

# **EVS**

# **LA BATALLA**

# **POR**

# **EDEN**

## **PRESENTACION**

### **Ingrediente principal**

### **Evolución**

**La evolución es un proceso necesario en todos los procesos biológicos así también en los juegos de rol que deben marcar tendencia y cambiar constantemente, para marcar tendencia y mejorar cada vez más.**

**Mi juego es una mezcla de ciencia ficción acción y drama y un qué pasaría si la humanidad en su proceso evolutivo sufriera un pequeño empujón y diera un gran salto evolutivo que lo llevara a perder su humanidad y dar paso a otra raza. Por cierto esto está hecho por JUAN JOSE Lerma alias maythor. Posdata este juego está**

**protegido por esta licencia**



**Juárez chihuahua**

**México**

**Los ingredientes para esta idea de juego son:**



<p><b>RDH14</b> <i>evolución social</i></p>  <p><b>Debajo de la mesa</b></p> <p>Los jugadores pueden sobornar al narrador dentro de algún procedimiento mecánico específico.</p> <p><a href="http://rolerodehierro.wordpress.com">http://rolerodehierro.wordpress.com</a></p>	<p><b>RDH14</b> <i>evolución de contenido</i></p>  <p><b>Sin números</b></p> <p>El sistema del juego posee un carácter cualitativo, sin recurrir a números, incluyendo durante las mecánicas de resolución.</p> <p><a href="http://rolerodehierro.wordpress.com">http://rolerodehierro.wordpress.com</a></p>
<p><b>RDH14</b> <i>evolución de formato</i></p>  <p><b>Mesa Global</b></p> <p>El juego está diseñado para jugarse a través de algún tipo de red social</p> <p><a href="http://rolerodehierro.wordpress.com">http://rolerodehierro.wordpress.com</a></p>	<p><b>RDH14</b> <i>evolución social</i></p>  <p><b>Un Personaje</b></p> <p>Entre todos los jugadores llevan a un sólo personaje.</p> <p><a href="http://rolerodehierro.wordpress.com">http://rolerodehierro.wordpress.com</a></p>

este último solo

es opcional (un personaje).

## Contenido

<b>Presentación.....</b>	<b>pag. 2</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>pag. 5</b>
<b>Creación de personajes.....</b>	<b>pag. 8</b>
<b>Mecánicas.....</b>	<b>pag.15</b>
<b>Ambientación.....</b>	<b>pág. 28</b>
<b>Apéndice.....</b>	<b>pag.27</b>
<b>Habilidades.....</b>	<b>pag.33</b>
<b>Equipo.....</b>	<b>pag.39</b>
<b>Armas.....</b>	<b>Pag.41</b>
<b>Poderes.....</b>	<b>pag.49</b>
<b>Hoja pj</b>	

## **Introducción**

**2014**

**Evs el juego de rol trata sobre el salto evolutivo de los personajes jugadores hasta el punto de dejar de serlo. La causa principal la caída de un meteoro en el mar donde contamina el agua, los peces mediante una espora que nadie noto por lo que esta espora viaja en el aire incluso la gente consumió esa espora, al principio no hubo problemas pero la siguiente generación de niños nació con una piel demasiado pálida ojos brillantes y un dedo menos el meñique.**

**2019**

**Los gobiernos enviaron a los equipos de científicos a investigar a estos recién nacidos las pruebas fueron contundentes. El estudio del ADN demostraba que su configuración genética ya no era humana, el equipo científico encabezado por el doctor Brian Marcus determino que estos nuevos entes evolucionados (conocidos después como evs) ya no eran oficialmente humanos puesto que su material genético no era humano, esto provoco un boom en la comunidad científica y una controversia en un mundo de por si convulsionado con guerra enfermedades racismo etc.**

**Los gobiernos**

**Los gobiernos de diferentes países buscaron a cualquier costo a los evs para desgraciadamente estudiarlos y utilizarlos como soldados**

**por lo que todo ev que encontraban lo enviaban a instalaciones militares de investigación.**

**En estas instalaciones eran estudiados y desde jóvenes o desde pequeños los entrenaban como soldados y eran usados en operaciones militares, muchos de ellos se rebelaron contra sus captores y escaparon a diferentes lugares del globo.**

**2020**

**Los gobiernos corruptos buscaron a los evs a toda costa especialmente estados unidos de américa quienes tenían planes de mejorar a sus soldados humanos con sangre ev o crear un híbrido entre ambos cosa que ningún otro gobierno había logrado.**

**2030**

**Padres de los niños evs y adultos de la misma raza exigen sus derechos a la ONU y el reconocimiento de su humanidad hay disturbios en todo el mundo y enfrentamientos y motines entre facciones racistas y policías antidisturbios logran sofocar los enfrentamientos miles de heridos y muertos en varios países.**

**2035**

**Varios activistas evs luchan por los derechos evs, a regañía dientes y por presiones humanas la ONU reconoce a los evs como humanos pero los gobiernos no toman con seriedad a la ONU esto produce abusos y violencia contra los evs, los primeros grupos terroristas**

**evs se forman y llevan a cabo varios atentados en diferentes países muchos de los evs serán ejecutados en represalia.**

**2040**

**Los evs son obligados a ser incluidos en una base de datos y les es implantado un chip para tenerlos vigilados la mayoría de ellos se niegan, empiezan a rebelarse los evs muchos humanos les apoyan pero no es suficiente, los gobiernos los capturan y los ponen en campos de investigación.**

**2045**

**La época en que se juega eve.**

## **Creación de personaje**

**Para crear tu personaje en evs lo primero que necesitas es una hoja de personaje y este sistema no utiliza dados, en lugar de dados utiliza un pequeño bolso donde se introducen pequeñas tarjetas con letras de A, B, C, D, E, F, además necesitas lápices borradores.**

**Otro ingrediente que es parte de este juego es: sin números,**

**Esto quiere decir que este sistema casi no usa numero en la resolución de acciones.**

### **Llenar la hoja de personaje**

**Lo primero llenar los datos de tu personaje:**

- **Nombre:** el nombre o apodo de tu personaje
- **Edad:** la edad que tiene
- **Raza:** humano o eve
- **Altura**
- **Peso**
- **Una descripción de tu personaje**

### **Características**

**Las características biológicas y psicológicas de sus personajes.**

- **Fuerza:** la fuerza física de tu personaje
- **Constitución:** que tanta resistencia tiene a venenos radiación enfermedades.

