

THE FURIOUS



INDICE

1. PRESENTACIÓN	3	4. INFORMACIÓN CLASIFICADA	43
Introducción	3	Montando una partida	43
Sobre el documento	3	Consejos de dirección	43
La Historia	5	Ideas para partidas	43
La Guardia	6	Misterios	44
2. CREACIÓN DE PERSONAJES	7	El gobierno	44
Creación básica	7	Los chicos buenos	44
El concepto	8	Los Extranjeros	45
Atributos	11	Apéndices	46
Habilidades	13	Equipamiento	46
Trasfondos	15	Personajes de ejemplo	47
Los poderes	20	Aventura introductoria	51
Poderes naturales	20	Comienzo	51
Poderes Artificiales	27	Escenas	53
3. SISTEMA DE JUEGO.	30	Final	55
Resolución de acciones	30	Encuentros	56
Tirando los dados.	30	FICHA DE PJ	57
Otras consideraciones	33		
La Acción	34		
Combate	34		
Daño y salud	37		
Enfermedades mentales	39		
Furia y Determinación	40		
Determinación	40		
Furia	41		
Experiencia	42		

1. PRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

SOBRE EL DOCUMENTO

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.

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

Maquetación: Ryback.

Ayuda bendita y apoyo moral: Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximum, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden.

¿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, denominada Máster, Narrador o director de juego (DJ), 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, lo único imprescindible es imaginación y ganas de pasárselo bien. Al comienzo de una sesión el DJ va exponiendo los hechos de una historia inventada por él, como si de una novela se tratase, y los jugadores van narrando las actuaciones de sus personajes, tal y como las harían ellos mismos si fuesen los protagonistas de la historia.

Jugar al rol consiste en pasárselo bien interpretando papeles ficticios en una historia.

A lo largo del desarrollo del juego, en ocasiones, será necesario comprobar si un personaje puede hacer algo, o le es imposible. Para resolver este tipo de conflictos de forma justa y equitativa, 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, y Concienzudo, Compendio de reglas genéricas para poder confeccionar juegos de rol. O lo que es lo mismo, un conjunto de reglas unificadas y que no se contradicen, para poder crearte el juego de rol que tu quieras.

C-System da completa libertad a la hora de crear cualquier clase de ambientación.

En este manual existen una multitud de reglas y opciones diferentes. Estas reglas te permiten escoger distintas reglas para el combate, adaptar tu campaña para personajes realistas o fantásticos, puedes incluso elegir entre distintos tipos de tirada y dado.

Para más información, consulta la web de C-System: <http://www.rolgratis.com/c-system/>

Un saludo, y que os aproveche.

Sobre el concurso 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 la 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 la máster del juego.

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 Rojo.

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 alcance 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 se le dio el nombre de Generación I.

El problema vino con la próxima generación. Gran parte de la descendencia de la Generación I nació 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 Rojo podía incubar sustancias retro virales, 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 anomalías conocidos eran ocultados a la luz pública, y llevados a centros de investigación. El Polvo Rojo 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, durante los años ochenta se produjo 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, si no también a nivel mental. Euforia, sentimientos de superioridad, irresponsabilidad o esquizofrenia impulsaba a los Extranjeros 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.

Lo malo es que los héroes no son lo que parecen. Ciertamente 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.

A todas luces, los Súper Héroes son iconos públicos, y, aparentemente, intocables.

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 y 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 desgazar 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. Todos los individuos de una célula.

No se considera indispensable ser un súper humano para ingresar en una célula. Gracias a los avances en la industria biológica se han logrado sustentar 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 dan parte de sus acciones al finalizar una misión, y posee 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.

2. CREACIÓN DE PERSONAJES

En este apartado hablaremos de cómo se crean tanto los personajes para los jugadores (PJS), como aquellos personajes controlados por el máster (PNJS).

Aquellos que estén familiarizados con C-System, pueden pasar a la página 14.

CREACIÓN BÁSICA



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 gustos 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.

Las Características se suben mediante los llamados puntos de características (PC) y las habilidades mediante los llamados puntos de generación de personaje (PG). Los trasfondos son opcionales en la creación del personaje y también se consiguen gastando PG.

C-System ha sido concebido para crear cualquier tipo de personaje en cualquier tipo de ambientación. En esta ambientación en concreto, se han introducido cinco niveles de poder o heroísmo:

Se recomienda usar el nivel heroico para confeccionar los personajes. Con este nivel, la media de tus jugadores rondará el 6, mas que suficiente para esta ambientación.

Los niveles real y avanzado serían para montarte personajes del montón o carne de cañón.

Los niveles épicos y Legendarios serían para montar personajes más poderosos, propios de juegos más aventureros. Si ese es tu estilo,

Nivel	Sistema estándar
Real. Seres humanos normales y corrientes. Tipos del montón.	12PC y 20PG
Avanzado. Personajes militares o agentes secretos. Personajes sin importancia.	17PC y 25PG
Heroico. Los típicos personajes de las películas de acción. Personaje "estándar"	24PC y 40PG
Épico. Superiores al límite humano. Súper héroes corrientes en este juego.	40PC y 50PG
Legendario. Seres de mayor poder.	56PC y 90PG

pueden incrementar el valor de las puntuaciones, si no, reserva estos niveles para crearte personajes no jugadores más poderosos que los personajes de tus jugadores.

Si lo tuyo es montar paridas en plan cómics Marvel o DC, con grandes héroes súper poderosos, puede usar estos otros niveles de poder, pero quedas advertido, eso es echar a perder la ambientación.

Nivel	Sistema estándar
Súper heroico. Personajes sobrehumanos, propios de los cómics.	78PC y 125PG
Cósmico. Seres semi divinos, o súper héroes muy poderosos.	107PC y 173PG
Divino. Dioses y entidades cósmicas de gran calibre	125PC y 325PG

EL CONCEPTO

No obstante, antes de empezar a repartir puntos como un poseo, 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, son cosas triviales, pero que ayudan mucho a meterte en el papel.

Recuerda que tus personajes no son solo un puñado de números escritos en un papel. Son roles, papeles que han de ser interpretados. Esto es lo que llamamos **concepto de personaje**.

Cuando se repartan puntos en características y habilidades han de repartirse con la idea de representar lo más fiel 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.

Personalidad básica.

Para conocer la personalidad básica de tu personaje, tira en esta tabla al menos una vez. Tira un dado de 20 caras para conocer la personalidad de tu personaje. Luego escoge 2 ó 3 aspectos positivos y 2 ó 3 negativos.

1d20	Personalidad	Motivación/ miedo	Aspectos positivos	Aspectos negativos
1	Concienzudo	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
2	Sensible	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
3	Vigilante	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
4	Dramático	Atención / Ser ignorado	Emotivo, colorista, atento, gusta cuidar apariencia, seductor, confiado en relaciones, ético	Ávido de alabanzas, provocativo, hiper dramático, superficial, impresionista, ávido de atenciones
5	Altruista	Ayudar / Incapacidad	Valiente, ético, fiel, modesto, diligente.	Perfeccionista, susceptible, tímido.
6	Agresivo	Dominación / Subordinación	Jerárquico, disciplinado, valiente, aventurero, energético, le gusta el orden	Agresivo, dominante, mandón, cruel, humillador, sádico, mentiroso, controlador, impaciente
7	Idiosincrásico	Inconformidad / Conformidad	Original, imaginativo, independiente, abierto, alerta, pensadores de contingencias	Iluso, raro, excéntrico, desconfiado, antisocial, vive en su mundo
8	Ingenioso	Reconocimiento / Olvido	Inventor, competitivo, innovador, inquieto, cortés, generoso, curioso, con sed de conocimiento	Inseguro, crítico, megalómano, exagerado, necesita aprobación, no le gustan los cambios
9	Solitario	Soledad / Intimidad	Independiente, estoico, con los pies en el suelo, reformador	Solitario, de sangre fría, sin motivación sexual, indiferente, arrogante

10	Superviviente	Sobrevivir / Debilidad	Estoico, reflexivo, vigilante, alerta.	Antisocial, sangre fría, desconfiado, susceptible
11	Relajado	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
12	Serio	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
13	Abnegado	Ser necesario / No ser apreciado	Abnegado, generoso, servicial, considerado, aceptador sin reservas, humilde, cooperador	Sufridor, torpe, rechaza cumplidos, evita ayuda, masoquista, realiza elecciones contraproducentes
14	Devoto	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
15	Obsesivo	Cumplir su meta (definir) / Fracasar	Serio, humilde, respetador.	No le gusta recibir consejo, sufridor, amargado.
16	Seguro de sí mismo	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
17	Aventurero	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
18	Mercurial	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
19	Artístico	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
20	Vividor	Disfrutar / envejecer	Con aguante, romántico, desinhibido.	Narcisito, bohemio, se distancia de los problemas.

Los valores.

Tira en estas tablas para terminar de perfilar a tu personaje.

Cosas importantes (2d6)	
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.

La forma de ver el mundo (2d6)	
2	Cada persona, es un individuo valioso.
3	Sobre gustos no hay nada escrito.
4	Nadie me comprende.
5	La gente es un rebaño que necesita ser guiado.
6	Soy más neutral que la mayoría.
7	Soy más neutral que la mayoría.
8	Si quieren mi ayuda, han de ganarse mi respeto.
9	Hay que tener 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.

