitosa, se recupera un nivel perdido. Esto solo es válido hasta llegar al nivel 0.
- La Furia vuelve a su nivel intermedio si se recupera puntos de razón. Por cada 3 puntos de razón restaurados se reduce o sube (según corresponda) un nivel de Furia. Tanto Determinación como Furia se restauran a la vez si se recupera puntos de razón.
- Cuando la Furia suba, el jugador tiene derecho a tratar de recuperar el sentido común. Al finalizar la escena, que realice una triada de Inteligencia + Psicología a dificultad 18 + nivel en Furia. Si supera la tirada, se recuperará 3 puntos de razón.
- La mayoría de los súper héroes y súper villanos con los que se enfrenten los PJS ya estarán idos de pinza, por lo que no tendrán remedio, los PJS aún estarán en el filo de la navaja, tambaleándose entre un extremo u otro.

EXPERIENCIA

La experiencia (PX) se consigue a medida que el PJ avanza en el juego y permite mejorarlo.

Primero valora el éxito de la partida, y otorga PX a cada PJ en función de ello.

1 PX: Éxito de la partida escaso, mal ambiente.

2 PX: Desarrollo normal de la partida.

3 PX: Partida memorable, todos satisfechos.

En segundo lugar, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-1 PX: El jugador arruina el ambiente, poca participación.

+0 PX: Participación regular, sin interés.

+1 PX: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

-3 PX: El jugador no interpreta las características de su personaje.

-2 PX: El PJ actúa en contra de los dictámenes de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de las habilidades de su personaje.

+2 PX: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o la suya en particular).

+3 PX: El PJ consigue los objetivos de su misión (ya sea la del grupo o la suya en particular).

Opcionalmente, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando astucia y el ingenio.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

COSTE DE LOS RASGOS

Habilidades

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel que deseado (para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX). A menos que el master lo permita, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad.

Trasfondos

Muchos trasfondos son susceptibles a adquirirse durante la partida si se dan las condiciones adecuadas: Aliado, Riqueza, Membresía, etc.

Si el DJ lo permite, se puede adquirir nuevos trasfondos a lo largo del juego. El coste en PX será el mismo que el coste inicial en PG, multiplicado por el nuevo nivel a subir.

Sin embargo, es preciso que, a nivel de historia, la adquisición de he dicho trasfondo esté justificada.

Características derivadas

Invirtiendo 2PX podemos obtener 5 puntos de Aguante o de Salud adicionales.

Este aumento no refleja un cambio en la fisionomía del personaje, no significa que, de repente, se vuelva más duro. En lugar de ello, ha de tomarse como un conocimiento adquirido, una mejora en sus condiciones físicas, en su capacidad de supervivencia y en su experiencia a la hora de evitar el daño.

VEHÍCULOS

ATRIBUTOS

Escala: Antes de nada, asigna un valor coherente del trasfondo Escala a la máquina. La bonificación se aplica a Fortaleza, la penalización a la Maniobrabilidad y al Movimiento.

Maniobrabilidad [MV]: La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización se sumará al Movimiento. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo. La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

Fortaleza [F]: Equivale a Fuerza y Constitución en un vehículo. La Fortaleza puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. Por cada cinco puntos en Fortaleza, se resta dos a la Maniobrabilidad y otros dos al Movimiento.

Movimiento [MOV]: Mide la Destreza y la capacidad que tiene el vehículo para desplazarse. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

Automatización [Auto]: Opcional. La inteligencia artificial del vehículo. Sustituye la INT y HAB del piloto. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

PDE: Un vehículo tiene Fortaleza x2 (x5 en casos especiales) puntos de daño estructural.

TRASFONDOS

Motor. 1PG por nivel. La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

Sensores. 5PG por nivel. Se suma a la Percepción del piloto a la hora de disparar. Los sensores tienen un alcance de 500 metros por nivel. Los Sensores pueden sustituir a la Percepción del piloto si existe piloto automático.

Radar. 1PG por nivel. Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de rastreo y búsqueda.

Sistemas. 1PG por nivel. Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de puntería y disparo.

Armas. 2PG por cada punto de daño. El armamento del vehículo.

Aerodinámica. 1PG por nivel. Se suma a la MV del vehículo, pero solo en tiradas que tengan que ver con la velocidad y el movimiento (como una carrera o una huida estratégica). Cada éxito supone unos 10kph en vehículos terrestres y 50kph en vehículos aéreos.

TIRADAS

Ataque cuerpo a cuerpo: MV + HAB + Conducir (o equivalente, según el tipo de vehículo). Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices.

Combate con disparos: MV + Percepción + Artillería.

Dificultad de evasión: MV + HAB + Conducir (o equivalente, según el tipo de vehículo) + la mitad del valor máximo del dado empleado en las tiradas. Funciona exactamente igual que la Defensa de los personajes, y cualquier ataque contra el vehículo ha de superar esta dificultad para impactar. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Acciones del vehículo: Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todo terreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas. Usa el sentido común.

Otros: A los vehículos le puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) más la habilidad específica.

Animales y monturas: Algunas criaturas y bestias pueden usarse de montura. En este caso, usa la habilidad de Animales. Para calcular la MV, usa el atributo de Constitución, por cada 5 en Constitución, se pierde un punto en MV. Cuando el animal no sea conducido por un jinete, la resolución de acciones sigue las mismas normas que usamos con los personajes corrientes.

TECNO -ARMADURAS

A medio camino entre los vehículos y las protecciones normales, las tecno armaduras han supuesto una revolución en el combate individual.