- **Tamaño:** la altura de tu personaje.
- **Destreza:** la coordinación y agilidad de tu personaje
- **Apariencia:** su belleza física o su fealdad incluso que tan ev o humano es.
- **Educación:** que tanta educación tiene hasta donde fue a la escuela

**Las características se miden no por números más bien en rangos de letras es decir:**

**De la A a la F**

- **A:** el valor más alto de la característica es el tope
- **B:** es bueno en esta característica
- **C:** ni muy bueno ni muy malo
- **D:** no esta muy bien en esta característica
- **E:** su característica es pobre
- **F:** carece de esta característica llegar a f en cualquier característica indica que el jugador muere o sufre alguna capacidad diferente o discapacidad si es en constitución muere sin remedio.

**Como asignar valor a las características**

**Como dije antes llenas un pequeño bolso con letras de la A a la F y sacas una letra por característica y ese será su valor, si te sale F vuelves a sacar y tan fácil ya tienes tus características al azar.**

**Ejemplo: Raúl quiere saber cuánta fuerza tendrá su personaje por lo que saca una letra del bolso y obtiene una c ahora sabe que la fuerza de su personaje es más o menos buena.**

**Así se hará con todas las características en caso de que jueguen en redes sociales será el master quien lleve a cabo la creación del personaje, por la razón de que los jugadores jugaran solo con ese personaje que todos compartirán por turno o en rotación esto último es opcional.**

**Este es uno de los ingredientes del juego un personaje revisa la sección mecánicas para saber más de cómo se juega lo ideal es que lo hagas en mesa pero el sistema se adapta para jugar en el chat de Facebook twitter y otras redes sociales.**

**Este es otro ingrediente la mesa global parte del concurso.**

### **Puntos de vida**

**Se miden en una pequeña barra de vida con medida en cuadros y letras de la A a la F, cada ves que recibes heridas llenas un cuadro con la letra H cada arma produce un daño diferente hay de tres tipos:**

- **HC: herida contundente**
- **HL: herida letal**
- **HG: herida grave**

**Consulta mecánicas para mayor información**



**Si tu barra se acaba y no tienes ayuda médica morirás y deberás crear otro personaje o pedir al master que haga otro personaje jugador además siempre puedes culpar a tus compañeros de la muerte del personaje.**

## **Habilidades**

**Son las acciones que lleva a cabo tu personaje y demuestra que sabe hacer y como lo hace puedes elegir tantas habilidades como quieras pero siempre deben estar de acuerdo tus compañeros y tu director de juego además trata de que no sea un sabelotodo y que se apegue a la idea e historia principal de tu personaje.**

**Si falta alguna habilidad o quieres crear una nueva profesión y tienes permiso de tu director de juego puedes agregarla, consulta el capítulo habilidades.**

## **Asignar los códigos y rangos y habilidad**

**Se miden de la A la f**

- **A master: tiene gran conocimiento en esta habilidad y posgrado en la materia.**

- **B profesional: estudio en la universidad el tema o la habilidad.**
- **C semi- profesional: aun estudia.**
- **D novato: esta apenas aprendiendo.**
- **E aficionado: solo es alguien que aprendió muy poco.**
- **F no tiene conocimiento: no sabe**

**¿Recuerdas cómo obtener las características? Bueno es lo mismo con las habilidades las obtienes sacando los resultados al azar**

**Ejemplo: Raúl quiere obtener los rangos de habilidad de su personaje selecciono sus habilidades y ahora lo que debe hacer es sacar letras de la bolsa y asignar valores de habilidad de la A la F hasta terminar de obtener todos los resultados de sus habilidades.**

## **Armas**

**Las hay de varios tipos:**

- **Contundentes: engloba desde bates de béisbol hasta toletes de policía armas que solo quieren noquear al oponente incluso puños ya que las artes marciales u otros sistemas de combate pueden ser contundentes.**
- **Letales: engloba las armas blancas cuchillos, y armas de artes marciales, todo lo penetrante y proyectiles como balas engloba armas de fuego como pistolas, ametralladoras, fusiles. E incluso envenenados.**

- **Graves:** engloba todo lo más destructivo y que produce heridas mas severas, por ejemplo granadas, rockets, lanzagranadas, fuego, ácidos, bombas molotov, minas y artefactos explosivos como c4.

### **Las armas**

**los personajes las consiguen de varias formas:**

**la primera se consigue por que el personaje es agente de la ley, el gobierno o la milicia, puede obtener un permiso para portar arma y someterse a la regulación de cada país.**

**La segunda es por el mercado negro de manera ilegal.**

**Es necesario que tengas la habilidad para usar armas.**

**consulta el apéndice de armas y equipo.**

### **Las armas tienen:**

- **Arma:** el nombre de la arma.
- **Habilidad requerida:** la habilidad que tiene el personaje en el arma en cuestión.
- **Capacidad:** todas las armas miden de la A la F cada vez que usas tu arma llena una casilla.
- **Daño:** el número de heridas que produce.
- **Alcance:** puede ser corto, mediano, largo.