Lo que más valoras (2d6)	
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.

Tú posesión más valiosa (2d6)	
2	Un animal o planta
3	Algún aparato.
4	Tu libro favorito o similar.
5	Una obra de arte u objeto de familia
6	Recuerdos bonitos.
7	Un objeto 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.

1d20	Intención oculta	Descripción
1-9	Normal	El PJ es lo que aparenta, seguirá la partida de forma normal
10	Recopilar información	El PJ tiene que espiar los actos de sus compañeros.
11-12	Espiar	El PJ es un agente doble. Trabaja para el enemigo (voluntariamente o no).
13	Sabotear la misión	El objetivo del PJ es sabotear los objetivos de sus compañeros
14-15	Misión alternativa	El PJ tiene sus propios objetivos secretos que cumplir.
16-17	Objetivo personal	El PJ tiene motivos personales que sobrepondrá a lo demás
18-19	Enriquecerse	El PJ intentará sacar beneficio personal de la misión.
20	Ente sobrenatural	El PJ pertenece a otra especie, y lo guarda en secreto.

ATRIBUTOS

Características principales.

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje. Para un humano van de 3 a 9, siendo el 10 la cúspide del potencial humano.

En humanos ordinarios no está permitido sobrepasar el nivel 8 en ningún atributo. Para los PJS, que se suponen que están por encima de la media, puede llegar hasta el nivel 10.

Un humano adulto y sano comienza con sus atributos a nivel 3, y puede subirlos gastando PC (1 PC por nivel que desee obtener en un atributo).

Tener un nivel inferior a 3 en un atributo principal acarrea ciertos problemas:

- A nivel 2 el personaje es considerado torpe o discapacitado. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 16 o superior.
- A nivel 1 se es considerado un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.
- A nivel cero o inferior. El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas a él. Si un PJ, por algún motivo, posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subírseles a menos a nivel 1.

Si el máster lo permite, un jugador puede rebajarse un atributo por debajo de 3, para obtener así 1 ó 2 PC extras para el resto de sus atributos. Pero que se atenga a las consecuencias.

Fuerza (FUE): la potencia muscular del personaje. Un personaje con Fuerza 0 es o un ser intangible (un espíritu, por ejemplo), o un ser incapaz de moverse (como un vegetal).

Destreza (DES): la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad. Un personaje sin Destreza es un ser incapaz de realizar ningún movimiento físico (por ejemplo, un árbol).

Constitución (CON): determina la resistencia física del personaje y la vida que posee. No puede existir un personaje sin Constitución, ya que significaría que no tiene ningún tipo de sustancia, por lo que no existiría.

Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje (vista, oído, olfato, etc.). Un PJ sin Percepción carece de toda clase de sentidos, y no puede sentir nada de lo que le rodea.

Habilidad (HAB): la destreza manual y capacidad de usar objetos. Un personaje sin nada de Habilidad no podrá usar ni la más insignificante herramienta o artefacto. Las criaturas salvajes tienen muy bajo este atributo.

Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar. Si la Inteligencia del personaje estuviese a cero, significaría que no podría procesar ni la más insignificante orden (estaría en coma cerebral).

Carisma (CAR): La media del atractivo y la desenvoltura social del personaje, así como el respeto que impone entre sus semejantes. Sin carisma, no se puede mantener ninguna clase de relación social ni conversación.

Voluntad (VOL): Refleja la firmeza de carácter y determinación del personaje. La falta de Voluntad refleja seres artificiales y sin vida, incapaz de reaccionar por sí mismos, como una máquina, un gólem, o un zombi.

Características derivadas

Se calculan a partir de las anteriores, y definen ciertos parámetros que pueden fluctuar a lo largo del juego.

Por ahora no te agobies pensando para que pueda servir cada cosa, un poco más adelante se explica la mecánica del juego, y todo queda perfectamente explicado.

Vitalidad (VIT). Se calcula como $5 \times \text{CON}$. La vitalidad son los puntos de vida de un personaje, y su resistencia al daño físico letal (quemaduras, cortes, disparos, etc.). Si los puntos de vitalidad llegasen a cero, el personaje morirá. Si en el futuro se habla de algún modificador a la vitalidad, se sobreentiende que se sumará o restará a Constitución, antes de calcular el vigor.

Aguante (PM). También conocido como puntos de aturdimiento. Se calcula como $(\text{Voluntad} + \text{Construcción}) \times 3$. Representa el aguante físico del personaje, así como su resistencia a la fatiga. El aguante va disminuyendo a medida que el personaje se cansa, o si recibe golpes y heridas poco serias (moratones, contusiones, etc.)

Defensa Contundente(DC) = $\text{CON} / 2$. Sirve como una armadura natural ante el daño no letal (golpes y contusiones). En personajes humanos solo sirve ante contusiones y golpes menores. Si el personaje posee constitución sobre humana (por encima de 10), protegerá contra toda clase de daños.

Raciocinio /humanidad = $\text{VOL} \times 2$. Esta barra mide la cordura y la resistencia espiritual que le quede al personaje. A medida que el personaje descienda en la locura, su valor irá decreciendo.

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.



HABILIDADES

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada. Si no gastaste todos tus PGS, ahora podrás conseguir algunos niveles en las habilidades, a coste de un PG por nivel de habilidad.

Se le recomienda al máster no permitir tener habilidades por encima del nivel 5 a la hora de crear los personajes (a menos, por supuesto, que se trate de crear personajes experimentados para una historia avanzada).

Así mismo, no está permitido tener habilidades por encima del nivel 10, a menos que el personaje posea trasfondos o poderes que otorguen bonificaciones a dicha habilidad. En tal caso, se podrá llegar hasta el nivel 15.

Recuerda también que las habilidades reflejan la vida del personaje hasta justo antes de comenzar la historia de la partida. Es decir, la vida del PJ ha de quedar reflejada en las habilidades que se adquieran.

Por ejemplo, si mi personaje se ha pasado media vida trabajando de gigoló, sería un fallo muy gordo por parte del máster permitir que el jugador adquiriera niveles en lucha cuerpo a cuerpo, y en supervivencia en medios hostiles. Lo más normal es que este personaje tuviese altos niveles en las habilidades como subterfugio, persuasión y etiqueta, mucho más acordes con su estilo de vida.

Habilidades básicas

Las habilidades naturales son aquellas innatas en los seres humanos, y que todos los personajes desarrollan desde su infancia, independientemente de la vida que lleven.

Igual que ocurre con las características principales, tienen una puntuación inicial de 3.

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

Pelea: para pegar de lo lindo usando los puños. Esta habilidad solo refleja los golpes de una pelea callejera.

Persuasión: regatear, convencer, negociar, etc.

Agilidad: para moverse y esquivar.

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

Puntería: para lanzar objetos y atinar en el blanco. Puede usarse también para manejar pequeñas armas de fuego, como una pistola, pero no para armas de más calibre.

Vigor: resistencia y poderío físico.

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

Educación: conocimientos generales sobre idiomas, historia y cultura general. Dependiendo de la vida del personaje, el máster puede determinar que la educación del personaje esté más centrada en unos aspectos que en otros.

Por ejemplo, un ladrón vagabundo de la edad media no sabrá nada de idiomas o historia, pero tendrá conocimientos de la cultura local, así como ciertas nociones de callejeo y contactos en los bajos fondos.

Habilidades adquiridas

Las habilidades adquiridas son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, en función de las experiencias que tengamos. Comienzan a nivel 0.

Artesanía: abarca cosas como cerrajería, fontanería, carpintería, herrería y albañilería.

Luchar: uso de armas blancas (espadas, mazas, lanzas, etc.) de modo profesional.

Disparo: uso de armas con gatillo (pistolas, ballestas, rifles láser, etc.)

Artillería: Para manejar armamento pesado y maquinaria bélica.

Coraje: para evitar el miedo o la manipulación mental.

Mano torpe: uso de objetos con la mano torpe. Se usa para cosas como blandir una espada a dos manos, usar un arma en cada mano, o protegerse con un escudo mientras que también se sostiene una espada.

Navegar: manejar vehículos con timón y todo lo que ello conlleva (orientarse por las estrellas, conocimientos de rutas marítimas, etc.).

Conducir: Para manejar vehículos a motor y con ruedas.

Montar: para cabalgar sobre un animal.

Pilotar: para usar vehículos que no coinciden con las otras categorías.

Supervivencia: búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir en entornos salvajes. También puede usarse para montar trampas al aire libre y para realizar curas de primeros auxilios.

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

Actuar: para representar un papel, actuar como otra persona y para disfrazarse. También define el uso de instrumentos musicales.

Liderazgo: para poder controlar a las masas, o dar órdenes a una tropa.

Intimidar: la presencia física y la capacidad de meter el miedo en el cuerpo a los demás.

Etiqueta: Lo buenos que somos socialmente. Sirve para seducir y desenvolverse en la alta sociedad

Mecánica: para poder reparar maquinaria con engranajes, poleas y pisotones (reparación de vehículos, desmontar artefactos, etc.) En una ambientación más medieval o fantástica, se usaría para abrir cerraduras, desmotar mecanismos, crear objetos con engranajes, etc.