Especialmente diseñadas para el combate contra meta humanos, este tipo de armamento es sumamente costoso y caro de mantener. Solo los ejércitos más ricos pueden permitirse el lujo de tener estos poderosos trajes.

Las tecno armaduras no pueden ser obtenidas a menos que se dispongan dos de estos trasfondos a un nivel de 3 o superior: contactos, red de información, rango social, amistad, riqueza.

Cuando se usa una tecno armadura, el valor en Fortaleza sustituye a la Fuerza del personaje, y la MV se suma a la Destreza.

Si una tecno armadura posee niveles propios en Motor, Armamento y Aerodinámica, el jugador deberá de usar esos parámetros en sus tiradas mientras su personaje lleve la armadura puesta, no los reflejados en su hoja de personaje. Si la armadura no posee puntuaciones de ese tipo, el personaje deberá de conformarse con sus propios niveles de Atletismo, Lucha y Atletismo.

Un equipo este tipo pesa alrededor de una tonelada, por lo que si su sistema de energía es destruido, se convierte con casi total seguridad en un ataúd para el personaje.

Las tecno armaduras se crean como cualquier otro vehículo pero, opcionalmente, puedes ingeniártelas para otorgarles algunos súper poderes “de serie”. Lo más común es que los poderes incorporados sean similares a los injertos cibernéticos, pero nada impide que en tus partidas aparezcan tecno armaduras de última generación con poderes más exóticos



APÉNDICES

AYUDA AL MÁSTER

En este apartado dejaré algunas cosas para facilitar un poco la tarea al sufrido director de juego.

CONSEJOS DE DIRECCIÓN.

Dar consejos sobre dirección es siempre complicado, más que nada porque cada uno juega como mejor le plazca. Por eso, aquí me limitare a dejar algunas nociones que, a mi juicio, es conveniente tener en cuenta.

- Ya te habrás dado cuenta que este juego no es la típica historia de súper héroes. Tanto héroes como villanos usan sus poderes para lo que les da la gana. La única diferencia es que los héroes son más "políticamente correctos", y ocultan sus vicios de la opinión pública. Casi todas las figuras públicas tienen algo sórdido oculto en las sombras. Ten muy presente esto cuando crees a tus personajes segundarios.

- Ten presente que los Súper Héroes son celebridades de primer orden. Recalca siempre este hecho, o tus jugadores seguramente irán a partirle la boca a las primeras de cambio a ese PNJ que sustenta toda tu trama.

- Procura darle tanta importancia a la investigación y al subterfugio como a la acción. En parte, debido a lo dicho anteriormente, pero también porque tus jugadores son agentes encubiertos, trabajando para una organización que se supone inexistente.

- Los personajes pueden desarrollar mucho poder en poco tiempo, ten siempre presente que la Furia se puede disparar en mitad de una pelea, y cargarse a la mitad de los enemigos que tenías preparados. Se siempre previsor y ten más PNJS de reserva por si la sangre llega demasiado lejos.

- No olvides el significado de la Determinación y la Furia. Los personajes están continuamente luchando por no perder el equilibrio y conservar la humanidad que les queda. Si haces las cosas como es debido, no debería de resultar difícil controlar la partida.

- Recuerda que la perdida de Razón es un método muy bueno para forzar a tus jugadores interpretar correctamente su papel. No dejes que las desventajas pasen inadvertidas, úsalas en tu beneficio.

- Monta un escenario coherente. No sería lógico que los héroes de la ciudad cambiasen cada día, por lo que procura tener una lista fija, aunque no intervengan todos. También sería útil definir los principales barrios y lugares de interés de tu ciudad (o inventarlos), para dar más libertad de acción a tus jugadores.

- A muchos les ha parecido que los Extranjeros es la mejor parte del juego, y me han comentado que deberían aparecer desde el principio, y anunciados en letras mayúsculas como reclamo del juego. Yo he optado por no hacerlo, y los he dejado ocultos en las sombras, como una verdad prohibida que los jugadores deberán descubrir a medida que avanzan en el juego. En parte, es para dejarlos envueltos en un halo de misterio, pero también para preservar un poco su estatus de seres poderosos, y que no degeneren unos simples yonquis.

IDEAS PARA PARTIDAS

- Las juergas nocturnas de un grupo de héroes ha provocado la muerte de algún inocente.
- Un cargamento de Polvo Rojo ha sido extraviado.
- Cierto Súper héroe quiere desertar e irse al extranjero.
- Un grupo de súper villanos está más raro de lo normal.
- Un grupo de súper héroes extranjeros ha llegado a la ciudad por algún motivo.
- Varios súper héroes han desaparecido inexplicablemente.
- Algún psicópata está asesinando meta humanos de forma indiscriminada.

PERSONAJES DE EJEMPLO

Aquí dejo algunos personajes de distintos niveles. Si los utilizas, procura darles una cantidad de experiencia similar a la par (o por encima, según te convenga) de tus personajes.

Sicario. Nivel Realista (32 PC y 20PG).



Personalidad: Nada. Solo cumplen con el trabajo por el que se les paga.

Historia: Son el típico policía o matón para despachar en dos golpes.

FUE: 5	CON: 5	INT: 3	CAR: 3
DES: 5	VOL: 4	HAB: 3	PER: 4

Humanidad: 8 Furia: +0 Determinación: +0

Alerta: 5	Puntería: 3	Coraje: 2
Pelea: 5	Sigilo: 5	Conducir: 3
Persuasión: 3	Educación: 3	Disparo: 5
Atletismo: 5	Callejeo: 1	
Concentración: 4		

Poderes:

Ventajas:

Desventajas:

Alcalde. Nivel Realista (32 PC y 20PG).