**Ejemplo: raul uso su revolver contra un militar solo puede disparar una vez por turno y en su chequeo obtiene éxito después debe llenar una casilla para marcar que uso un tiro, cuando uso todos sus tiros deberá recargar su arma.**

### **Equipo e ítems**

**Los ítems que el personaje necesite los puedes buscar en el apéndice equipo e ítems puedes seleccionar los que quieras siempre que tu director lo permite, incluso el te puede asignar tu equipo inicial.**

### **Historia:**

**Tu historia debe ser detallada y entre más lo sea mejor, puedes escribirla con tus compañeros y compartir ideas que quieras consultar, con tu master o tal vez desees crear un personaje individual para un rol de mesa.**

### **Poderes**

**Los evs tienen poderes que les permiten sobrevivir en un medio hostil puedes seleccionar los poderes de la apéndice con el mismo nombre puedes seleccionar 2 para evitar powergame.**

### **Capítulo 3 mecánicas de juego**

**Evs el juego de rol funciona de una manera muy simple utiliza chequeos de habilidad y de característica, no utiliza dados, usa una bolsa con letras de la A a Z y si deseas, para darle más variedad puedes hacer un mayor número de letras y ponerlo en una bolsa, además es mejor para obtener todas tus habilidades, toma tantas letras al azar como habilidades tengas y reparte las letras en tus rangos de habilidad.**

**Nota: trata de que las letras sean de igual número ejemplo: 10 A,10B, 10C,10D,10E,10Fs y te será más variado. Esto es opcional pero sería muy útil.**

#### **Acciones sin oposición**

**Al declarar la intención de llevar a cabo una acción debemos realizar un chequeo de habilidad estas se llevan a cabo sin que nadie trate de evitar u oponerse a lo que hagamos tenemos tiempo y no hay mucha presión, tomamos una carta o una letra y si es igual a la letra que tenemos en nuestro rango hemos tenido éxito, pero si se pasa una letra o es menor se considera fracaso no hemos logrado lo que nos hemos propuesto aun peor si obtenemos F se considera pifia un resultado desastroso.**

## **Éxito**

**Sacar la misma letra en tu rango de habilidad, obtienes un éxito y logras tu objetivo.**

### **Ejemplo:**

**Raul desea reparar su auto por lo que hace un chequeo por mecánica tiene un rango de C saca una letra y obtiene C el resultado es favorable y resuelve el desperfecto.**

## **Fracaso o fallo**

**El fallo se da cuando obtenemos un chequeo superior o menor del rango de habilidad que tenemos. Ejemplo:**

**Raul trata de trepar por una cerca su rango de habilidad es B toma una letra y obtiene una C un fallo no logra subir por la cerca esta en problemas.**

## **El critico**

**Siento decirlo el crítico no existe en este juego.**

## **Pifia**

**El resultado no solo es malo es desastroso e incluso puedes salir lastimado ejemplo:**

**Raul trata de nuevo de trepar la cerca su rango de habilidad es C y obtiene una F es una pifia al tratar de subir se tuerce el tobillo**

**además del nivel de herida contundente, ya no podrá subir por la cerca. Por qué perderá un turno.**

### **Acción extendida**

**Es la acción que requiere más tiempo para llevarse a cabo.**

**Ejemplo: Raúl busca un libro con documentos importantes en una gran bodega buscarlo será una acción extendida su rango de habilidad es B deberá hacer varias tiradas consecutivas si falla en alguna pierde tiempo, algo muy valioso para él.**

### **Acción resistida**

**Cuando una acción entra en conflicto con otro personaje u otro jugador se lleva a cabo una acción resistida esto quiere decir que ambos jugadores compiten para lograr o evitar alguna acción de otro:**

**Ejemplo: el personaje de raul un ev llamado mark ha sido atrapado por una presa y tiene un rango de habilidad de C (el atacante) mark tratara de zafarse con su habilidad artes marciales B, ambos sacan una letra, el policía obtiene una A un fallo si mark obtiene un éxito lograra romper la presa, en caso de fallar ambos se sacaran varias letras hasta desempatar en una especie de muerte súbita, por cierto mark obtuvo una B un éxito y logro derribar al policía sin lastimarlo y huir de el.**

## **Chequeo de característica**

**Son las pruebas de características por ejemplo de fuerza o destreza, donde se miden algunas capacidades físicas que no son alguna habilidad, ejemplo:**

**Mark tratara de romper una puerta, por lo que hará un chequeo de fuerza contra la puerta es como una acción resistida en una muerte súbita el que obtenga el éxito primero.**

**Mark tiene una fuerza de C y la puerta una fuerza de E Mark saca una letra y obtiene una b y el director saca por la puerta y obtiene una E un éxito por lo que no se rompe la puerta y Mark se lastima un pie.**

**Nota: puedes reducirlo a un simple chequeo de una sola persona esto es opcional.**

## **Trabajo en equipo**

**El trabajo en equipo se lleva a cabo cuando dos o más personajes desean realizar una acción o realizar un chequeo de habilidades, y desean hacerlo en menos tiempo, en este caso ambos hacen chequeos según su rango de habilidad y si uno de ambos obtiene éxito aunque el otro no, de igual manera ambos tienen éxito, pero si fallan o pifian aplica las mismas reglas explicadas anteriormente.**



**Las acciones cooperativas se aplican también en chequeos de características o rangos de habilidad, las mismas reglas, un ejemplo:**