Acrobacia: para realizar piruetas, malabares y contorsionismo. También mide el equilibrio.

Medicina: para atender la salud de los demás.

Animales: mide lo bien que te llevas con el reino animal, y la facilidad que se tiene para domesticar animales.

Investigación: búsqueda de indicios de forma consciente.

Ciencia: nociones de física, química, biología, y el análisis empírico de sustancias y hechos. En una ambientación más medieval o fantástica, puede servir para examinar y utilizar artefactos exóticos y misteriosos.

Ocultismo: conocimientos sobre ciencias ocultas, hipnotismo, leyendas, rituales y esoterismo.

Sistemas: Manejo y manipulación de mecanismos y sistemas avanzados que no pueden ser englobados en la habilidad de mecánica, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc. En una ambientación más medieval o fantástica, equivaldría a montar y detectar trampas ocultas.

Juego: Con esta habilidad se puede hacer trampas, juegos de azar, pres digitación, juegos de ilusionismo, etc.

Callejeo: habilidad que define la capacidad del PJ para desenvolverse en la calle. Permite saber como se mueven las cosas en las calles, quien es el que manda, como conseguir información, robar carteras, atracar coches, etc.

Oficio: Es posible que, en determinadas circunstancias, existan oficios difícilmente representables con las habilidades aquí expuestas. En tal caso, eres libre de crearte la habilidad profesional que más acorde esté con tu gusto. Ejemplos: herrería, periodismo, alquimia, programación, teología, ingeniería, idiomas, trampero, etc.

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 PG obtenerlos, los trasfondos negativos se llaman desventajas, y nos dan PG obtenerlos.

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.

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 su 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

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 como pedirlo.

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.

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.

Pericia.2PG cada nivel.

El personaje es especialmente bueno en una especialidad determinada. El jugador ha de especificar en que. Debe de tratarse de algo muy concreto, como el uso de un arma determinada, o conducir un tipo determinado de vehículo, persuadir bajo unas circunstancias determinadas, o cualquier cosa que se le ocurra.

Este trasfondo funciona solo en esa área determinada. Si tengo maña en el uso de pistolas, no podré aplicarlo si disparo con una escopeta.

- Nivel 1: +1 a los éxitos obtenidos en la triada, siempre y cuando se haiga obtenido uno de forma tradicional. 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 triada, siempre y cuando se haiga 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 triada, siempre y cuando se haiga obtenido uno.
- Nivel 5: El personaje puede realizar tres acciones en un turno sin penalizador alguno.

Concienzudo.1PG cada nivel.

El personaje es meticulouso y perfeccionista hasta el extremo, lo que le da la facultad de mejorar y percibir hasta la más leve imperfección.

- Nivel 1: Empatía. +2 en las triadas relacionadas con averiguar intenciones y pensamientos.
- Nivel 2: Deductivo. +2 en Inteligencia a la hora de resolver enigmas.
- Nivel 3: Meticulouso. +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.

Agudeza sensorial.1PG cada nivel.

Lo importante que es el personaje dentro de la sociedad.

- Nivel 1: Oído agudo. +2 en las triadas 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. Cualquiera que desee sorprender al PJ cuando duerme tendrá una dificultad extra de 6 puntos.
- Nivel 5: Sexto sentido. +4 en las triadas de alerta e investigación para advertir peligro potencial.

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 bufet de abogados.
- Nivel 4: Alcalde importante.
- Nivel 5: Ayudante del presidente del gobierno

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.

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 palaya 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.

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.

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 al mitad de tiempo.
- Nivel 5: Constitución +4, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.

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.



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 el 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.

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 mundo y el otro medio te odia.

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.

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 el PJ puede sobreponerse momentáneamente a su vicio.

No obstante, aunque la triada 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 que lo anterior, 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 soez.
- Nivel 5: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 27.

Enfermedad mental.5PG cada nivel.

El personaje posee un desequilibrio psíquico que altera su comportamiento. El máster ganará el derecho a pedir tiradas de Voluntad + coraje cuando crea necesario para comprobar si el PJ puede sobreponerse momentáneamente a su trastorno.

Fallar las tiradas de autocontrol provoca pérdida de puntos de razón (1 punto por cada 5 fallos).

- Nivel 1: Megalomanía. El PJ actuará de forma soberbia y confiada. Dificultad 15 para controlarse.
- Nivel 2: Esquizofrenia. El PJ alucina y actúa de forma violenta.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Obsesión (definir) y paranoia. Crees que alguien te persigue y amenaza continuamente.
- Nivel 5: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 27.

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.

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.

Acto compulsivo.1PG cada nivel.

El personaje tiene una manía específica (a definir), que ha de cumplir so pena de perder puntos de razón.. Los actos compulsivos pueden frenarse mediante tiradas exitosas de Voluntad + concentración. En este caso, el nivel de trasfondo define la dificultad y frecuencia de dicha manía

Ejemplos de manía: temeridad, 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 pro tres, dificultad 21
- Nivel 5: Continuamente, dificultad 24.

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.

LOS PODERES

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

En esta ambientación, todos los poderes son producto de la exposición muta génica del Polvo Negro, o al algunos de sus derivados.

PODERES NATURALES

Son aquellos que se dan en bebés 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.

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.

Premonición. 5PG.

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

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 de la izquierda).

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



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 20PM.

Tele transporte. 5PG.

Se gana la habilidad Tele-transporte 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 distancia 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 mas cercano posible.

En estado de Furia permite al personaje tele transportarse a el, 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.

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 lamente 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 superfluo.
- 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).

Proyección astral. 5PG.

Otorga la habilidad telepatía 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, pero no podrá sujetar ni tocar nada del mundo "real". Sin embargo, podrá usar cualquier poder psíquico que posea.

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 el PJ se queda sin aguante, la consciencia del personaje volverá a su cuerpo.

La forma astral es inmune a cualquier tipo de ataque 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, pero solo para cuando se esté en forma astral.

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 + vigor.

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.

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 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.

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.

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 +1 en cualquier atributo meta humano que se posea.

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 + vigor 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 donde están es suficiente.
- +2. Permite desviar y golpear cosas gaseosas. El daño por "golpe de viento" es de +2.
- +3. Permite aplicar separar objetos con la mente. Se podría desmabrar a un tipo con solo superar su Fuerza + vigor, 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.

Cryokinesis. 5PG.

Igual que termokinesia, pero por cada éxito baja la temperatura en 10 grados.

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, quedará completamente congelada.

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.

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, si no 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

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 triada).

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

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 que 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.

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.

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 10 PDE del objeto (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 triada típica de lucha.

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.

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 que 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 resistencia de los objetos creados, realiza una triada 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 + vigor.

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.

Absorber. Variable.

Este poder permite absorber una determinada sustancia para recuperar puntos de aguante o vitalidad. Es preciso definir que 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 triada (Voluntad + concentración a dificultad 15), luego es preciso tocar de nuevo la sustancia.



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 que tipo concreto de energía o sustancia se dispara, y por que 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.

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 limite de tiempo, pero consume tantos puntos de agotamiento como corpulencia 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 tanto al daño físico como al calor, al frío y al eléctrico. 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 Líquida: 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 corpulencia 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 corpulencia 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 corpulencia 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 limite 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.

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.

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 afectados 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 adquiridos 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.

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.



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 previsible 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 nivel de furia se suma un +1 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 Membresía, Favor o Amistad puede servir para facilitar dosis extras.

3. SISTEMA DE JUEGO.

En este juego se usa un dado de 12 caras y el sistema de daño por niveles de heridas. Si prefieres otro sistema, puedes consultar le manual de C-System para cambiar lo que desees.

Aquellos que estén familiarizados con C-System, pueden pasar a la página 39.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

TIRANDO LOS DADOS.

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

Tirada básica.

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma atributo + habilidad + un dado de 12 caras, y compáralo con un número de dificultad (o ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.**

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Los éxitos nos señalan lo bien que lo hacemos. Un éxito es algo conseguido por los pelos, un 5 una proeza digna de un genio, y 10 algo tan inaudito, que solo se daría en ambientaciones épicas.

En el caso que deseemos resolver un conflicto entre personajes (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

Tabla de dificultades

Para que no te líes con las dificultades, aquí deajo una tabla extensa, donde contemplo multitud de situaciones.

Ha sido pensada para poder servir de orientación al máster en multitud de situaciones distintas, sin importar a que tipo de ambientación se esté jugando.

Las dificultades pueden sumarse de muy diferentes formas, y pueden ayudarte a resolver muchas situaciones distintas. Por ejemplo:

- Si quieres lanzar un coche a 8 metros de distancia has de superar una tirada de Fuerza + vigor a dificultad $36+12=48$, y saltar un foso de 6 metros para un hombre de 125 Kg. supondría una dificultad de $24 +9 = 33$.

Si usas esta tabla, se omite la regla de las proezas físicas (+3 a la dificultad por cada exponente de 2kg.)

- Para romper un objeto, también se tendrá que tener en cuenta la dureza de nuestro equipo (ver tabla de modificadores), y la dureza de un material, por ejemplo, una armadura de acero tendría unos 36 puntos de resistencia.