Personalidad: Pomposo y autoritario.

Historia: Uno de los burócratas con los que pueden toparse los personajes.

FUE: 3	CON: 3	INT: 6	CAR: 7
DES: 3	VOL: 4	HAB: 3	PER: 3

Humanidad: 12 Furia: +0 Determinación: +0

Alerta: 3	Sigilo: 3
Pelea: 3	Educación: 3
Persuasión: 3	Concentración: 3
Atletismo: 3	Liderazgo: 2
Puntería: 3	Subterfugio: 4

Poderes:

Ventajas: Membresía (3), Riqueza (1), Favor (3, gente del gobierno)

Desventajas: Vicio (3, mujeriego).

Ninja. Nivel Avanzado (40 PC y 30PG)



Personalidad: Poco que decir. Fría, calculadora y profesional.

Historia: Sicarios de mayor nivel, pero tampoco nada del otro mundo.

FUE: 5	CON: 5	INT: 4	CAR: 5
DES: 6	VOL: 5	HAB: 5	PER: 5

Humanidad: 10 Furia: +0 Determinación: +0

Alerta: 5	Sigilo: 5
Pelea: 3	Educación: 3
Persuasión: 3	Concentración: 3
Atletismo: 8	Conducir: 3
Puntería: 3	Luchar: 8
	Disparo: 5

Poderes:

Ventajas: Pericia (1, manejo de la katana).

Desventajas:

El Hispano. Nivel heróico (48 PC y 40 PG)			
			
Personalidad: Solemne, sin pretensiones, serio, responsable, legal, honorable, Amargado, auto crítico, preocupado, negativo, se siente culpable, depresivo.			
Historia: Perteneciente a la Generación II, criado en una escuela militar y educado de forma tradicional para ser el perfecto soldado. Cuando el gobierno decidió formar le grupo de héroes conocido como “La Triada”, el Hispano fue el primer candidato escogido, y nombrado líder del grupo.			
FUE: 6	DES: 6	CON: 6	VOL: 6
INT: 6	HAB: 6	CAR: 6	PER: 6
Humanidad: 0	Furia: +2	Determinación: +2	
Alerta: 7 Pelea: 7 Persuasión: 3 Atletismo: 7 Puntería: 6		Sigilo: 6 Educación: 5 Concentración: 3 Liderazgo: 5	
Poderes: Vuelo (4), Fortaleza (2), Pirokinesis (2).			
Ventajas:			
Desventajas: Acto compulsivo (2, querer llevar la razón). Enfermedad mental (5, obsesionado con defender el país).			

Mr. Dominio. Nivel Avanzado (48 PC y 40 PG)			
			
Personalidad: Emotivo, seductor, provocativo, híper dramático, superficial, impresionista. Este tipo siempre trata de ser el centro de atención, es muy presumido y especialmente “susceptible” con el género femenino.			
Historia: Gigoló de la ciudad de Málaga, usaba su talento para seducir con gran facilidad a sus clientes. Cuando el gobierno español decidió montar el grupo de héroes conocido como “La Triada”, Mr. Dominio no dudó en ofrecerse voluntario. Le encanta la fama y los fans.			
FUE: 6	DES: 8	CON: 7	VOL: 4
INT: 6	HAB: 3	CAR: 8	PER: 6
Humanidad: 0	Furia: +2	Determinación: +2	
Alerta: 3 Pelea: 6 Puntería: 3 Concentración: 3 Etiqueta: 3		Persuasión: 3 Atletismo: 6 Sigilo: 3 Educación: 3 Disparo: 3 Conducir: 2	
Poderes: Telepatía (1).			
Ventajas: Sociable (3).			
Desventajas: Acto compulsivo (4, ligar con mujeres).			

Nombre: Caoba. Nivel Avanzado (48 PC y 40 PG)			
			
Personalidad: Disciplinada, valiente, enérgica, agresiva, dominante, sádica, impaciente. La única persona que respeta en este mundo es al Hispano.			
Historia: Abandonada en el momento de su nacimiento, permaneció en un orfanato hasta que sus poderes se manifestaron. El gobierno la reclutó y recibió entrenamiento militar. Cuando el gobierno español decidió montar el grupo de héroes conocido como "La Triada", Caoba fue seleccionada para mantener las apariencias ante los grupos feministas y las minorías étnicas.			
FUE: 5 DES: 9	CON: 5 VOL: 6	INT: 5 HAB: 4	CAR: 7 PER: 7
Humanidad: 0	Furia: +2	Determinación: +2	
Alerta: 6 Pelea: 3 Persuasión: 3 Agilidad: 6 Puntería: 5 Sigilo: 5		Educación: 3 Concentración: 3 Luchar: 7 Pilotar: 5 Supervivencia: 2 Animales: 3	
Poderes: Manipular (2, Tierra)			
Ventajas: Pericia (2, uso del bastón)			
Desventajas: Vicio (2, masoquista)			