**Mark y maría tratan de descifrar un mensaje en clave de otro evs ambos tienen un rango en descifrar de C Mark falla pero maría tiene éxito logra descifrar una parte del mensaje si en otro turno maría y Mark obtienen éxito ambos descifrarán el mensaje completo.**

### **Por debajo de la mesa**

**Uno de los ingredientes del rolero de hierro con esta regla, puedes usar tus puntos de destino para repetir una tirada que tenga un fallo o una tirada de característica.**

### **Puntos de vida**

**La vida de un personaje se mide por una barra de vida de la A a la F si sufres daño tendrás que escribir el tipo de herida que sufrió el personaje.**

### **Puntos de destino**

**Son puntos que se obtienen como recompensa al terminar la partida o hacer algo extraordinario durante la sesión de juego, todo jugador comienza con 2 puntos y los puede utilizar siempre, pero lo ideal es no desperdiciarlo.**

## **Mejora de Habilidades**

**Las habilidades mejoran su rango al final de la partida o la sesión de juego mediante el gasto de puntos de destino, se mejora en una letra de avance es decir:**

**Raul quiere que mark mejore su conocimiento en armas de fuego tiene un rango de habilidad en C y gasta un punto de destino por lo que su habilidad sube a B.**

**La cantidad de puntos sube según lo que valla a subir:**

- **A: 6 puntos de destino**
- **B: 5**
- **C:4**
- **D:3**
- **E: 2**
- **F: nadie empieza.**
- **En las características es igual, solo que debería ser difícil de lograr para evitar powergame.**

## **Aprender habilidad**

**Puedes ir con un maestro y por mes de aprendizaje obtienes un punto de destino.**

## **Rango de habilidad en A**

**Si tu habilidad sube su rango a A la ventaja es que ya al sacar cualquier letra menos la f te dará éxito.**

## **Poderes**

**Los poderes se activan con puntos de poder o barra de poder la barra de poder se mide de la A a la F y si esta barra se acaba se es incapaz de usar otra habilidad hasta recuperar nuevamente puntos mediante el descanso.**

## **Heridas**

**Es el daño que un personaje sufre por golpes, armas punzocortantes de fuego, o acidos venenos o explosivos. Se mide en letras cada arma produce un daño específico la única manera de salvarse de estas heridas es esquivando o emprender la huida.**

**Se mide de la siguiente forma:**

- **HC:** este tipo de herida se arregla con un tratamiento simple, es el resultado de un golpe con manos o armas cuerpo a cuerpo.
- **HL:** este tipo de herida no tiene otro arreglo que ir al hospital el daño penetra a órganos vitales, es producido por balas flechas proyectiles, cuchillos y armas orientales muy filosas.
- **HG:** es el daño más severo de todos requiere de hospitalización inmediata o el personaje puede morir es causado por fuego ácidos venenos explosiones granadas.

## **Recuperación**

**Depende del tipo de daño:**

**HC: algunas horas son suficientes. 2 recuadros por 1 hora**

**HL: semanas, 3 puntos por una semana**

**HG: meses, 4 puntos de vida por mes.**

## **Vida**

**El personaje tiene completa su barra de vida.**

## **Muerte**

**El personaje pierde todos sus recuadros de su barra de salud y no recibe atención médica, este personaje fallecerá irremediablemente.**

## **Jugar en internet**

**La mayoría de las reglas y mecánicas de este juego son aplicables a usarse en las redes sociales, puedes crear un grupo en Facebook y cerrarlo para jugar partidas con tus amigos.**

## **Combate**

**Es el conflicto entre 2 o más personajes que termina en golpes y terminan de manera violenta, lo primero veamos que tipos de combate hay:**

- **Cercano: los personajes están muy cerca a pocos metros.**
- **Con armas: los personajes están armados de diferentes maneras y la distancia puede variar.**
- **Sin armas: el combate es a mano a mano.**
- **A distancia: una competencia de inteligencia y supervivencia.**
- **Poderes: algunos evs tienen poderes que usan de forma agresiva y como ventaja, consulta poderes para saber más.**

## **Secuencia de combate**

1. **Chequeo de destreza para determinar los turnos de combate es decidir quién ira primero y quien después. el que falle en la tirada será quien pierda el primer turnó y el que pase el chequeo ese tendrá el primer turno.**

**Nota: también se pueden determinar los turnos de combate en base a quien tiene mayor letra en la característica destreza esto es opcional.**

2. **Determinar acciones: lo que los personajes pueden elegir atacar a el personaje y el otro personaje a su vez defenderse, el agresor hace su chequeo de rango de habilidad, si obtiene éxito y el defensor no pasa un chequeo en parar o esquivar,**

**recibirá el daño irremediablemente marcara el tipo de daño que recibió y tendrá oportunidad de replicar el ataque ahora se podrá vengar.**

**Ejemplo: Mark ataca a un policía que le persigue de nuevo el tiene una agilidad de B y el policía C en el chequeo el policía falla y Mark acierta. Mark iniciara con una patada de kung fu que el policía tratara de parar ambos hacen el chequeo de rango de habilidad. Mark obtiene un éxito y el policía un fallo, por lo que produce 1 puntos de HC.**

**3.- Determinar daño: el daño que recibe tu personaje, e iniciar el siguiente turno sucesivamente.**

### **Largo alcance**

**El combate a distancia lo único de diferente que tiene es el tipo de arma que usa ya que debe tener largo alcance, el daño se determina igual y las fases del combate son las mismas.**

### **Poderes**

**Los poderes tienen un tipo específico de daño consulta el apéndice poderes, todos tienen un requisito para usarse, todo poder cuenta como una acción de combate.**