- La tabla también puede usarse para calcular el daño por colisiones y caídas. Solo, hay que sumar la dificultad del la velocidad (o la altura) con el peso del objeto con el que colisionamos. Por ejemplo, un coche a 200 Km. por hora causaría unos 57 puntos de daño.

- En caso de que sufriésemos una caída, o nos caiga un objeto del cielo, el daño será igual a la dificultad del peso más la dificultad de la distancia o altura (en las caídas, a menos de 2 metros, no apliques esta regla).

Por ejemplo, si un hombre cae dese 16 metros, sufrirá un daño de $24 +15 = 39$ puntos.

Opcionalmente, puedes pedir una tirada de Destreza + acrobacia para comprobar si cae de pie (1/2 de daño en alturas pequeñas) o si cae mal y de cabeza (doble de daño).

- Por último, he introducido algunas maniobras de conducción típicas, y algunas dificultades para el uso de súper poderes y magia, a modo de ejemplo. Puede parecer muy complicado, pero se le coge el truco rápido.

Ten en cuenta que es la única tabla de dificultad que necesitarás para cualquier tipo de ambientación, y cuanto más completa sea, más sencillo te resultará decidir una dificultad adecuada.

Por último, recuerda que esto es solo orientativo, y que el juicio del máster importa más que cualquier norma.

ND	Peso / Distancia	Doblar/partir	Salud	Habilidad y pilotaje	Magia y súper-poderes.
3	2 kg/m		Aguantar 30 s. la respiración		
6	4 kg/m		Aguantar la respiración 1m.	Retroceder, arrancar.	
9	6 kg/m	Plástico.	Colisión a menos de 60 Km. Resistir anestésicos o el alcohol.	Algo muy fácil	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
12	8 kg/m	Madera	Colisión a unos 100 Km.	Algo fácil.	Quemar una tabla de madera. Crear agua.
15	16 kg/m		Resistir un resfriado	Frenar un coche. Algo cotidiano	Levitar, lanzar un rayo.
16	Un niño.	Tabla	Colisión a unos 150 Km.	Giro de 180° con un vehículo.	Lanzar un conjuro de nivel 1
18	32 kg/m		Resistir una enfermedad normal, o sobreponerse a un ambiente severo.	Algo complicado. Conducir en zig-zag	Lanzar un conjuro de nivel 3. Invocar a un oso, alzar un muro de tierra
21	62 kg/m Alzar una mujer	Plomo	Resistir un veneno moderado. Colisión a menos de 200 Km.	Algo difícil en la vida real. Esquivar un obstáculo conduciendo.	Lanzar un conjuro de nivel 6. Moldear el hierro, perforar un muro.
24	125 kg/m Alzar a hombre corpulento.	Aluminio	Resistir una neumonía o similar. Sobreponerse a un ambiente hostil.	Algo muy difícil. Pasar entre 2 objetos o recuperar el control pilotando.	Invocar un demonio menor, moldear el acero.
27	250 kg/m		Evitar una borrachera. Colisión a unos 300km.	Pilotar un avión en un huracán.	
30	500 kg/m	Hierro	Sobreponerse a una droga peligrosa. Resistir una enfermedad casi mortal.	Algo humanamente imposible.	Hacer que un volcán activo entre en erupción.
33	1t/km		Aguantar media hora la respiración.		Mover objetos difíciles, como un alfiler.
36	2t/km Alzar un coche.	Acero	Resistir el veneno de una cobra.	Algo épico.	Transformar una moto en una limusina
39	4t/km. Alzar una furgoneta				Manipular reacciones químicas.
42	8t/km	Acero reforzado.	Aguantar una hora la respiración.	Algo increíble.	Levantar un tanque, desintegrar a alguien
45	16t/km Alzar un tanque	Titanio		Algo legendario.	Manipular las moléculas.
48	32t/km			Algo súper-heroico.	Moldear el adamantino, provocar un maremoto
51	64t/km		Aguantar en el vacío exterior.		Poner en órbita un elefante
52	Levantar un tren				
54	128t/km	Adamantino		Algo titánico.	
57	256t/km. Alzar un buque.				Sacara flote un barco, levitar una montaña.
60	512t/km		Sobrevivir a una inmersión en el magma.	Algo cósmico.	
63	1024t/km.				Destruir una ciudad, mover placas tectónicas
66	2050t/km				
69	4100t/km			Algo divino.	Lanzar una montaña fuera del planeta.
72	8200t/km.		Aguantar temperatura solar		Desintegrar un planeta.

Escogiendo una Característica o habilidad

Este sistema es posible que despiste un poco a la gente, por que no sepa que combinación de habilidad y característica usar, pero en cuanto cojan soltura verán lo sencillo que es.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas, pueden tener una cantidad de usos más amplio, y el máster deberá de usar el sentido común. Por ejemplo:

Tirada contra la sorpresa: Percepción + alerta.	Crear un antídoto: Inteligencia + medicina.
Darse cuenta de algo: Inteligencia + alerta.	Desarmar con la espada: Habilidad + lucha.
Buscar algo: Inteligencia + investigar.	Dar un discurso: Inteligencia + liderazgo.
Sospechar de alguien: Inteligencia + psicología.	Animar a las masas: Carisma + liderazgo.
Embaucar: Carisma + persuasión	Sostener un engaño: Inteligencia + subterfugio.
Regatear: Inteligencia + persuasión	Ocultar un objeto: Habilidad + subterfugio.
Sedución: Carisma + etiqueta.	Montar una pantomima: Carisma + subterfugio.
Compostura en una fiesta: Voluntad + etiqueta.	Escalar rápido: Destreza + agilidad.
Dominar: Fuerza + persuasión.	Escalar un gran trecho: Destreza + vigor.
Asustar con el aspecto: Constitución + intimidar.	Soportar el dolor: Voluntad + vigor.
Intimidar con la voz: Carisma + intimidar.	Mantenerse firme: Voluntad + coraje.
Impresionar: Habilidad + persuasión.	Analizar una sustancia: Inteligencia + ciencia.
Apuntar con un arma: Percepción + concentración.	Hablar en otro idioma: Inteligencia + educación.
Memorizar cosas: Inteligencia + concentración.	Crear una trampa de caza: Habilidad + supervivencia.
Evitar un engaño: Inteligencia + alerta.	Montar una trampa antirrobo Habilidad + sistemas.
Seguir un rastro: Percepción + investigar.	Forzar una cerradura: Habilidad + artesanía.
Fijarse en detalles: Inteligencia + investigar.	Pedir un favor a un contacto: carisma + callejeo.
Camuflarse: Inteligencia + supervivencia.	Obtener información: Inteligencia + callejeo.
Carterista: Habilidad + sigilo.	Robar un coche: Habilidad + callejeo.
Escondarse: Inteligencia + sigilo.	Deducir un resultado empírico: Inteligencia + ciencia.
Desaparecer de repente: Destreza + sigilo.	Deducir comportamiento: Inteligencia + psicología.
Mantener la respiración: Constitución + vigor.	Engañar: Inteligencia + subterfugio.
Correr normal: Destreza + agilidad.	Fama de profesión: Carisma + oficio.
Mantener un esfuerzo: Constitución + vigor	Cuidar de un animal: Habilidad + animales.
Proeza física: Fuerza + vigor.	Amaestrar un animal: Carisma + animales.
Lanzar un objeto lejos: Fuerza + puntería.	Rastrear un animal concreto: Percepción + animales.
Acertar en una diana: Percepción + puntería.	Descifrar un jeroglífico: Inteligencia + ocultismo.
Esquivar un objeto: Destreza + agilidad.	Realizar un ritual: Voluntad + ocultismo.
Esquivar un ataque directo: Destreza + pelea.	Usar un escudo: Habilidad + mano torpe.
Esquivar un ataque por sorpresa: Destreza + alerta.	Disparar con dos armas: Percepción + mano torpe.
Extraer una flecha de una herida: Habilidad + medicina.	
Asaltar un sistema informático: Inteligencia + sistemas + ventajas de tu ordenador vs. Resistencia del sistema.	
Averiguar funcionamiento de un artefacto: Inteligencia + sistemas, mecánica, o ciencia (según que artefacto).	

OTRAS CONSIDERACIONES

Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar un árbol, o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir cierto tiempo. Por ello, el máster puede pedir varios éxitos de forma forzosa para que se vean cumplidas. Si no se obtienen los éxitos a la primera, será necesario realizar nuevas tiradas, a la misma dificultad, y sumarle los éxitos (o restarle los fracasos) obtenidos. Así hasta que se consigan suficientes éxitos.

Como norma general, pide un éxito extra por cada 5 minutos que dure la acción. Por ejemplo, para trepar un árbol basta un par de éxitos, pero reparar un vehículo, o investigar en una biblioteca se requieren 20 ó 30.

Si la situación es una competición, ganará el primer participante que alcance la cantidad de éxitos requeridos.

Algunas tiradas, como realizar una investigación en una biblioteca, permiten la cooperación entre PJS, y se pueden sumar los éxitos obtenidos en sus respectivas tiradas.

Si el PJ no acumula éxitos, los pierde a causa de los fracasos, o tarda demasiado, se considerará que ha fracasado.