Nombre: Cool. El Extraño. Nivel Épico (64PC y 50 PG)			
No existen imágenes disponibles de este personaje. Los que han sobrevivido a un encuentro con él lo describen como un hombre alto, de pelo largo y negro, que siembre lleva una gabardina de cuero y gafas de sol.			
Personalidad: Estoico, reflexivo, vigilante, alerta, antisocial, sangre fría, desconfiado. Los que lo han visto, y han sobrevivido, lo consideran, y con motivo, un despiadado asesino a sangre fría.			
Historia: Cool es el único Extraño al que se le conoce el nombre. A actuado varias veces a largo del país, sin que nadie haya podido detenerle. Extrañamente, siempre que ataca a grupos de súper héroes, solo mata a uno de ellos, y deja mal heridos al resto.			
FUE: 10 DES: 8	CON: 10 VOL: 10	INT: 6 HAB: 6	CAR: 6 PER: 8
Humanidad: -	Furia: +5	Determinación: -	
Alerta: 6 Pelea: 9 Persuasión: 3 Agilidad: 6 Puntería: 3		Sigilo: 3 Educación: 3 Concentración: 3	
Poderes: Fortaleza (2), Reflejos (2), Telekinesia (4), Metabolismo mejorado (1).			
Ventajas: A parte de los objetos típicos de todo extraño, lleva una zarpa metálica de +2 al daño.			
Desventajas: Vicio (5, obtener Liquido Negro a cualquier precio)			

Nombre: Will “el Señor del viento”. Nivel Avanzado (48 PC y 40 PG)



Personalidad: competitivo, innovador, inquieto, cortés, crítico, megalómano, exagerado.

Historia: Otro miembro de la Generación II, y antiguo compañero del Hispano. Escapó del control del Gobierno y ahora se dedica a atracar bancos.
Su expediente es alto secreto, por lo que las únicas imágenes suyas son sacadas de videos de vigilancia.

FUE: 5	CON: 4	INT: 9	CAR: 4
DES: 5	VOL: 8	HAB: 8	PER: 5

Humanidad: 0 Furia: +2 Determinación: +2

Humanidad: 0
Furia: +4
Determinación: +0
Alerta: 3
Pelea: 3
Persuasión: 3
Puntería: 3
Atletismo: 3
Sigilo: 3
Educación: 3
Concentración: 4
Investigación:5
Ciencia: 5

Poderes: Emanar (3, Viento), Manipular (3, Viento)

Ventajas: Duro de matar (4), red de información (3)

Desventajas: Vicio (3, alcohol), Antisocial (5)

Nombre: Valkiria. Nivel épico (64PC y 50 PG)



Personalidad: Independiente, estoica, solitaria, de sangre fría, sin motivación sexual, indiferente, arrogante.

Historia: Desconocida. Según ella misma, es una enviada de los dioses nórdicos para impartir justicia en este mundo, tiene 2345 años, y es inmortal.
Claro que esto no tiene sentido, ya que en no existían meta humanos en esa época (¿o sí?).

FUE: 8	CON: 8	INT: 8	CAR: 8
DES: 8	VOL: 8	HAB: 8	PER: 8

Humanidad: 0 Furia: +3 Determinación: +5

Alerta: 5
Pelea: 3
Persuasión: 3
Atletismo: 5
Puntería: 6
Sigilo: 5
Educación: 3
Concentración: 3
Ocultismo: 3
Luchar: 8
Disparo:

Poderes: Manipular (3, vitalidad), Volar (3), Fortaleza (1).

Ventajas:

Desventajas: Acto compulsivo (5, comportarse como una deidad)

Máquina: Coche	Coste en PG:150

Descripción: Modelo de trasporte estándar a cuatro ruedas

FORT: 15 MV: -4 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16 VEL: 160kph

Trasfondos: Motor 15.

Máquina: Camión	Coste en PG: 410
Descripción: Vehículo de carga de unas 20t a cuatro ruedas.	
FORT: 21 MV: -8 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 4 MOV: 10 VEL: 100kph	
Trasfondos: Motor 21.	

Máquina: Motocicleta	Coste en PG: 240
Descripción: Vehículo ligero a dos ruedas.	
FORT: 7 MV: +2Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16 VEL: 160kph.	
Trasfondos: Motor 7.	

Máquina: Furgoneta	Coste en PG: 358
Descripción: Vehículo utilitario de nueve plazas	
FORT: 18 MV: -6 Blindaje: 0 STR: 3 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 100 kph	
Trasfondos: Motor 18.	

Máquina: Helicóptero	Coste en PG: 383
Descripción: Vehículo ligero de vuelo mediante rotores.	
FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 13 VEL: 260 kph	
Trasfondos: Despegue vertical. Motor 15; Aerodinámica 15.	

Máquina: Aeronave	Coste en PG: 466PG
Descripción: Vehículo ligero espacial. 2 plazas.	
FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 10 AUTO: 0 EST: 3 MOV: 10 VEL: 5 años luz o Mach5.	
Trasfondos: 2 cañones láser (15 de daño). Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10.	

Máquina: Barca a motor. Tipo de Desplazamiento: Flotación.	Coste en PG: 275
Descripción: Vehículo ligero acuático. 6 plazas.	
FORT: 12 MV: -4 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 90 kph	
Trasfondos: Motor 12; Aerodinámica 6	

Máquina: Androide futurista TE-800	Coste en PG: 440
Descripción: Androide perfectamente camuflado como humano gracias a una elaborada piel orgánica	
FORT: 16 MV: 0 Blindaje: 6 SEN: 15 AUTO: 10 EST: 10 MOV: 5 VEL: 30 kph	
Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10, Armamento 15, Sincronización 10, Sistemas 15. Trasfondos: Cobertura de piel real (10PG). Visión térmica (2PG). Dispositivo de cambio de voz (2PG).	