## **Parar, esquivar**

**Estas habilidades son para evitar el daño si pasas el chequeo de habilidad puedes evitar sufrir el daño.**

## **Armaduras y chalecos antibalas**

**La barra de armadura absorbe el daño en vez de tu barra de vida se mide en pequeñas esferas cuanto se terminen, tu blindaje quedara inservible y deberás conseguir uno nuevo.**

## **Venenos**

**Si se consumen venenos se inhalan en gas o se reciben proyectiles envenenados por turno se deberá hacer un chequeo de constitución y se sacara una letra si se falla se pierde un punto de vida y hay que marcar una herida letal, si se pasa el chequeo, se evita por ese turno el daño.**

## **Enfermedades**

**Por día se hace un chequeo de constitución si se acierta por tres días se recupera la salud, pero si no se pierde un nivel de salud asi sucesivamente el tipo de danio es HL.**

## **Shock**

**Es el resultado de perder la mitad de sus puntos de vida de golpe, el personaje pierde el turno de combate siguiente.**

## **Knockout**

**Es recibir un varios golpes en un turno de combate que reduzcan la barra de vida a F esto deja fuera de combate al personaje.**



# APENDICES

## **Ambientación**

### **El mundo en evs**

**El mundo de evs es como el tuyo y el mío, estos nuevos seres son discriminados y marginados de la sociedad humana son odiados y olvidados por los gobiernos corruptos. El meteoro que impacto en la superficie de la tierra contenía una espora, que produjo una mutación, en los seres humanos hasta el punto de desencadenar un patrón evolutivo, la manera de transmisión fue por medio del agua el aire y la tierra el ambiente fue propicio para la espora la cual evoluciono hasta convertirse en un simbiótico, la simbiosis no se logró más que con el ser humano.**

### **EUROPA**

**Europa esta interesada en estudiar a los evs el doctor Alexander White inicio sus estudios con los primeros evs en el 2014 con algunos recién nacidos con variacion genética y configuración genéticas distintas a la del ser humano.**

**Sin embargo la unión europea un tiempo después retiro al doctor Alexander e inicio proyectos militares con los evs muchos de ellos fueron utilizados en operaciones militares y de espionaje, otros tantos huyeron a lugares más seguros de Europa.**

## **Asia**

**Asia no perdió el tiempo y se puso a la obra de crear a una elite de guerreros que simplemente son leales al régimen de diferentes países de Asia ya que muchos de ellos sienten que es lo único que tienen en este mundo, sin embargo algunos de los evs no están de acuerdo al uso y al maltrato al que son sometidos, ni ellos, ni los seres humanos por lo que los gobiernos asiáticos temen un golpe de estado de estos revoltosos evs.**

## **África**

**África es consciente de los evs. los cuales vende a otros países para que ellos no tengan que lidiar con ellos la gente mata a los evs pensando que son demonios y la persecución en el continente esta mas encarnizada que nunca, aunque algunas guerrillas libertadoras ven en los evs a seguros aliados, el enemigo de mi enemigo es mi amigo.**

## **América**

**America bajo el yugo del imperialismo yankee fue el primer país en ver a los evs muchos de ellos recién nacidos los cuales sirvieron para hacer investigaciones con ellos muchos de ellos fueron reclutados para proyectos militares y científicos, el proyecto más ambiciosos de estados unidos es crear un hibrido entre humano y evs otros gobiernos no conocen las intenciones de ESTADOS UNIDOS DE NORTEAMERICA.**

## **Otros países**

**Otros países viven en confusión ya que no saben que hacer con los evs muchos de ellos los venden a traficantes de evs y al crimen organizado incluso a la esclavitud con tal de conseguir algún beneficio económico.**

**Organizaciones que odian a los evs:**

- **Ev hunthers:** son un grupo que caza evs se compone de gente de todos los estratos sociales que tienen como objetivo exterminar a los evs para asegurar la supervivencia de la humanidad tienen presencia en todo el mundo.
- **Grupos xenófobos:** ya sabes los grupos de ultraderecha facistas nacionalistas y racistas todo lo peor de lo peor cazan en grupos y asesinan evs para presumir y purificar las razas además odian a otros grupos étnicos como a los inmigrantes afroamericanos y homosexuales.
- **Ángeles exterminadores:** fanáticos religiosos de diferentes religiones que consideran como peligrosos a los evs.

## **Evs**

### **¿Que es un evs?**

**Como su nombre lo indica es un ser evolucionado, que aunque parece humano ya no lo es más bien su configuración genética es diferente descienden del humano pero ya no lo son.**

### **Características**

**Investigaciones demostraron que los evs tienen habilidades e incluso poderes pero no son físicamente poderosos del todo también se cansan y pueden morir. Sus características son parecidas a las de los humanos.**

### **Fortalezas:**

- **Sus poderes están limitados por la sangre que tienen que es más espesa de la humana y no es roja es más bien azul pero no es fría como la de los reptiles, en ella y en la células del cuerpo de los evs, su sangre pueden donarla a los humanos siempre y cuando se revise que la sangre del ev donante no sea acida o ignita.**
- **Un evs puede tener hijos con un humano pero su hijo será humano, no evs, pero si ambos son evs pueden tener un evs como hijos.**

- **A los evs les falta el dedo menique, su piel es muy palida casi azulada sin pelo corporal muchos de ellos maquillan su piel y usan pelucas para evitar a las autoridades.**