Modificadores

Los modificadores son situaciones extrañas que alteran el resultado de una tirada. Siempre se suman o restan a las características antes de realizar la tirada. Aquí dejo algunos ejemplos:

- +6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Trivialidad.
- +5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
- +4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionado, Situación ventajosa. Material mucho más resistente.
- +3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado.
- +2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología.
- +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.
- 3. Ataque desde una cobertura Arma improvisada. Cojera o mano zurda.
- 4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida.
- 5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia.
- 6. Objeto diminuto, pérdida de un ojo, pierna, etc. 2 acciones en un turno.

Tiradas de apoyo.

En ocasiones nos encontramos que en una situación pueden intervenir más de un factor. Por ejemplo, en un salto horizontal, cuneta tanto la potencia de salto como la carrera que se tome. Para resolver estos acontecimientos existen las tiradas de apoyo. Estas tiradas se realizan siempre a dificultad 15, y los éxitos obtenidos se suman a los éxitos obtenidos en la tirada normal. Lo malo, cada fracaso nos resta un éxito obtenido en la tirada normal.

No es necesario realizar otra tirada, el valor sacado en la tirada principal se aplicara también a de apoyo.

Las tiradas de apoyo son casi tan variadas como las de dificultad, aquí dejo algunos ejemplos, pero es mejor que uses el sentido común y apliques las tiradas según tu propio criterio.

Situación verdadera	Tirada verdadera	Posible situación de apoyo	Tirada de apoyo.
Salto horizontal	Fuerza +vigor	Tomar carrerilla	Destreza +agilidad
Levantar peso	Fuerza +vigor	Concentrarse, "echarle pelotas"	Voluntad +coraje.
Apuñalar	Destreza +lucha	Pillarle desprevenido	Destreza +sigilo.
Engañar	Inteligencia +subterfugio	Caerle bien a la victima	Carisma +etiqueta
Correr	Destreza + agilidad	Aguante físico	Fuerza + vigor
Una carrera de coches	Habilidad + conducir	La velocidad del vehículo	Ver reglas sobre vehículos

LA ACCIÓN

COMBATE

Como ya se comentó, el combate se resuelve mediante tiradas enfrentadas de ambos contendientes. Cada personaje realiza sus respectivas tiradas, y el que saque un valor mayor causa daño al contrario. Generalmente, un combate consiste en una o más tiradas enfrentadas.

Cuando hay gresca, se frena el juego y se juega en turnos, también llamados "rounds". Un turno representa 3 segundos. Cada héroe puede intentar una acción por turno. Después de que hayan actuado todos, el turno acaba.

Iniciativa

La iniciativa mide la rapidez de reacción de un personaje. Normalmente en una pelea, ambos contendientes luchan a la vez, es decir, realizan una tirada de ataque (también llamada maniobra ofensiva), pero hay determinados casos la rapidez si es importante. Nosotros distinguimos tres casos:

- Uno de los atacantes saca más de 5 puntos de diferencia a su rival. En este caso, el PJ lento no podrá defenderse. Solo se realizará una tirada por parte del atacante a dificultad 12.
- La diferencia de la mejor tirada es menor de 5 puntos. En este caso, se considera que los contendientes pueden actuar a la par. Cada uno de los personajes puede usar cualquier maniobra a su voluntad.
- Que uno de los combatientes use un arma de largo alcance y el otro no (arma de melé). En tal caso, el PJ con el arma de melé, no podrá atacar. Solo en caso de que se gane la tirada de iniciativa por más de 5 puntos se puede esquivar o bloquear un arma a distancia, de lo contrario, se considera una tirada a dificultad 12 por parte el personaje con el arma de rango.

Maniobras ofensivas

Ataque: ataque ágil y eficaz con un arma blanca. Tira Habilidad + Lucha.

Golpear: un ataque violento usando solo la fuerza bruta. Tira Fuerza + Pelea. Suele usarse con armas bastas y poco elaboradas (bates, sillas, etc.). Si usas un arma, usa la habilidad de lucha. No permite apuntar.

Disparo: un ataque a distancia. Tira Percepción + Puntería. En caso de usarse armas de fuego o futuristas, se usará la habilidad de Disparo. Para manejar armamento pesado se requiere la habilidad de Artillería.

Apuntar a una zona del cuerpo: Apuntar en una zona concreta del cuerpo puede conllevar penalizadores a la tirada (ver tabla).

Si el PJ no apunta, compara el valor de una tirada de dados para ver donde impacta. La tabla está pensada para usar 2 dados de 6 caras, por lo que si usas 3, procura que 2 sean del mismo color, así podrás comprobar la localización de daño sin tener que tirar de nuevo.

La tabla también es válida para dados de 12 caras, y puede usarse con dados de 10, 8 ó 6 caras, pero tienes que omitir la pierna izquierda y derecha (algo que no es muy grave que digamos).

Guardar acción: tu personaje espera a actuar y puede realizar la acción en cualquier número de iniciativa por debajo del suyo. De esta forma, puedes atacar a traición a un enemigo, o bloquear un ataque que está a punto de golpear a un compañero.

Dado	Zona	Efecto	Penalizador
1	Brazo derecho	½ daño	-2
2	Brazo izquierdo	½ daño	-2
3	Cabeza	Daño x 2	-3
4	Vientre	Daño x 1,5	-2
5	Muslo /cadera	Normal	-1
6	Pecho	Normal	-1
7	Pecho	Normal	-1
8	Pecho	Normal	-1
9	Vientre	Daño x 1,5	-2
10	Muslo / cadera	Normal	-1
11	Pierna izquierda	½ daño	-2
12	Pierna derecha	½ daño	-2

Maniobras defensivas.

Esquivar: elude un ataque (destreza + agilidad). Realizar un esquivo exitoso supone entrar en una situación de ventaja, y tu oponente no podrá usar una maniobra ofensiva en su próximo turno.

Esquivar un disparo es distinto, cada éxito en la tirada de esquivar anula 1 de los proyectiles (es decir, para esquivar 3 disparos, se necesitan 3 éxitos). En las explosiones, cada éxito, anula un daño (por la onda expansiva).

Bloquear: detienes un ataque. Habilidad + pelea si se bloquea con las manos, habilidad + lucha si se usa un arma o escudo. Realizar un bloqueo exitoso supone entrar en una situación de ventaja, tu oponente además de no poder usar una maniobra ofensiva en su próximo turno, tendrá un -3 en eludir tu ataque.

Bloquear un arma con las manos tiene una dificultad extra de 3.

Maniobras de movimiento.

Conducir: Se trata de manejar un coche, dirigir una fortaleza espacial, o cualquier cosa similar. Para realizar una maniobra se usa Habilidad + conducir, pilotar o dirigir, según el tipo de vehículo, contra la dificultad de la acción.

Los vehículos tienen parámetro, denominado maniobrabilidad (MV), que pueden modificar la tirada. La MV de un coche o una barca suele ser -4, mientras que al de una moto o un caballo es -2, y la de un camión o vehículo blindado ronda el -6. Consulta el reglamento sobre vehículos para más detalles.

Correr: realiza una tirada de Destreza + agilidad a dificultad 15. Multiplica el número de éxitos los por el movimiento base (MOV) para calcular la distancia recorrida en un turno.

A menos que tenga alguna cualidad que lo modifique (alto, bajo, cuadrúpedo, etc.), el movimiento base de un personaje es 1 (por eso no se menciona en las reglas de creación de personajes).

Nadar/ escalar/ bucear: como correr, pero dividiendo la distancia entre 2. Otros tipos de desplazamiento, como volar, se consideran poderes especiales, y requieren de una habilidad específica para ese tipo de movimientos.

Otras acciones

Lanzar/ levantar: lanzas o levantas un peso. También se aplica a los disparos, o al uso de ciertos súper poderes.

Se puede alzar un objeto tirando fuerza + vigor a una dificultad variable según peso. Suma 3 a la dificultad cada exponente (aproximado) de 2kg (2,4,8,16,32,64,125,250,500,1t,2t,4t,8t,16t,32t,64t,128t,512t).

Si se quiere lanzarlo a una distancia lejana, la dificultad asciende 3 puntos por cada exponente de 2m.

Por ejemplo, levantar 500kg (2 elevado a 9), hay que superar una tirada de Fuerza +vigor a dificultad 27 (3x9), y arrojar un objeto de a 8m (2 elevado a 3) supone una dificultad extra de 9 (3x3) puntos.

Obsérvese que esto se refiere a meras proezas físicas (muy comunes en juegos de súper héroes). Para atinar a un blanco distante es mejor aplicar el modificador propio de una distancia lejana (-6). Si el objeto no está preparado para ser lanzarlo se impone un modificador de -4 en la tirada.

Acción múltiple: realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6. Usar 2 armas se considera 2 acciones.

Defensa mental: defensa contra el engaño, el miedo, la hipnosis, la manipulación mental o la lectura del pensamiento. Tira VOL + Coraje contra la tirada adversaria.

Poderes y habilidades extrañas: el uso de poderes se trata de igual modo, pero con habilidades que den poderes. Por ejemplo, para dominar mentalmente a alguien habría que tirar VOL+ Control Mental vs VOL +Coraje; y para lanzar un rayo óptico, tirar PER +Rayo vs DES +Agilidad.

Apuntar: +1 a la puntería por turno apuntando. Máximo 3.

Armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poderes (garras, técnicas de artes marciales, súper poderes, etc.) que pueda infringir daño.

Toda arma tiene un bono al daño, que se aplica siempre que esta se use, y el atacante tenga éxito en su tirada.

A demás, pueden traer modificadores a la tirada de combate y a la iniciativa, así como un alcance máximo, o un contador de munición. Consulta las tablas de equipamiento de la ambientación para más información. No obstante, si se desea, se puede jugar solo teniendo en cuenta el daño del arma, y obviar todo lo demás.

El nivel de desafío

El nivel de desafío es una pequeña medida para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Desafío: (Ataque + daño del arma usada + Destreza + agilidad+ Constituciónx3+armadurax2)/10.

Toma Ataque como la suma del atributo y habilidad que el PJ use para combatir con más frecuencia.

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 una criatura de nivel 20, se necesitarían 3 ó 4 héroes de nivel 10.



Poses de combate (opcional)

Por defecto, todo personaje combate en modo "normal" pero, opcionalmente, se puede optar por una posición más ofensiva, descuidando la defensa, o una más defensiva, reduciendo el ataque.

Ataque total cuerpo a cuerpo: +2 al Ataque, -2 a la Defensa

Ataque parcial cuerpo a cuerpo: +1 al Ataque, -1 a la Defensa

Ataque normal: Ataque y Defensa Normal.

Defensa parcial: -1 al Ataque, +1 a la Defensa.

Defensa total: -2 al Ataque, +2 a la Defensa.

Estas maniobras son válidas tanto para combate cuerpo a cuerpo como para combate con armas a distancia. Si se usan armas de fuego, es posible que el arma permita otras opciones extras.

Disparo normal: una bala, daño normal.

Ráfaga corta: Normalmente de 3 balas. +1 a impactar y +1 al daño (solo un objetivo). Solo es posible si se usan armas semi automáticas.

Ráfaga completa: +2 a impactar y al daño aun solo objetivo, si fueran mas objetivos, no se aplican los

modificadores y se tiran por separado los impactos (con los modificadores pertinentes). Solo es posible si se usan armas automáticas.

Fuego rápido: Solo es posible si se usan armas con una cadencia de fuego bestial, desde Gatlings para arriba. Se da un bono de +4 al disparo y al daño. Puede disparar a más objetivos, abarcando más aéreas, ganando en tal caso un +1 en la tirada y el daño.

DAÑO Y SALUD

Daño en combate

El daño se calcula cuando uno de los PJS consigue al menos un éxito en su tirada de ataque. Se calcula como:

Diferencia entre las tiradas de los contendientes + Daño del arma atacante - armadura del agredido.

Como armadura se entiende a cualquier cosa que proteja del daño, como un escudo, un chaleco antibalas, la coraza de una tortuga, o el exoesqueleto de una raza alienígena.

Si el daño es producido por armas contundentes (puñetazos, bastones, piedras, etc.) también hay que restarle la defensa contundente (DC) del personaje agredido.

El daño infringido se resta de la vitalidad (PV) del personaje. Si el daño es contundente, se resta de sus puntos de aturdimiento. Si el PJ se queda sin aguante caerá inconsciente, y todos los daños se restan de la vitalidad.

Regla opcional: El daño absorbido por una armadura no desaparece, si no que se transforma en daño contundente, y se resta del aguante del PJ. De esta forma se refleja el shock que se sufre al ser golpeado.

Sistema de cálculo de daño alternativo

Con este sistema, la armadura no se resta al daño, si no que ambos se “enfrentan”.

Daño = tirada de dado + daño del arma a una dificultad igual a la Defensa (Armadura + DC) del agredido.

- Si el daño supera la Defensa, el daño es letal, y el PJ pierde tanta vitalidad como valor muestre el dado.
- Si no supera la Defensa, pero supera la DC, se considera daño contundente, y el personaje pierde tantos puntos de aguante como valor muestre el dado.
- Si el daño no supera la defensa contundente, el ataque no causa daño alguno.

Para la tirada de daño, utiliza el mismo dado que el utilizado en las demás tiradas. Opcionalmente, incluso puede usar el mismo valor que sacaste en la tirada de lucha, para ahorrarte una nueva tirada.

El valor del dado no podrá superar el valor de la habilidad de combate empleada por el personaje agresor.

Heridas.

Cuando a un personaje le queden menos de 15 puntos de vida (6 si usasteis Constitución x2 en el cálculo de PV), sufrirá un -5 en todas sus tiradas a causa del dolor. Tira Voluntad + Coraje a dificultad 18 para superar el dolor 1 turnos por éxito. Lo mismo ocurrirá si le quedan menos de 15 puntos de aguante (estará aturdido o cansado).

Un PJ recupera al día (semana, si quieres ser realista) tantos PV como CON/2 posea (o sea, su DC), siempre que se esté en reposo, y bajo cuidados. También puede recuperar DC puntos de aguante por turno de inactividad (o conversando con un enemigo en mitad de una pelea, usando frases ingeniosas y pausas dramáticas).

Se puede realizar una tirada de medicina por herida al día a una dificultad de 18. Se recupera un PV por éxito.

Cobertura y daño a objetos

Para simular mejor el deterioro de los objetos, he asignado una serie de puntos de daño estructural (PDE) a todas las armas y equipos. Cuando un arma o blindaje entre en contacto con sangre ácida, napalm (o similar), o sea golpeada con un arma de dureza similar, resta el valor del ataque a los PDE del objeto (aunque el PJ no sufra daño alguno). Si se agotan todos los PDE, se pierde dicho objeto.

OBJETO	PDE	OBJETO	PDE
Maleza (por m), cristal, puerta de madera	5	Muro de cemento (1 m)	50
Rocas (por m), Puerta metálica, muro (1m)	30	Muro de metal (1 m)	70
Grandes árboles, coche.	80	Muralla reforzada (1 m)	50
Muro madera (1 m), Verja de metal (1 m)	10 – 15	Cerradura metálica	5
Puerta de fortaleza	200	Camión	150

Sobre todo, usa el sentido común. Un objeto perderá PDE si es golpeado con algo de dureza similar. Partir una puerta con un hacha es fácil, pero derribar un muro a puñetazos no es algo que realice un humano ordinario.

Quemaduras

El ácido, la electricidad y el fuego causan un daño de 3 puntos, 6 si afectan a gran parte del cuerpo, por turno.

En caso del fuego, el daño es constante hasta que consigas apagarlo. En caso de la electricidad, además del daño señalado, recibes un daño contundente de igual intensidad. El ácido es similar al fuego, pero no puede apagarse, si no que se va mitigando solo poco a poco (el daño se reduce en 1 cada turno).

Ataques mediante sustancias nocivas.

Este tipo de daño se sufre al entrar en contacto con pociones, venenos, o ambientes hostiles.

Estos daños se califican según la intensidad del daño que pueden causar.

Tipo	Medio	Fuerte	Poderoso
Nivel	3	5	7
Veneno	Belladona	Arsénico	Cobra
Droga	Alcohol	Pentatol sódico	LSD
Enfermedad	Malestar	Neumonía	Plaga
Ambiente	Poco confortable	Dañino	Mortal

Las drogas, venenos y enfermedades producen efectos dañinos cada minuto, no cada turno. Por su lado el efecto dañino del medio ambiente y las enfermedades puede prolongarse durante días o semanas.

Si un personaje es alcanzado por una ataque venenoso, ha de superar una **tirada de Constitución + vigor a una dificultad igual a 18 + nivel del veneno**, o será envenenado. El nivel del veneno indica los puntos de vida que se pierden cada turno mientras se esté envenenado.

En caso de que la sustancia sea insertada mediante un ataque (como el mordisco de una cobra), también puedes sumar a la dificultad el daño del ataque.

Cada turno se ha de repetir la tirada, si se supera, el veneno deja de actuar. Si tu partida es de corte realista, el efecto solo remitirá con los cuidados adecuados, o si no es demasiado grave.

Si la enfermedad es de origen metal, en lugar de puntos de vida, se perderán puntos de razón. Normalmente, este tipo de enfermedades no se producen así (primero se pierde la razón, y luego se coge la enfermedad, no al revés), pero algunos hechos especiales (como un conjuro de locura), pueden dar este tipo de situaciones.

Algunos poderes sobrenaturales, como la mirada petrificadora de una Gorgona, también pueden causar cambios de estado. En esos casos, la situación se resuelve mediante tiradas enfrentadas.

Oros daños.

Empujones: Por cada 5 puntos de daño (antes de aplicar la armadura) se es empujado 1m

Caídas: Por cada metro de caída libre se sufre 3, 6 desde los 10m, puntos de daño absorbible por su DC.

Cansancio: Cada vez que se realice un esfuerzo (usar vigor, súper poderes, magia, etc.), se perderán tantos puntos de aguante por turno como puntuación se tenga en la característica usada, aunque voluntariamente puede optar por usar un valor inferior para agotarse menos. Con menos de 15 puntos de aguante se sufre cansancio (-3 en todo). Si un PJ pierde todo su aguante, quedará K.O hasta que recure al menos 10 puntos de aguante.