Para finalizar, algunos ejemplos de tecno-armaduras:

SRT "Marduk" 18	FOR	MV	Blindaje	PG
Modelo diseñado en secreto por los rusos.	16	+8	5	210
	Notas: Propulsores (Vuelo a Nivel 10).			

Share Cruder 28	FOR	MV	Blindaje	PG
Modelo diseñado en secreto por los Estados unidos.	14	+3	7	140
	Notas: Propulsores (Vuelo a Nivel 10).Sensores (Disparo +3).			

"Soldier" II	FOR	MV	Blindaje	PG
Modelo básico español. Usado por las tropas del F.E.M.O. para capturar meta humanos peligrosos.	14	+7	10	180
	Notas: Propulsores (Vuelo a Nivel 10). Laser en las manos (Daño 12). Sensores (Disparo +5).			

"Zeus" 48	FOR	MV	Blindaje	PG
Modelo pesado de combate, con súper poderes incluidos. Obra cumbre de la tecnología española.	20	+10	15	335
	Notas: Propulsores (Vuelo a Nivel 15). Sensores (Disparo +6). ElectroShocks (Electrokinesia a NV 15). Laser telekinetio (Telekinesia a NV 15).			

"Guardián" VI	FOR	MV	Blindaje	PG
Modelo diseñado en secreto por Japón, especialmente enfocado en el combate cuerpo a cuerpo.	14	+5	10	210
	Notas: Propulsores (Vuelo a Nivel 10). Nano-maquinas (repone 5 PDE dañados por turno). Sensores (Disparo +5). Armamento: 15. Aerodinámica: 15.			

RC-Spirit	FOR	MV	Blindaje	PG
De origen desconocido. Su posesión es uno de los tesoros mejor custodiados del ejército español.	11	+8	10	182
	Notas: Camuflaje (tiradas para ocultarse +20), propulsores (Vuelo a NV 20).			

MÓDULO: RATAS CALLEJERAS

Para terminar, aquí dejo un pequeño módulo a modo de iniciación. En teoría, debería de poder resolverse en poco tiempo, sin demasiadas complicaciones, y dejar la puerta abierta para una historia más larga.

No se darán nombres de ninguna localización a posta, así podrás ambientarla donde mejor te plazca, independientemente de que ciudad o país seas. Lo suyo es que menciones lugares conocidos por ti y tus jugadores, a fin de ambientar mejor el juego.

LA INTRODUCCIÓN

Los personajes serán convocados por el agente Ramírez, su actual enlace con el servicio secreto, para realizar su primera misión como célula de La Guardia.

Al parecer se ha recibido ciertos informes sobre tráfico ilegal de una sustancia que hace aumentar la fuerza y la agilidad a límites sobre humanos. No se sabe a ciencia cierta si es Polvo Rojo, o si tan solo se trata de un tipo nuevo de dopaje.

La misión consiste en introducirse en cierto barrio de dudosa reputación (a definir por el máster), y tratar de localizar alguno de los intermediarios de dicha sustancia. Si los personajes tienen éxito, podrán ir tirando del hilo para llegar hasta los posibles creadores del producto.

Observación: recalcar el hecho que la situación ha de llevarse con discreción

Agente Ramírez: Agente veterano de La Guardia. Un perro viejo que ha participado en multitud de misiones.

FUE: 8	DES: 8	PER: 8	HAB: 8
CON: 8	VOL: 8	INT: 8	CAR: 8
Trasfondos: Red de información (4), Telepatía (4), Deber (3)			
PG libres: 25			

Para acelerar el proceso, aquí dejo algunos clichés parcialmente creados para que tus jugadores puedan escoger entre ellos. Cada cliché tiene asignado los puntos en las características y un poder, dejando cierta cantidad de PG libres para poder terminar de personalizarlo.

No obstante, si lo prefieres, puedes dejar que cada jugador se cree su personaje desde cero, tampoco pasa nada.

Ezequiel.

Antiguo párroco de pueblo. A pesar de sus poderes, llevaba una vida pacífica hasta que un grupo de borrachos quemó su iglesia, con algunos jóvenes dentro.

FUE: 5	DES: 6	PER: 6	HAB: 5
CON: 5	VOL: 8	INT: 6	CAR: 7
Trasfondos: Pirokinesia (1), Enfermedad mental (1)			
PG libres: 40			

El Catalán

Trabajador en una oficina de seguros a tiempo parcial. Trabaja para la Guardia porque, según el mismo "no soporta a esos yupis con trajes almidonados". Jamás se disfraza.

FUE: 9	DES: 6	VOL: 5	HAB: 4
CON: 9	PER: 5	INT: 5	CAR: 5
Trasfondos: Fortaleza (1), Armadura natural (1), Riqueza (1).			
PG libres: 25			

Ricardo Montalbán "El Mariachi"

Antiguo mercenario a sueldo recientemente reclutado por La Guardia. Es bastante grosero y brabucón

FUE: 6	DES: 6	VOL: 6	HAB: 5
CON: 5	PER: 6	INT: 6	CAR: 8
Trasfondos: Reflejos (1), Red de información (1)			
PG libres: 30			

Calamity Jean

De nacionalidad mejicana y aficionada a las películas del Oeste. Abandonada en un orfanato nada más dar muestra de sus poderes, ha sido entrenada por el mismo Ramírez para esta misión.

FUE: 6	DES: 7	PER: 8	HAB: 4
CON: 6	VOL: 6	INT: 5	CAR: 6
Trasfondos: Telekinesia (1), Acto compulsivo (2, actuar como si estuviese en el Oeste)			
PG libres: 38			

Máscara

Completo desconocido dentro de la organización. Ni si quiera se sabe si es hombre o mujer.