### **Debilidades**

- **Son mortales aunque pueden vivir hasta 100 años si son heridos pueden morir, en caso de necesitar sangre solo pueden recibirla de otros evs.**
- **Los evs son resistentes al frio nadie sabe por qué pero cuentan algunas personas que algunos evs huyeron a un lugar del polo norte donde hay un paraíso llamado edén encontrado por un evs que escapo de un campo de concentración evs, y volvió por un grupo de ellos para nunca mas regresar nadie lo niega ni lo acepta.**

## **Habilidades**

**En este capítulo encontraras habilidades para jugar evs el juego de rol, me hubiera gustado poner todas las habilidades del mundo pero me temo que el tiempo no es suficiente.**

**Si alguna habilidad no está aquí por favor agrégala recuerda que esta mecánica es simple.**

**Aquí algunas habilidades:**

**Artes marciales: las hay en todo el mundo desde las asiáticas a las creadas por diferentes maestros.**

**Robar: tomar algo de alguien sin su permiso usada por carteristas y ladrones.**

**Escarar: permite subir por algunas superficies, y montañas muros**

**Alerta: mantenerse despierto o vigilando**

**Deporte: conocimientos de deportes o practica de alguno**

**Atletismo: llevar a cabo proesas físicas.**

**Sigilo: entrar a un lugar o hacer algo sin pasar desapercibido.**

**Pelea: conocimientos de pelea callejera, es el que aprendió a pelear por sí mismo.**

**Pasar inadvertido: estar en un lugar sin ser visto o ser detectado.**

**Esquivar:** evitar golpes, armas, proyectiles, explosiones.

**Lanzar:** se usa para lanzar objetos y algunas armas como granadas.

**Escondarse:** mantenerse oculto de alguien o evitar ser encontrado.

**Nadar:** es el conocimiento de mantenerse a flote e incluso de que nade mejor que nadie incluso puede ser profesional.

**Patada:** es un golpe que se da con la pierna su daño es cercano y produce herida contundente.

**Presa:** inmovilizar o someter a un individuo para dejarlo fuera de combate.

**Saltar:** la habilidad de saltar a grandes distancias sin salir lastimado.

**Acrobacias:** sirve para llevar a cabo maniobras peligrosas y piruetas.

**Seguir rastro:** poder encontrar a alguien que dejo huellas y marcas que indican a donde fue.

**Puño:** golpe con la mano cerrada que produce daño contundente.

**Combate cuerpo a cuerpo:** otro sistema de pelea que funciona como presa y derribe produce daño contundente o herida contundente.

**Cabezazo:** un golpe con la cabeza su danio es herida contundente.

**Seguir:** permite seguir a una persona sin que lo note.



**Bloquear:** permite absorber los golpes, y armas contundentes, pero no así las armas blancas y armas de fuego.

**Conocimiento:** hay que especificar que conocimiento se tiene tal vez es en psicología, historia, arqueología es usada por profesionistas y académicos y estudiantes de universidad.

**Inspeccionar:** es revisar detalladamente lugares y objetos.

**Investigar:** es usada por agentes de la ley y académicos, sirve para obtener información y buscarla de forma correcta.

**Orientarse:** saber dónde se está y hacia dónde ir.

**Esconder:** la habilidad de ocultar objetos para mantenerlos alejados de alguien y seguros.

**Artes:** dominio de alguna técnica artística clásica o moderna, escultura dibujo, grafiti.

**Primeros auxilios:** conocimientos básicos de cómo tratar heridos y lesiones leves y moderadas.

**Rifles:** conocimiento de como usar rifles en general

**Química:** el personaje sabe de componentes químicos y de su composición y funcionamiento.

**Actuar:** dedicarse a la actividad artística del mismo nombre.

**Explosivos:** el jugador sabe como armar usa e incluso desactivar bombas.

**Conocimiento de animales:** engloba el conocimiento de animales su cuidado y crianza y curación de los mismos.

**Liderazgo:** la habilidad de inspirar a otros a hacer algo bueno o malo.

**Etiqueta:** saber como comportarse y tener modales en la mesa.

**Jugar:** la habilidad de jugar juegos de azar.

**Supervivencia:** saber como adaptarse a ambientes y territorios hostiles.

**Notar:** ver lo que los demás no.

**Buscar:** encontrar algo en algún lugar.

**Herbolaria:** conocimiento de plantas en general, y medicinales.

**Música:** habilidad de tocar un instrumento.

**Diplomacia:** habilidad de resolver conflictos.

**Disfrazarse:** hacerse pasar por alguien.

**Mentir:** hacer creer a alguien algo que no es verdad.

**Percepción:** habilidad de percibir lo que los demás no.

**Interrogar:** obtener información por las buenas o por las malas.

**Sentir:** percibir algo o a alguien.

**Pistola:** conocimiento y uso de pistolas en general.

**Conocer lugar:** conocimiento de una zona o lugar en específico

**Conducir:** manejar automóviles o motocicletas.

**Leyes:** conocimiento sobre derechos leyes y procedimientos de un país.

**Idioma:** hay que especificar qué idioma se habla generalmente es según la nacionalidad del personaje.

**Otro idioma:** el personaje puede hablar más de un idioma hay que especificar.

**Computación:** el personaje sabe de computadoras.

**Intimidar:** obligar a otros a hacer algo mediante la presión física o mental.

**Negociar:** el personaje sabe de negocios, sabe conciliar y procedimientos legales o no para lograr sus objetivos.

**Oficio:** engloba algunos trabajos que rara vez se aprenden en la escuela, como carpintero plomero albañil.

**Ciencias:** el personaje sabe y estudio ciencias sabe teorías científicas y laboratorios.

**Callejeo:** el personaje conoce quien es quien en las calles, y le es posible conseguir todo lo necesario.

**Conducir maquinaria especial:** el personaje sabe conducir maquinaria pesada y otras maquinarias de uso común.

**Habilidad técnica; el personaje es técnico en alguna carrera y sus conocimientos son básicos pero profesionales.**

**Equitación: el personaje sabe montar caballos.**

**Reparación eléctrica: el personaje sabe arreglar todo tipo de electrónicos.**

**Escopeta: el personaje sabe disparar escopetas.**

**Fotografía: el conocimiento de cómo tomar fotos de manera correcta y profesional.**

**Farmacología: el conocimiento de los medicamentos.**

**Habilidad artesanal: hace artesanías de diferentes materiales.**

**Física: conocimientos de física.**

**Matemáticas: saberes de matemáticas.**

**Mecánica: el personaje sabe reparar mejorar modificar un auto.**

**Armas melee: conocimiento de armas contundentes como mazos y toletes policiacos y bastones taser.**

**Arcos ballesta: el personaje dispara arcos y ballestas.**

**Cuchillos: uso de cuchillos y armas blancas.**

**Espadas: uso de armas blancas mas grandes como machetes y katanas.**

**Descifrar: lograr revelar códigos ocultos.**

## **Equipo y armas**

### **Equipo**

**Este juego no maneja una lista de equipo específico queda en los jugadores que equipo utilizar, y que unidad monetaria usar y también la decisión de tu director de juego es muy importante incluir aquí una lista de equipo no es muy relevante.**

### **Equipo de muestra**

- **Camisas**
- **Chaquetas**
- **Pantalones**
- **Zapatos botas**
- **Traje formal**
- **Celular**
- **Tablet**
- **Ordenador de escritorio**
- **Cámara espía**
- **Micrófono espía**
- **Revistas/periódicos**
- **Televisión**
- **Licores**
- **Instrumentos musicales**
- **Raciones de emergencia**

- **Kit de primeros auxilios/ paramédico/ maletín de doctor**
- **Estufa portátil para acampar**
- **Saco de dormir**
- **Catre**
- **Lámpara**
- **Cuerdas**
- **Equipo de escalada**
- **Kayac o balsa**
- **Mochila**
- **Maleta**
- **Bolsa de hombro**
- **Tienda de Campania.**
- **Caja de herramientas**
- **Caja de munición**
- **Herramientas de cerrajero**
- **Prismáticos de visión nocturna**
- **Chaleco antibalas**
- **Pistola de señales**
- **Detectores de movimiento**
- **Modulador de voz telefónico**
- **Equipo de falsificación**
- **Ordenador portátil**
- **impermeable**
- **cantimplora**

- Lata de comida
- Brújula
- Atlas
- Gps
- mapas

## **Armas**

**Todas las armas tienen capacidad de la A a la F. tardan un turno en recargar las pistolas. Y pueden variar los tiros que dan por turno.**

**Nota: los dos tiros se realizan en el chequeo, no se puede si tirar otra vez si se falla el chequeo o el otro jugador esquiva.**

**Las escopetas y ametralladoras tardan 2 turnos en recargar y pueden disparar una vez por turno.**

**Los explosivos y armas como lanza cohetes y granadas requieren 3 turnos para recargar.**

**Revolver pesado colt 45**

**Daño: 4HL**

**Alcance: largo**

**Tiros por turno: 2**

**Capacidad: de la A a la F todas absolutamente todas las armas lo tienen.**

**Habilidad: pistola o armas de fuego.**

**Revolver Smith y weson calibre 38 especial**

**Daño: 2hl**

**Alcance: medio**

**Tiros: 2**

**Habilidad: pistola, armas de fuego**

**Revolver RG calibre 22**

**Daño: 2HL**

**Alcance: corto**

**Tiros: 1**

**Habilidad: pistola, armas de fuego**

**Armas automáticas**

**Walter PPK calibre 45.**

**Daño: 3HL**

**Alcance: largo alcance.**

**Tiros por turno:2**

**Capacidad: AF**

**Habilidad: pistola, armas de fuego**

**Pietro berreta 380**



**Danio: 2HL**

**Alcance: mediano alcance**

**Tiros por turno: 2**

**Capacidad: AF**

**Habilidad: pistola, armas de fuego**

**Amerian arms calibre 25**

**Danio: 2HL**

**Alcance: corto alcance**

**Tiros por turno: 1**

**Habilidad: pistola armas de fuego**

**Armas largas**

**Escopetas**

**Escopeta Remington calibre 12**

**Danio: 3HL**

**Alcance: corto-mediano alcance**

**Tiros por turno: 1**

**Habilidad: escopeta**

**Fusiles rifles**

**M1 wíncester de cerrojo.**

**Danio: 4HL**

**Alcance: largo**

**Tiros por turno: 1**

**Habilidad: rifle o fusil**

**Fusil de asalto M4A1 calibre 5.56mm**

**Danio: 5HL**

**Alcance: largo**

**Tiros por turno: 2**

**Habilidad: rifle o fusil**

**Rifle semiautomático comando calibre 223>**

**Danio: 3HL**

**Alcance: largo**

**Tiros por turno: 1**

**Habilidad: rifle o fusil**

**Armas blancas**

## **Navaja**

**Danio: 1HL**

**Alcance: corto**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: cuchillo**

**Cuchillo de combate**

**Danio: 2HL**

**Alcance: corto**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: cuchillo**

**Arcos / ballestas**

**Danio: 3HL**

**Alcance: mediano**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: ballesta o arco**

**Machetes/ espadas/ katanas**

**Daño: 3HL**

**Alcance: corto/mediano**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: espada/ arma blanca**

**Armas no letales**

**Pistola taser**

**Daño: 4HC**

**Alcance: corto mediano**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: pistola**

**Bastón taser**

**Daño: 4HC**

**Alcance: corto mediano**

**Habilidad: armas melee**

**Granadas no letales**

**Aturdidora**

**Danio: 3HC**

**Alcance: corto**

**Ataque por turno:1**

**Habilidad: lanzar**

**Cegadoras**

**Danio: 3HC y si no esquiva cega al personaje y pierde 1 turno**

**Alcance: mediano**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: lanzar**

**Granadas letales**

**Granada de fragmentación**

**Daño: 3HG**

**Alcance: mediano**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: lanzar**

**Combate mano a mano**

**Puño**

**Danio:1hc**

**Alcance: corto**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: puño, artes marciales, combate mano a mano.**

**Patada**

**Daño: 1HC**

**Alcance: corto**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: patada, artes marciales, combate mano a mano.**

**Cabezazo**

**daño: 1HC**

**Alcance: corto**

**Ataque por turno: 1**

**Habilidad: cabezazo, artes marciales, combate mano a mano.**

## **Poderes**

**He aquí una lista de poderes para evs el juego de rol.**

### **Bad blood (mala sangre)**

**La sangre del evs hecha a perder los tejidos vivos si cae sobre la persona pudrirá su piel, los pudre y los derrite su sangre es de olor pestilente.**

**Daño: 3HLC**

**Fluido: 3 cuadros de fluido**

**Chequeo: lanzar generalmente algunos evs ponen la sangre en tubos frascos o en botellas como las molotov.**

**Uso por turno: 1**

**Alcance: medio-largo**

## **Sangre curativa**

**La sangre del evs es curativa mejora la salud de si mismo y puede extraerse un poco para curar a otros.**

**Daño: ninguna cada unidad recupera 4H de cualquier tipo.**

**Chequeo: ninguno automático.**

**Alcance: varia**

**Uso por turno: 1 vez**

**Fluido: 3 cuadros de fluido.**

**Ver lejos**

**La visión del evs es lejana puede activarla cuando desee.**

**Danio: ninguno**

**Chequeo: ver**

**Alcance: largo**

**Uso por turno: una vez**

**Fluido: 2 cuadros de fluido**

**Animación suspendida**



**El evs en caso de sufrir mucho danio puede usar este poder para evitar morir y hacer que su organismo trabaje menos, y recuperar puntos de vida y evitar morir.**

**Danio: ninguno**

**Chequeo: ninguno automatico**

**Alcance: cercano**

**Uso por turno: una vez por escena de juego**

**Fluido: todo**

**Sangre acida**

**La sangre del evs derrite todo tipo de material la mayoría de los evs hieren sus atacantes con ella.**

**Danio: 3HG**

**Chequeo: lanzar**

**Alcance: corto medio**

**Uso por turno: 1**

**Fluido: 2 unidades de fluido**

**Sangre ignitiva**

**La sangre del evs puede prender en llamas y es imposible de apagar muchos terroristas evs usan esta habilidad aunque es posible**

**apagar el fuego con arena para no correr riesgos las ordenes de los agentes de la ley son matar a los evs con este poder.**

**Danio: 4HG**

**Chequeo: lanzar se puede lanzar como una molotov en caso de prenderse el evs puede llegar a morir o requiere que le pongan arena.**

**Alcance: medio largo**

**Uso por turno: una vez**

**Fluido: tres cuadros de fluido**

**Instinto de peligro**

**El personaje es capaz de presentir que un peligro los acecha no puede saber cuando y como atakaran pero sabra que hay peligro en algún lugar.**

**Daño: ninguno**

**Chequeo: ninguno**

**Alcance: corto mediano /largo**

**Uso por turno: una sola ves por turno**

**Fluido: 3 cuadros de fluido**

**Pulmones de hierro**

**El personaje puede respirar mucho tiempo debajo del agua.**

**Danio: ninguno**

**Chequeo: chequear constitución.**

**Alcance: corto**

**Uso por turno: extendido hacer varias tiradas tirada extendida.**

**Fluido: 4 cuadros de fluido.**

**Esqueleto irrompible**

**La masa osea del personaje es irrompible, podrá ser noqueado pero no podrán romperle un solo hueso.**

**Danio: ninguno**

**Chequeo: ninguno**

**Alcance: corto**

**Uso por turno: no este poder es constante no se activa.**

**Fluido: no es parte del personaje**

**Ver en la oscuridad**

**El personaje ve en la oscuridad no tiene problemas para hacerlo.**

**Danio: ninguno**

**Chequeo: automático**

**Alcance: corto**

**Uso por turno: 1**

**Fluido: no su uso es constante**

**Sangre venenosa**

**La sangre del personaje es venenosa un poco de ella para un ser humano es mortal, además se puede absorber por la piel.**

**Danio: constante hacer varios chequeos de constitución.**

**Chequeo: lanzar o cualquier habilidad que sirva para administrar el veneno.**

**Fluido; 4 cuadors de fluido.**

**5 sentidos mejorados**

**El personaje puede elegir uno de sus 5 sentidos para usarlo de manera aguda.**

**Daño: ninguno**

**Chequeo: ninguno**

**Alcance: corto**

**Uso por turno: 1 por sentido que se quiera agudizar.**

**Fluido: 2 cuadros de fluido.**

**Inmune al frío**

**El personaje puede resistir temperaturas bajas además no podrá tener enfermedades derivadas de las bajas temperaturas.**

**Danio: ninguno**

**Chequeo: ninguno**

**Alcance: corto**

**Uso por turno: activado siempre**