ENFERMEDADES MENTALES

El máster es libre de pedir un chequeo mental cuando la situación lo requiera. (Situaciones de máximo estrés o pánico, manipulación mental excesiva, pérdida reiterada del autocontrol, pérdida de puntos de humanidad, acciones paranoicas o excesivamente violentas.). 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	Aumento en la dificultad
Enfrentarse a un temor profundo o contemplar un hecho grotesco.	+3
Enfrentarse a un miedo de la infancia. Un suceso espantoso o muy estresante.	+5
Encontrarse con un puñado de cadáveres mutilados o al asesino de tu mujer.	+7
Enfrentarse a una abominación primigenia o a algo igual de gordo.	+9 o más

Por cada fallo obtenido se perderá un punto de razón. Por cada 5 puntos de razón perdidos, se gana un nivel en el trasfondo de enfermedad mental.

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 en la misma proporción.

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

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 (ya tengo listas unas reglas para definir el carácter, vicios y gustos del PJ) 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 hiper fanático y a nivel -5 un alelado sin motivación, a punto del suicidio.

Beneficios

La puntuación en Determinación se suma o resta a las habilidades de coraje, persuasión, liderazgo y etiqueta.

También se suman 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 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 falla, 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 tirada 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 dándole 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

La Furia se suma o resta a las habilidades de concentración, alerta y vigor.

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.

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 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.

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.

EXPERIENCIA

La experiencia se consigue a medida que el personaje avanza en el juego, y sirve para mejorar sus habilidades. Los puntos de experiencia (PX) pueden usarse para aumentar algunos rasgos, pero no puedes invertirlos en equipo, ni en ventajas ni en desventajas, no son PG.

Dependiendo de lo bien que lo haga un PJ, otorga los puntos de experiencia que creas oportuno. Puedes otorgar los puntos cada día, al terminar una misión, o cuando lo creas conveniente.

En primer lugar, valora el éxito de la partida, y otorga puntos a todos los jugadores en función de ello

1px: éxito de la partida escaso, mal ambiente

2px: éxito normal de la partida

3px: partida memorable, todos satisfechos

En segundo, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

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

+0px: Una participación regular, sin mucho interés.

+1px: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

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

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

-1px: Interpretación escasa.

+1px: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de la personalidad de su personaje.

+1px: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o a suya en particular).

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

Coste de los rasgos

A menos que se diga lo contrario, las características no pueden subirse mediante experiencia, solo las habilidades y poderes.

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

A menos que el máster lo permita, no se pueden adquirir nuevos poderes con experiencia. Si lo permite, el coste en PX será el mismo que el coste en PG. Lo mismo se puede aplicar a otros trasfondos.

Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX por el nivel que deseemos subir. Es decir, para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX. A menos que el Máster lo permita, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad.

Subir el valor de un poder o de un atributo principal (si se puede) cuesta 5 PX por el nivel que deseemos subir.

Otras cosas, como el aguante, cuestan 2 PX por punto (aumentar el aguante de 20 a 30 requiere $10 \times 2 = 20$ PX).



4. INFORMACIÓN CLASIFICADA

En este capítulo se habla sobre el sentido del juego, como montar partidas y esas cosillas. Si eres jugador, te recomiendo encarecidamente que no sigas leyendo.

Si eres de esos jugadores que les gusta leer todo los manuales, para luego así tener más información que usar a su favor durante el juego, esté apartado te va a servir de muy poco. Aquí solo se exponen algunas nociones sencillas para ayudar al máster, por lo que conocerlas no te va a resultar de mucha ayuda, solo servirá para que te estropees tú solo la sorpresa, y no disfrutes el juego como es debido.

MONTANDO UNA PARTIDA

A parte del montaje típico de una historia (planteamiento, nudo y desenlace), hay un par de cosillas que tal vez te interese tener en cuenta cuando montes una partida con esta ambientación

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 secundarios.

- 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 se supone que 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 pro 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 pérdida 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.

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.
- Cierta 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.

MISTERIOS

Pues eso, algunos oscuros y sórdidos misterios para aderezar la ambientación. Eres libre de usarlos como te plazca, pero procura no mezclar todos los elementos a la vez, es mejor saborearlos poco a poco.

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.

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 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. Recuerda que la mayoría de los héroes existentes pertenecen a la Generación III, nadie sabe que ha ocurrido con la Generación II.
- Los meta humanos han salido a la luz hace muy poco, pero eso no hace que sean menos codiciados por potencias extranjeras. Fabricas clandestinas de ciber-implantes, narcotráfico de Polvo Rojo, secuestro de súper humanos. Las naciones más poderosas del planeta harían cualquier cosa por tener la hegemonía de la población sobre humana.
- Existen rumores de una Generación IV, pero nadie sabe a ciencia cierta que significa eso.

LOS CHICOS BUENOS

He aquí unos detallitos sobre los supuestos súper héroes y sus antagonistas, los súper villanos.

- 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 importarle lo más mínimo, tolo el mundo ve esto como un mal necesario. Todo por el bien de la paz pública.
- 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 y 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 que los primeros villanos aparecieron antes que los primeros héroes. Este hecho ha sido enmascarado, pero es real. Los primeros héroes aparecieron para combatir a los primeros villanos. Entre los pocos que conocen la verdad, la opinión más generalizada es que los primeros villanos son miembros de la Generación II. El porque quedaron libres en a 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.

LOS EXTRANJEROS

Los Extranjeros son el mayor misterio, el secreto más profundo, de esta ambientación. Su utilización puede dar un giro de 180º al significado de este juego. Por consiguiente, es recomendable usarlo en partidas avanzadas, o cuando os haigas cansado de la ambientación, o para montar una crónica larga.

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 donde vienen, ni que pretenden realmente.

Lo único claro es que son alienígenas.

Aparentemente, su aspecto difiere poco del humano. Suelen ser hombres y mujeres bellas, anatómicamente perfectas. 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 escasas 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 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 so inteligibles, por lo que no resuelta de mucha utilidad.

El “guante” ha sido más revelador. En el depósito de la muñeca se encontró casi lleno de 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 posteriormente.

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.

Creación de personaje.

La creación de un Extraño es igual a la de un súper héroe de nivel épico (40 PC y 50PG). Todos tienen poderes sobre humanos (lo que confirma la teoría que el Polvo Negro proviene de la sangre Extranjera).

Los extraños no poseen Determinación ni Raciocinio. Su Furia no varía, valdrá entre 1 y 5 en función de lo poderosa que quieras que sea la criatura.

APÉNDICES

EQUIPAMIENTO

En esta ambientación, 1PG puede ser canjeado por 100€, por lo que un jugador puede obtener objetos gastando dinero o gastando PG.

No obstante, lo más normal es que el equipo del personaje le sea suministrado, y que sea el máster el que decida que equipamiento lleven al principio de la partida.

También es posible que el jugador tenga algún nivel en el trasfondo Riqueza, por lo que el coste de la mayoría de los artilugios no tendría mucha relevancia. El jugador decide que comprar y, si el nivel de trasfondo es el adecuado, el máster dará el visto bueno.

Armamento	Descripción	PG
Revolver	Arma de fuego. Daño +6, precisión +0. 6 disparos.	2
Pistola	Arma de fuego. Daño +5, precisión +1. 20 disparos.	3
Sub fusil	Arma de fuego. Daño +8, precisión -1. 50 disparos.	6
Rifle	Arma de fuego. Daño +10, precisión +2. 20 disparos.	5
Escopeta	Arma de fuego. Daño +12, precisión +0. 2 disparos.	7
Lanza llamas	Arma de fuego. Daño +9, precisión -1. 30 disparos. Requiere gasolina	10
Granada	Arma de fuego. Daño +7, precisión +0.	1
Lanza misiles	Arma de fuego. Daño +16, precisión -3. 1 disparo.	13
Ballesta	Arma blanca. Daño +8. Precisión +1. 1 disparo.	8
Rifle laser	Arma experimental. Daño +9. Precisión +0. 100 disparos.	11

Armas blancas	Descripción	PG
Espada	Arma blanca. Daño +6. Precisión +0.	5
Hacha	Arma blanca. Daño +7. Precisión +1.	6
Maza	Arma blanca. Daño +5. Precisión +0.	2
Arco	Arma a distancia. Daño +5. Precisión -2.	5
Cuchillo	Arma blanca. Daño +2. Precisión +0.	0.1

Protecciones	Descripción	PG
Escudo	Protección +3	3
Chaleco antibalas	Protección +3	3
Kevlar reforzado	Protección +5	4
Coraza	Protección +6.	3
Peto	Protección +4.	2
Armadura	Protección +8. Penalizador de -2 a causa del peso.	6

Vehículos	Descripción	PG
Coche	Fortaleza: 30. Maniobrabilidad: -4	260
Moto	Fortaleza: 14. Maniobrabilidad: +2	160
Furgoneta	Fortaleza: 36. Maniobrabilidad: -6	300
Camión	Fortaleza: 42. Maniobrabilidad: -8	360
Helicóptero	Fortaleza: 30. Maniobrabilidad: -2.	280
Barca a motor	Fortaleza: 24. Maniobrabilidad: -4	200

Nota: Fortaleza es una característica de los vehículos que equivale a Fuerza y Constitución. PDE= Fortalezax5.

Equipo	Descripción	PG
Pack médico	Contiene todo lo necesario para realizar tiradas de medicina sin penalizadores.	2
Herramientas	Contiene todo lo necesario para realizar tiradas de ese tipo sin penalizadores.	2
Raciones	Comida enlatada para una semana	1
Equipo de espía	Un par de Visores nocturnos, una cámara y un equipo de escucha.	10
Equipo de ladrón	Ganzúas, máscaras, palancas, cloroformo, etc.	5
Móvil.	GPS, radio y cámara integrados.	3

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 de tus personajes

Sicario. Nivel Realista (12 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	DES: 5	CON: 5	VOL: 4
INT: 4	HAB: 5	CAR: 3	PER: 5

Humanidad: 8	Furia: +0	Determinación: +0
---------------------	------------------	--------------------------

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

Poderes:

Ventajas:

Desventajas:



Alcalde. Nivel Realista (12 PC y 20PG)

Personalidad: Pomposo y autoritario.

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

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

Humanidad: 12	Furia: +0	Determinación: +0
----------------------	------------------	--------------------------

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

Poderes:

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

Desventajas: Vicio (3, mujeriego).



Ninja. Nivel Avanzado (17 PC y 25 PG)

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

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

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

Humanidad: 10	Furia: +0	Determinación: +0
----------------------	------------------	--------------------------

Alerta: 5	Pelea: 3	Persuasión: 3	Agilidad: 6
Puntería: 3	Vigor: 3	Sigilo: 5	Educación: 3
Concentración: 3	Conducir: 3	Luchar: 5	Disparo: 5

Poderes:

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

Desventajas:



El Hispano. Nivel Avanzado (24 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
---------------------	------------------	--------------------------

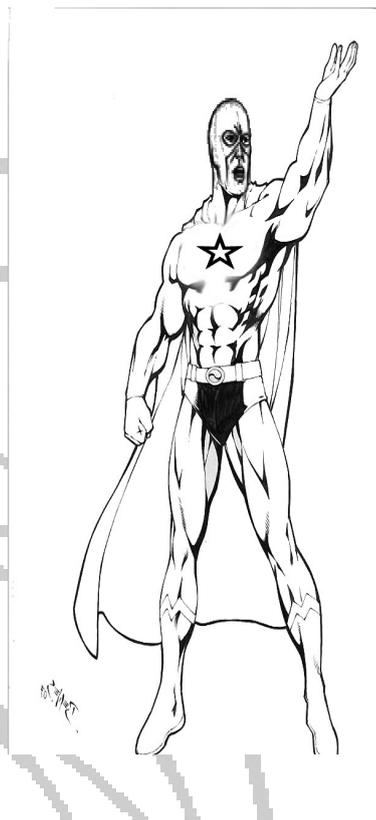
Alerta: 7	Pelea: 7	Persuasión: 3	Agilidad: 7
Puntería: 6	Vigor: 6	Sigilo: 6	Educación: 5

Concentración: 3	Liderazgo: 2
------------------	--------------

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 (24 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	Persuasión: 3	Agilidad: 6
Puntería: 3	Vigor: 3	Sigilo: 3	Educación: 3

Concentración: 3	Etiqueta: 3	Disparo: 3	Conducir: 2
------------------	-------------	------------	-------------

Poderes: Telepatía (1).

Ventajas: Sociable (3).

Desventajas: Acto compulsivo (4, ligar con mujeres).



Nombre: Caoba. Nivel Avanzado (24 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 de etnia negra.

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	Vigor: 3	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. The Stranger. Nivel Épico (40 PC y 50 PG)

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 haiga 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	Vigor: 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)

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 siempre lleva una gabardina de cuero y gafas de sol.

Nombre: Will “el Señor del viento”. Nivel Avanzado (24 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.

FUE: 5	DES: 5	CON: 4	VOL: 8
INT: 9	HAB: 8	CAR: 4	PER: 5
Humanidad: 0		Furia: +4	Determinación: +0
Alerta: 3	Pelea: 3	Persuasión: 3	Agilidad: 3
Puntería: 3	Vigor: 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 (40 PC 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	DES: 8	CON: 8	VOL: 8
INT: 8	HAB: 8	CAR: 8	PER: 8
Humanidad: 0		Furia: +3	Determinación: +5
Alerta: 5	Pelea: 3	Persuasión: 3	Agilidad: 5
Puntería: 6	Vigor: 3	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)



AVENTURA INTRODUCTORIA

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.

COMIENZO

Personajes regenerados

Par acelerar el proceso, aquí dejo algunos clichés parcialmente creados para que tus jugadores podrás 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 **CON:** 5 **DES:** 6 **PER:** 6 **VOL:** 8 **PER:** 6 **INT:** 6 **HAB:** 5 **CAR:** 7

Trasfondos: Psicoquinesia (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 **CON:** 9 **DES:** 6 **PER:** 5 **VOL:** 5 **PER:** 6 **INT:** 5 **HAB:** 4 **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 **CON:** 5 **DES:** 6 **PER:** 6 **VOL:** 6 **PER:** 6 **INT:** 6 **HAB:** 5 **CAR:** 8

Trasfondos: Reflejos (1), Red de información (1)

PG libres: 30

Calamity Jean

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

FUE: 6 **CON:** 6 **DES:** 7 **PER:** 6 **VOL:** 6 **PER:** 8 **INT:** 5 **HAB:** 4 **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 CON: 6 DES: 5 PER: 6 VOL: 7 PER: 4 INT: 6 HAB: 8 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 CON: 6 DES: 10 PER: 6 VOL: 6 PER: 7 INT: 4 HAB: 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 al la Generación II que fueron educadas en una institución militar.

FUE: 6 CON: 6 DES: 6 PER: 6 VOL: 6 PER: 6 INT: 6 HAB: 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 CON: 6 DES: 6 PER: 6 VOL: 6 PER: 6 INT: 6 HAB: 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 persnajes aparecerán más tarde en la historia.

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 aparecer se ha recibido ciertos informes sobre tráfico ilegal de una sustancia que hace aumentar al 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 le máster), y tratar de localizar alguno de los intermediarios de dicha sustancia. Si los personajes tienen éxito, podrán ir tiradlos del hilo para llegar hasta los posibles creadores del producto.

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

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

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

Trasfondos: Red de información (4), Telepatía (4), Deber (3)

PG libres: 25

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 discos 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 la 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 de 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 CON: 8 DES: 8 PER: 8 VOL: 8 PER: 8 INT: 8 HAB: 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 pie 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, y que le único encargo raro que ha hecho últimamente es obtener para Antonio, el de la tienda de discos, un maquillaje de importación muy extraño y caro (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 echo 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 no parecía natural, 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 discos 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 a 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, pasa a la parte final de la historia.

El puticlub

El local, en general, es un establecimiento de "sterp tease", con sus gogós 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 la 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 no parecía natural, 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 puerta, 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 lata, vestida con gabardina de cuero negro, morena, pelo largo y con gafas de sol. Cool El Extraño está succionando el Líquido Negro del PNJ1. Cerca, el PNJ2 está agonizando.

Cool hará ademán de largarse, si los jugadores comenten al estupidez de atacarle, se contundente. Que Colol 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 Ramirez la liderará.

La sustancia con la que se comerciaba no era Polvo Rojo, si no una variante más chapucera y barata. N hay rastro de “El Rata”, según Ramirez, 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 ah sido muy divertido, lastima que durase tan poco tiempo. Perdonad por el encuentro con Cool, peor 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 enteraros con Cool?”, “¿de donde 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 de la gana.

Las estadísticas de un motero coincide, mas 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.

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.

Si los personajes interviene, el PNJ1 y el PNJ2 se pondrán por medio y Mr. Dominio achuchará la imnotizad aplebe 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 al fuga de estos dos. Si es preciso, el PNJ1 ó 2 puede 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 y 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.

FICHA DE PJ

Nombre del personaje: _____
 Concepto de personaje: _____

CARACTERÍSTICAS

TRASFONDOS

PODERES

Fuerza:	_____	_____
Destreza:	_____	_____
Constitución:	_____	_____
Percepción:	_____	_____
Voluntad:	_____	_____
Habilidad:	_____	_____
Inteligencia:	_____	_____
Carisma:	_____	_____
Experiencia:	_____	_____

HABILIDADES

Alerta: _____	Pelea: _____	Persuasión: _____	Agilidad: _____	Concentración: _____
Puntería: _____	Vigor: _____	Sigilo: _____	Educación: _____	Artesanía: _____
Luchar: _____	Disparo: _____	Artillería: _____	Coraje: _____	Mano torpe: _____
Navegar: _____	Conducir: _____	Montar: _____	Pilotar: _____	Supervivencia: _____
Subterfugio: _____	Actuar: _____	Liderazgo: _____	Intimidar: _____	Etiqueta: _____
Mecánica: _____	Acrobacia: _____	Medicina: _____	Animales: _____	Investigación: _____
Ciencia: _____	Ocultismo: _____	Sistemas: _____	Juego: _____	Callejeo: _____

EQUIPO	BONO	NOTAS

SALUD

	Valor inicial	Valor Actual
Aguante (CO+VOL) x3		
Vitalidad (CON x5)		
Razón (VOL x2)		

Determinación

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
 -5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5
 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Furia