FUE: 6	DES: 5	PER: 4	HAB: 8
CON: 6	VOL: 7	INT: 6	CAR: 6
Trasfondos: Electrokinesia (1), Pasado oscuro (2, a definir)			
PG libres: 29			

Garra

Presidiaria puesta bajo la custodia de La Guardia. Es responsable del asesinato de 22 agentes de policía. Muy reacia a hablar de si misma.

FUE: 6	DES: 10	VOL: 6	HAB: 4
CON: 6	PER: 7	INT: 4	CAR: 5
Trasfondos: Armas animales, metabolismo mejorado (1), favor a deber (3)			
PG libres: 40			

Mendoza

Agente del gobierno Patricia Mendoza. Es una de las pertenecientes a la Generación II que fueron educadas en una institución militar.

FUE: 6	DES: 6	PER: 6	HAB: 6
CON: 6	VOL: 6	INT: 6	CAR: 6
Trasfondos: Cambio de aspecto (1), Acto compulsivo (2, perfeccionista)			
PG libres: 37			

Ariete

Antiguo súper villano reformado. Fue encarcelado por La Triada. Es un poco megalómano.

FUE: 6	PER: 6	DES: 6	HAB: 6
CON: 6	VOL: 6	INT: 6	CAR: 6
Trasfondos: Cambio de densidad, Favor a deber (2), acto compulsivo (3, sádico)			
PG libres: 29			

De los clichés que queden libres, escoge dos para crear al PNJ1 y al PNJ2. Estos dos personajes aparecerán más tarde en la historia.



ESCENAS

Dada, la imprevisibilidad de los personajes, he montado un escenario de juego un poco abierto. Los jugadores parten con la primera escena, El comienzo, y luego pueden decidir ir de un lugar a otro.

El juego avanzará cuando consigan reunir suficientes pistas y vallan a la tienda de comida rápida en busca del narcotraficante.

El comienzo

Los personajes llegarán a la zona caída la noche. Un primer vistazo les indicará que las calles están casi desiertas, un par de transeúntes que caminan deprisa, alguna prostituta que otra, y algunos moteros que se encaminan a un bar de copas.

Deja que los jugadores deambulen un poco y tanteen la zona.

Si le entran a las prostitutas, estas les complacerán con agrado hasta que vean que son súper tipos. Entonces, contestarán que no lo hacen con tipos como ellos. Las únicas putas que aguantan a los súper tipos están en el puticlub, a la salida del barrio.

Los transeúntes se alejarán nada más acercarse los personajes, no saben nada.

Si los jugadores deciden ir al bar, antes de que lleguen una voz les llamará desde un callejón.

Tanto si deciden ir al bar como si no, los personajes escucharán que alguien les llama. En un callejón solitario, al amparo de la oscuridad, un tipo menudo, con gabardina marrón, pelo rubio y ojos azules les llama.

Antonio el rata se presentará a si mismo como "un aliado ocasional que puede ayudarles por un módico precio". Como consigan su ayuda los personajes, depende de los jugadores.

Antonio les informará que el sabía que llegarían (tiene contactos), les hablará sobre el bar de copas, el puticlub, la tienda de comida rápida, y la discoteca. En estos sitios hay rumores que se ha estado vendiendo una nueva mierda, que nadie sabe que es. De esta forma, los personajes podrán ir de un lugar a otro, realizando pesquisas.

Antonio "el rata": Aparentemente, es un raterillo dé poca monta, mal vestido, sin ningún tipo de poder ni talento, y así es como ha de ser presentado a los jugadores. La realidad será mostrada la final de la partida.

FUE: 8	**PER: 8**	**DES: 8**	**HAB: 8**
CON: 8	**VOL: 8**	**INT: 8**	**CAR: 8**
Trasfondos: Red de información (3), Transformación corporal (3, elástica).			
PG libres: 20			

El bar de copas

El bar en realidad es un pub de moteros, punkis y otros elementos similares, bastante sórdido y lleno de humo. Si los personajes investigan un poco descubrirán, entre habladurías y chismes, que el dueño del local tiene un par de negocios ilegales de contrabando.

Si los personajes hacen mucho ruido, o delatan su condición de meta humanos, introduce el encuentro con los moteros.

De un modo u otro, los PJS descubrirán que el dueño está en una estancia al final del recinto, con un par de sicarios (ninjas o similares).

Si los PJS han hecho mucho ruido, los sicarios atacarán a los personajes nada más entren en la estancia, mientras que el dueño intentará escapar por la ventana que da a un callejón. Si han sido más sigilosos, este estará sentado en su despacho, y los sicarios no estarán alertados.

De un modo u otro, los PJS han de atrapar al dueño del local (que se le tuerza un pié y se caiga, si es preciso). Este será reacio a cooperar, por lo que habrá que persuadirle.

Al final, confesará que no sabe nada del polvo rojo y otras mierdas, el lo único que hace es repartir heroína en la discoteca. Lo único encargo raro que ha hecho últimamente es obtener para Antonio, el de la tienda de comida rápida, un maquillaje de importación muy extraño y caro, que no se distingue de la piel real (primera pista).

La discoteca

Los porteros de la disco no dejarán entrar a los PJS por las buenas. Una vez más, todo depende de los métodos de persuasión de los personajes.

Si no lo has hecho antes, usa aquí el encuentro con los moteros o con Mr. Dominio. De esta forma, te aseguras que el anonimato de los personajes quede comprometido.

Después del incidente en la puerta, los personajes tendrán más difícil lo de relacionarse con la gente, ya que les tendrá miedo. Las chicas les rehuirán y recalcarán el hecho que solo en el puticlub hay chavalas dispuestas a montárselo con un súper humano.

Si los personajes se ponen pesados, pueden que algunos de los asiduos a la disco se pongan nerviosos y les increpen.

Si los personajes consiguen establecer una conversación decente, se les informará que, es cierto, de vez en cuando un tipo misterioso, pelirrojo y albino, vende "cosas raras" en la disco, pero que hoy no ha venido (Segunda pista).

Si los jugadores ya han estado en el puticlub, añade esto también. Al final de la conversación, como si tal cosa, de casualidad, el informador dirá algo así:

"Si, el tipo era bien raro, su piel parecía natural pero al tocarlo, noté como si llevase maquillaje"

Observación: Si los jugadores han estado antes en el bar de copas, es probable que sumen dos y dos y lleguen a la conclusión que el dueño de la tienda de discos es el narcotraficante, en tal caso, pasa a la parte final.

La tienda de comida rápida

Si a los jugadores les da por ir a la tienda de comida rápida antes de recolectar los suficientes indicios, no descubrirán nada.

La tienda es aparentemente normal, nada delata su condición de almacén de estupefacientes, es pequeña, con diversas mesas, y un dependiente muy simpático tratará por todos los medios de venderles algo.

Los clientes del establecimiento no sabrán nada. Si algún PJ trata de leer el pensamiento del dependiente, no podrá si no leer alguna cosa superficial sobre hamburguesas y patatas fritas.

Antes de que los PJS indaguen demasiado, escucharán un ruido afuera. Escucharán gritos de gente, comentando a viva voz que hay problemas en tal sitio. La idea es llevar al los personajes cerca del puticlub, el bar de copas o la discoteca, y alejarlos de la tienda de comida. Si no has usado el encuentro con los moteros o Mr. Dominio, hazlo ahora. Si ya los has usado, utiliza el encuentro con la policía.

Si los personajes vuelven al establecimiento, notarán al dependiente más nervioso, por lo que, tal vez, descubran la verdad. En tal caso, pasa a la parte final de la historia.

El puticlub

El local, en general, es un establecimiento de "sterp tease", con sus gogos y todo. Aquí nadie molestará a los PJS, por lo que podrán investigar a sus anchas.

Después de todo el jaleo montado, las chicas ya estarán sobre aviso que son meta humanos (y si no lo están, se darán cuenta con solo tocar al PJ), por lo que les rechazarán, comentándoles que hablen con Ágata o Cristina, las dos únicas con "esa mierda" que las hace más duras. Por tanto, los PJS deberán de hablar con una de esas dos chicas si desean información (Da igual con cual).

La chica será reacia a darles información (una vez más, todo dependerá de la pericia de los jugadores), pero al final les dirá que si, que adquiere mayor resistencia para su trabajo gracias a cierta sustancia que le facilita un tipo pelirrojo y albino.

Si los jugadores ya han estado en la discoteca, añade esto también. Al final de la conversación, como si tal cosa, de casualidad, la chica dirá algo así:

"Si, el tipo era bien raro, su piel parecía natural, pero al tocarlo, noté como si llevase maquillaje"

FINAL

Si los jugadores han hecho bien la cosa, una vez pasen por la discoteca, el bar y el puticlub, no les debería de resultar difícil discurrir quien es el narcotraficante.

La tienda de comida rápida (otra vez)

Cuando los chicos vuelvan a la tienda, es de suponer que podrán acusar al dependiente. Este se defenderá a viva voz: "solo soy un mandado", "aquel tipo me obligó", "solo quería un poco de dinero, nada más".

Una vez lo interroguen un poco, caerán en la cuenta que es Antonio "el rata" el que dirige la organización de narcotráfico, y que el dependiente del establecimiento solo hace lo que el le manda.

Aprovechando el descuido y desconcierto, el tipo sacará una jeringuilla y se la inyectará. Esto le provocará un aumento de Fuerza y constitución de unos 3 puntos durante un par de turnos, cosa que aprovechará para atacar a los personajes.

Es de esperar que los personajes venzan sin desainadas dificultades a este tipo. Una vez que lo hagan, escucharán un ruido en la trastienda.

Cuando traten de pasar por la pueda, Mr. Dominio saldrá como alma que lleva el diablo gritando "¡¡Dios mío, es él, es él, no dejéis que me coja!!", y saldrá escopetado de la estancia.

Cuando entren en la trastienda, los PJS verán un almacén muy amplio, lleno de estanterías bastante altas (5 ó 6 metros) y multitud de cajas, todo desorganizado y tirado. Al parecer, mientras los PJS luchaban afuera, dentro también se ha organizado una pelea.

Pero esta aún sigue en curso. Si siguen los ruidos, los PJS llegarán al final del almacén. Allí verán una figura alta, vestida con gabardina de cuero negro, pelo largo, moreno, y con gafas de sol. Cool El Extraño está succionando el Líquido Negro del PNJ1. Cerca, el PNJ2 está agonizando.

Cool hará además de largarse, si los jugadores comenten al estupidez de atacarle, se contundente. Que Cool se libre de ellos de un solo ataque (Te aconsejo que uses telekinesia sobre los estantes del almacén para dejar atrapados a los personajes, o para quebrar el suelo). Si alguno logra acercarse, que termine con un brazo roto. Ante todo, que la pelea dure un par de turnos, para que quede bien reflejado la superioridad de Cool.

Después Cool desaparecerá (recuerda que solo toma una víctima a la vez), y no habrá forma de encontrarle.

Epilogo

Una vez calmados los ánimos, llegará una patrulla de limpieza de La Guardia. El mismo agente Ramírez la liderará.

La sustancia con la que se comerciaba no era Polvo Rojo, sino una variante más chapucera y barata. No hay rastro de "El Rata", según Ramírez, el mismo "Rata" es el que le avisó de la procedencia de este almacén (por eso han llegado tan pronto), y ha dejado un mensaje para los personajes.

"Mis queridos amigos, todo esto ha sido muy divertido, lástima que durase tan poco tiempo. Perdonad por el encuentro con Cool, pero tenía curiosidad por saber si sobreviviríais a un encuentro con esta maravilla de la naturaleza, por eso he montado este pequeño tinglado

Estoy seguro que os volveremos a ver"

Todo lo demás quedará en misterio: ¿Quién es "el rata?", "¿volveréis a encontraros con Cool?", "¿de dónde salieron las drogas potenciadoras?", "¿habrá drogas más poderosas?" "¿Qué pinta Mr. Dominio en todo esto, estará involucrada La Triada?"

Como ves, quedan muchos interrogantes en el aire, con lo que una posible continuación es más que plausible.

ENCUENTROS

Los moteros

Un grupo de moteros increpará a los personajes.

La excusa es lo de menos, puede ser porque descubran que son meta humanos, o por que pregunten demasiado, o, sencillamente, porque les dé la gana.

Las estadísticas de un motero coinciden, más o menos, con la de un sicario de poca monta, así que mete un grupo de 3 ó 4. Si los personajes acaban muy rápido con ellos, que aparezcan otro pequeño grupo a modo de refuerzo.

La idea es que los personajes los despachen rápido, pero que añada un poco de tensión a la situación.

Mr. Dominio

En un momento determinado del juego (preferiblemente pronto), los jugadores verán a tres meta humanos abusando de un transeúnte. Hay gente alrededor, pero nadie se atreve a hacer nada.

Se trata de Mr. Dominio y el PNJ1 Y PNJ2. Al parecer, también buscan información sobre el traficante.

Mr. Dominio siempre permanecerá lejos de los jugadores, sin que estos tengan oportunidad de atacarle. Se limitará a tachar de chusma a todos los presentes y a usar su poder con los transeúntes allí presentes para divertirse.

El PNJ1 y el PNJ2 tacharán de incompetentes a los jugadores, y recalcarán que ellos si son héroes de verdad.

Si los personajes intervienen, el PNJ1 y el PNJ2 se pondrán por medio y Mr. Dominio achuchará la hipnotizada plebe contra ellos (luego se esfumará).

Tanto el PNJ1 como el PNJ2 huirán cuando reciban un par de golpes. Es preciso que, al menos, uno sobreviva para servir de carnaza a Cool al final de la aventura, por lo que usa tu ingenio.

Que la chusma se abalance sobre los personajes y cubra la fuga de estos dos. Si es preciso, el PNJ1 ó 2 pueden usar unos polvos irritantes, que cegarán momentáneamente a uno de los jugadores, dándole la oportunidad de huir.

La Poli

Por culpa del escándalo de los jugadores, un grupo de polis pasa a investigar.

Prácticamente son igual que los moteros, carnaza destinada a entretener a los jugadores.

La Ayuda de "El Rata"

En algún momento de la partida, sería muy bueno que interviniese Antonio "El Rata" de nuevo.

Si los jugadores se desmadran, podría facilitar algún dato para que volviesen al buen cauce.

Si los personajes montan barullo con los porteros de la disco, los moteros, o la poli, mucha gente puede asustarse y arremolinarse en torno a ellos. En tal caso, El Rata puede sacar a los PJS del apuro, y ofrecerles un rincón seguro donde esperar a que se calmen los ánimos.

También sería recomendable que les contase a los personajes alguna historia de su infancia. Como fue abandonado en este barrio, como ha tenido que cuidarse el solo, cuanto odia a los súper tipos disfrazados, cuanto admira lo que ellos hacen, etc., etc. Ya sabes, cualquier cosilla para camelarse a tus jugadores.

HOJA DE PJ

Nombre:

Descripción:

Motivación:

Personalidad:

ATRIBUTOS PRINCIPALES

Fuerza		Constitución	
Percepción		Voluntad	
Carisma		Destreza	
Habilidad		Inteligencia	

ATRIBUTOS PRINCIPALES

Vitalidad (CON x5)
Razón (VOL x2)
Aguante (CON+VOL) x3
Defensa (DES+Pelea+6):

TRASFONDOS Y PODERES

ANOTACIONES e INVENTARIO

HABILIDADES

Alerta	3+	Atletismo	3+
Concentración	3+	Educación	3+
Pelea	3+	Persuasión	3+
Puntería	3+	Sigilo	3+
Actuar		Acrobacia	
Artillería		Animales	
Bricolaje		Conducir	
Ciencia		Coraje	
Dirigir		Disparo	
Etiqueta		Intimidar	
Investigación		Juego	
Liderazgo		Luchar	
Medicina		Psicología	
Ocultismo		Sistemas	
Subterfugio		Supervivencia	

PROTECCIONES	Valor	Pena	Zona

Determinación

O O O O O O O O O O O

-5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5

O O O O O O O O O O O

Furia

ARMAS	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño