

Imperfecto

Por Pablo Férron Gallegos

Alias Lordwhitewind

Ingredientes secundarios:

- Evolución Social

- Evolución de Contenido

- Evolución de formato.

Licencia CC Creative commons

Nacionalidad: Española

Relación con la Evolución:

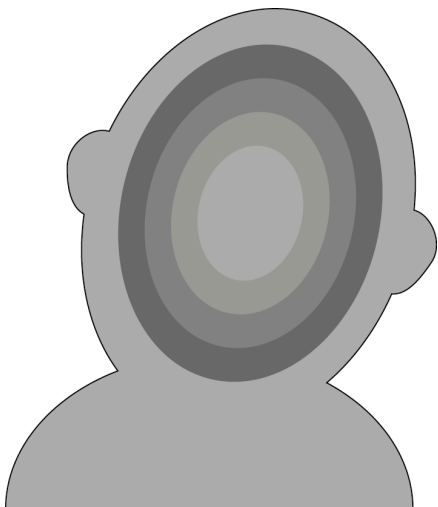
Rompamos barreras, cambiemos conceptos sin cambiar la esencia evolucionemos, Aquí un juego de rol en el que no te centras en un personaje, puedes llevar varios, en el que cada partida cambias de personaje, en el que el tus personajes estarán engañados por ti mismo. Un juego de rol con contador de tiempo, una carrera hacia tu propia destrucción, se un dios atrapado y tentado por la humanidad hasta que esta te consuma.

Lucha por el destino de la sociedad humana, no como un marionetista entre las sombras sino como un desesperado agente con armas imperfectas.



un juego de
Pau Ferrón

imPERFECTO



imPERFECTO

(Beta)

Un juego de Pau Ferrón

Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es_ES.



Hola, mi nombre es William Gunthurson, hoy temo por mi vida y lo peor es que no se que la amenaza.

He trabajado en proyectos en diversas universidades del mundo, he pertenecido a varios grupos de desarrollo de antibióticos y vacunas, soy algo así como una eminencia en el tema. Ahora me encuentro en casa de mis padres un lugar alejado y perdido, pero aun y así me han encontrado. Solo espero que este mensaje tecleado rápidamente en la despensa subterránea llegue a mis compañeros de proyecto.

Hace una semana empezaron a seguirme. Al principio no me di cuenta, pero ese tipo estaba en la cafetería, comía en el mismo restaurante, siempre se sentaba cerca de mí en el autobús. Empecé a preocuparme y decidí llamar a la policía.

Con el teléfono en la mano, sentado en el baño de mi cafetería

habitual, escuche un golpe seco en la puerta. Me asuste, pensé que el cabrón venia a por mi. ¡Joder!;Nunca le había hecho daño a nadie!. El pestillo del lavabo saltó y la puerta se astilló, un segundo impacto abrió la puerta que cayó encima mío. Y era otro tipo. Me miró mientras levantaba una pistola, apuntando a mi cabeza. Entre sollozos callados, lagrimas y mocos, suplique por mi vida. Entonces alguien se abalanzó sobre él, y le golpeo hasta dejarlo inmóvil en el suelo, puede que muerto. Mi salvador era el tipo que llevaba tiempo siguiéndome.

Se presentó como Jonh Smith, decía ser un agente secreto al que habían asignado para mi seguridad. Una de mis investigaciones era clave para evitar una plaga en ciernes y alguien creía que con mi muerte la investigación fracasaría. Presa del terror y viendo en el un salvador no me di cuenta del cliché que se estaba dando en mi vida y le seguí hacia un lugar seguro.

La siguiente semana fue como vivir en una película mala de espías: Nos escondíamos y nos buscaban, nos movíamos y nos seguían. Jonh, si ese era su auténtico nombre, no dijo nada de su vida, parecía el espía perfecto, me salvo decenas de veces. Pero cuando no estaba en plena acción parecía extraño, no parecía saber mucho del día a día, tenía problemas para manejar objetos, no tenía conocimientos de nada más allá de su trabajo, estaba como incompleto, imperfecto, como si fuera un personaje secundario de una mala novela, que solo ha sido creado para hacer una cosa en el libro y el resto de él no es importante.

Nos acosaban, llegamos aquí pero volcaron nuestro coche por el camino. Jonh cubrió mi retirada, creo que ha muerto. Ahora me encuentro solo, en la oscuridad, mi cara iluminada por mi teléfono móvil, espero que esto llegue a alguien.

Ya oigo sus pasos, por favor. Mandad a la policía, a quien sea...
No quiero que sean mis padres quien encuentren mi cadáver.

Al principio...

Antes del Big Bang estaba el Director. Encargado de gestionar lo que llegaría por venir, una consciencia suprema e ilimitada cuyo objetivo era que todo fuera según el plan ¿Que plan? Solo él lo sabía. Para tan basta tarea se estaba sólo, puesto que no tenía que lidiar ni con el espacio, ni con el tiempo.

Entonces el proyecto empezó y el Big Bang fue su pistoletazo de salida. Conforme el universo se expandía el director tuvo que lidiar con los problemas que le suponían las dimensiones, en especial las distancias, no podía observarlo todo, así que decidió fragmentarse en consciencias, observadores que supervisarían cada sector del proyecto.

Estos observadores eran independientes de su intelecto, se desarrollaron por si mismos y se definieron a si mismos en la soledad del vacío.

Hubo uno de ellos, uno especial, que probó a fragmentarse a si mismo y desapegarse del Director, ser independiente. Creó un proyecto dentro del Proyecto. En un pequeño planeta nació la vida con ella la consciencia. Y este fue el inicio del fin del proyecto.

La creación de una consciencia externa e independiente del Director trastocó todos los planes...

La cárcel perfecta.

El desarrollo de la consciencia en seres inferiores se convirtió en un imán, todos los observadores se vieron irremediabilmente atraídos hacia la vida, hacia la tierra. Empezaron a observar lo que en ella acontecía, el desarrollo de la vida, la evolución de los seres vivos, el devenir del tiempo... Pero fue cuando el primer hombre tuvo consciencia de su propia individualidad cuando se cerraron las puertas de la cárcel. La humanidad había atrapado a los Observadores

¿Acaso no era la humanidad un reflejo de lo que ellos eran? ¿No era la humanidad el nuevo Director?. Los observadores habían perdido toda guía, no había proyecto que

seguir. Pero la humanidad se dirigía a algún lugar.

Los observadores contemplaban los avances del hombre, frustrados por no poder intervenir. No eran criaturas físicas, no se podían manifestar, así que buscaron una solución: Ser humanos.

Imperfectos.

Los primeros intentos fueron fallidos. Un ser humano no podía contener la basta consciencia de un observador, creaban cuerpos que se colapsaban al instante cayendo muertos, algo en la humanidad les rechazaba. Pero entonces a un observador se le ocurrió algo que les cambiaría para siempre: No podían transmutarse totalmente en humanos pero si parcialmente. Podían crear de la nada un

cuerpo y programarlo para hacer lo que ellos quisiesen. Así nacieron los imperfectos.

Seres limitados pero útiles, homúnculos de usar y tirar. Guiados por un objetivo y dotados de una psique limitada. Hacer creer al Imperfecto que era un humano y lanzarlo a la sociedad. Tenían sus limitaciones pero era mejor que nada. Pero tenía un precio, cada vez que un Observador crea un imperfecto se contagia con su humanidad, pudiendo perder la consciencia de lo que era anteriormente.

Cada observador podía controlar un número limitado de Imperfectos para conseguir sus fines y hacer avanzar a la humanidad hacia donde él quisiese. Era

cuestión de tiempo que surgieran conflictos.

La guerra de los Parlamentos.

Estaba claro que la humanidad era la clave, era lo que había variado el proyecto. ¿Pero que había que hacer con ella? El director hacia eones que no se manifestaba pero la humanidad atraía a los observadores. Claramente la humanidad es, a todos los efectos, el fulcro donde se asienta el universo.

¿Como orientar a los hombres?

Esta pregunta es la que hizo estallar la guerra entre los observadores. Algunos dicen que hay que potenciar a la humanidad para encontrar al Director; otros dicen que la humanidad esclavizó al

director y que su exterminio lo hará volver; unos dicen que el Proyecto era la humanidad y que se ha de evitar intervenir en ella; también los hay quien dicen que la humanidad no es importante, que los observadores la hacen importante al observarla.

Estas diferencias hicieron que los observadores se organizaran en los Parlamentos, unidos por intereses para el desarrollo de la sociedad humana. Desde entonces los enfrentamientos han sido incontables.

¡¿No os dais cuenta?!

¡El patrón está por todas partes! Esos tipos sin vida, aparecen, hacen su trabajo y se esfuman. ¿Quiénes son? Pasa por todo el globo, están siempre en los momentos clave. Mueven la historia.. Y están enfrentados, hay facciones, eso seguro.

¿Iluminati?¿Masones?¿CIA?¿El gobierno? No se quienes son, pero se como actúan, tienen agentes durmientes. Creo que son personas normales, las raptan y borran todo rastro de sus vidas. Les programan y los lanzan a hacer su misión, son casi unos fanáticos, ¡siguen su objetivo a saco!

¿Que me decís del tipo ese? El científico, el de las vacunas. ¿No habéis leído el mensaje que circula?, tres meses más tarde hubo una epidemia en la India, palmó un montón de gente. ¿Sabéis quien estaba

en el proyecto para desarrollar una cura?;Pues el puto científico!
Su muerte retrasó la investigación, el laboratorio tubo que
contratar a otro tipo. ¿Casualidad?;Y una mierda!

Esos cabrones nos controlan y usan sus peones para jodernos a base
de bien. ¿Alguien va a hacer algo?;Claro que si tío! Tengo una
pistola y un par de colegas. Voy a llegar al final, mi padre la
palmó en la India y me voy a tomar venganza, ;claro que si!.

Observadores

Un observador es una entidad de intelecto puro, incorpórea y con la capacidad de observar.

Su capacidad para observar está limitada, pueden verlo todo de manera global pero no al detalle, para observar la sociedad necesitan hacerlo a través de los ojos de sus imperfectos.

Al no tener forma física se relacionan llamándose unos a otros y organizando reuniones entre ellos, estas reuniones no son físicas, son la unión de sus voluntades. Solo los que están enlazados de esta manera sabrán lo que se sucede en esas reuniones. Si alguno de ellos no quiere

unirse solo tiene que rechazar esa invitación.

La otra capacidad que tienen los Observadores es la de convocar Imperfectos.

Cuando un Imperfecto es creado, el observador se introduce en él (o en varios si es capaz de hacerlo). Deja de ser el mismo para asumir la identidad del Imperfecto y no estará disponible para que otros Observadores hablen con él. En cualquier momento puede abandonar a sus Imperfectos para volver a su estado anterior. Los imperfectos morirán y él recordará todo lo que ellos hayan visto, sentido o aprendido.

La creación de Imperfectos tiene un peligroso efecto secundario, mientras más se crean, más humano se vuelve el observador, llegando al punto de que puede perderse.

Contagio

El contacto humano envenena al Observador, le contamina. Esta contaminación le otorga la capacidad de controlar a un número mayor de Imperfectos pero a la vez hace que adquieran perniciosos rasgos humanos

Diluirse

Si no es capaz de parar se transformará en un único ser humano que no recordará

nada de lo que le ha pasado anteriormente y que mantendrá todos los rasgos que el observador haya adquirido.

Limpiarse.

Para limpiarse un observador se aleja de la humanidad para reducir su contaminación, pasa años alejado de todo contacto incluso de los suyos hasta que está limpio totalmente. Volverá a la tierra y empezará otra vez en la guerra de los Parlamentos

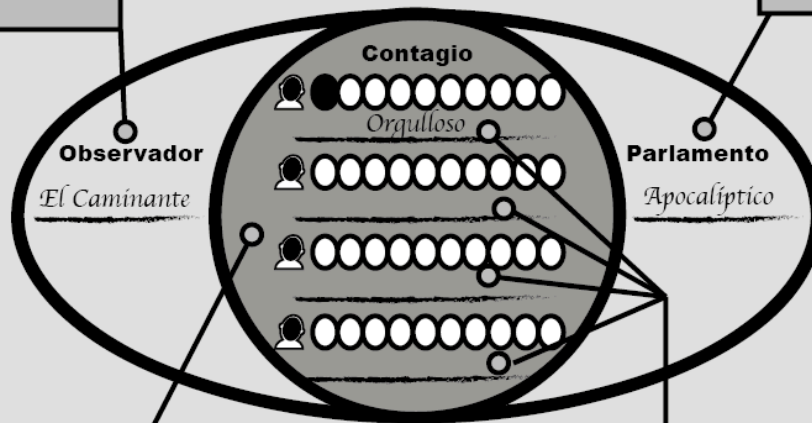
OBSERVADOR

Observador: El nombre por el que se hace llamar.

Puede ser:

- Un nombre (Andrea).
- Un título (El Caminante).
- Una idea (Destino).

Parlamento: El Parlamento al que pertenece.



Contagio: Grado de contaminación que tiene.

-Todos los observadores empiezan con un punto de contaminación y por lo tanto pueden crear un Imperfecto y ya tienen un rasgo humano.

-Cada vez que rellenen una barra de contággio pueden mantener a la vez un Imperfecto adicional y adquieren otro Rasgo

Rasgos: Adjetivos que adquiere al aumentar su contagio.

Ejemplo: Honorable, empático, psicópata, intimidador, sabio, etc...

Parlamentos

Arquitectos

La humanidad es el nuevo proyecto. Buscan que la sociedad avance, que se encuentre la paz social, que la humanidad adquiera conocimientos y se llegue a una civilización perfecta pacífica y avanzada donde todo el mundo tenga cubiertas sus necesidades.

Apocalípticos

Moviéndose entre la sociedad para llevar a la humanidad hacia el caos y la destrucción. Creen que el desarrollo de la sociedad humana hacia su perfección llegará de manos del conflicto. Guerras, matanzas y epidémias son sus herramientas favoritas para endurecer a la

sociedad.

Irracionales

No hay proyecto. Los irracionales han perdido la esperanza, dedican la vida a disfrutar, son hedonistas que solo buscan la diversión, manipulando la sociedad para su propio disfrute. Son macabros y gustan de horrorizar a los humanos a la vez que los impulsan hacia modas extrañas y ridículas o tribus urbanas cada vez más extrañas.

Liberadores

No hay que intervenir. Los liberadores quieren que la humanidad avance por si misma, sin la intervención de los Observadores. Se dedican combatir la influencia de las otras Cábala, acabando

con sus Imperfectos y girando sus planes.

Extremistas

La humanidad ha de ser destruida. Simple y llanamente, los extremistas odian a la humanidad, la humanidad es su cárcel y van a romper los barrotes. Cada paso que dan es para destruir, hecatombes, terrorismo, guerras, desastres bacteriológicos. Todo lo que reduzca a la humanidad a la nada.

Primarios

La humanidad ha sido corrompida, hay que volver al origen. Este Parlamento quise hacer que la humanidad vuelva a la edad de piedra, evitan toda investigación científica, buscan acabar con la información y usan su influencia para atrasar los

avances sociales.

Controladores

La humanidad ha de ser guiada por los observadores, quieren gobernar a los humanos de manera pública. Como sus señores absolutos por derecho. Algunos dirigentes importantes están alineados con ellos gobernantes en la sombra para guiar a los hombres.

Catárticos

La libertad está en la humanidad. Los catárticos buscan transformarse en humanos. Están más allá de la guerra, sus imperfectos están creados para vivir vidas sencillas, para experimentar lo que es ser humano.

Exobuscadores

¿Que hay más allá de las estrellas? El Director ha desaparecido pero debe estar en algún lugar. Él es el único que tiene respuestas. Hay que salir a buscarlo. La carrera espacial es su único y principal proyecto.

Rasgos

Los rasgos son características humanas que se pegan a los Observadores y les modifican. Cada vez que un observador adquiere un rasgo todos sus Imperfectos de ahora en adelante lo adquirirán.

Su valor es meramente interpretativo.

Ejemplos:

Amigable, Autista, Aventurero,
Bravucón, Burócrata, Caótico, Cautó,

Centrado, Conciliador, Confiado,
Conflictivo, Desleal, Despistado,
Emprendedor, Extrovertido, Fanático, Friki,
Honorable, Grimoso, Gris, Leal, Loco,
Metódico, Nihilista, Obtuso, Paranoico,
Pragmático, Reaccionario, Rebelde,
Receloso, Revolucionario, Romántico,
Sedentario, Seductor, Soñador, Temerario,
Temeroso, Tímido.

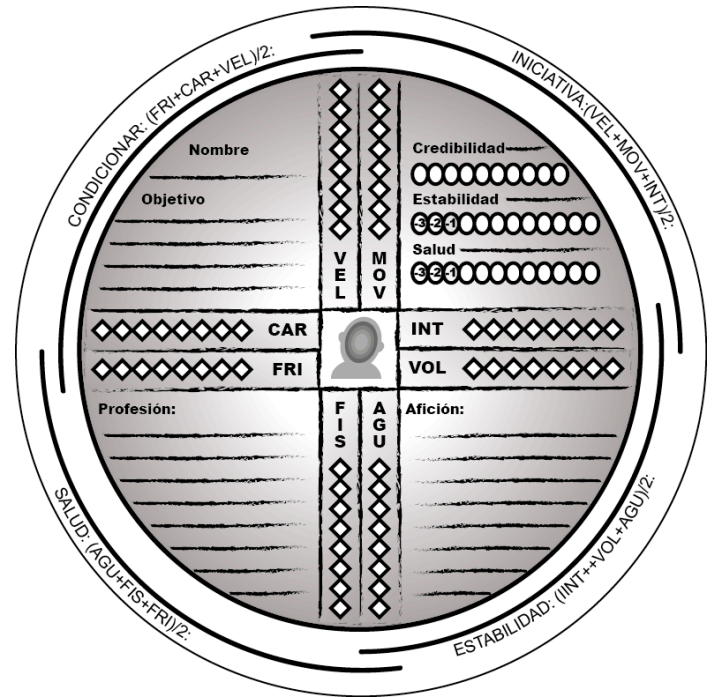
Imperfectos

Un Imperfecto es un humano artificial creado con un objetivo y dotado de unas habilidades para conseguirlo.

La existencia de un imperfecto es bastante lamentable, piensan que son personas reales y actúan en consecuencia. Pero a medida que su existencia se alarga cada vez queda más patente para ellos que no lo son y esto hace que su poco a poco pierdan la razón, incluso que desaparezcan.

Los imperfectos aparecen en algún lugar aislado cuando un observador decide crearlo. Empieza su actividad y la búsqueda de su objetivo. No son

conscientes de ser, en realidad, las herramientas de los observadores



Paso 1:

A quarter-circle diagram with a shaded interior. The top arc is labeled 'UNIVERSIDAD NACIONAL VELIZ'. The right vertical edge is labeled 'E'. The bottom horizontal edge is labeled 'CAR'. Inside the quarter-circle, there are two horizontal lines. The top line is labeled 'Nombre' and the bottom line is labeled 'Objetivo'. Below the 'Objetivo' line are four more horizontal lines for writing.

-Nombre: Escoge un nombre.

-Objetivo: El objetivo primario del Imperfecto, decidido por el observador.

Paso 2:

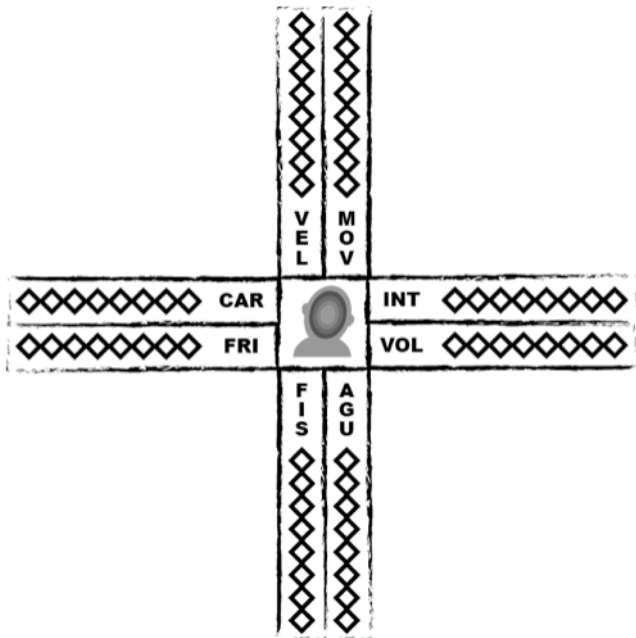
-Escoge una profesión: La profesión dicta las habilidades que tendrá un Imperfecto, es su oficio habitual y le brinda un paquete de habilidades para hacer frente a los problemas que se encontrará en la consecución de su objetivo.

-Escoge una afición: Más allá de su profesión, el Imperfecto tiene unas habilidades adicionales que él cree vienen derivadas de sus gustos personales, la afición funciona igual que la profesión, pero solo otorga la mitad de las habilidades (las que desee el observador).

A semi-circle diagram with a shaded interior. The top arc is labeled 'FRI' on the left and 'VOL' on the right. The bottom arc is labeled 'ESTADII IPAC UNIV. NAC. V. VELIZ'. Inside the semi-circle, there are two main sections: 'Profesión:' on the left and 'Afición:' on the right. Between these two sections are two vertical columns of diamond symbols. The left column is labeled 'F' and 'S' vertically, and the right column is labeled 'A' and 'G' vertically. Below the 'Profesión:' and 'Afición:' labels are several horizontal lines for writing.

Paso 3:

-Reparte las Características: Hay ocho características definen a cada imperfecto (reparte 36 puntos entre todas ellas y pon un punto como mínimo en cada una).



-*Velocidad* (VEL): La capacidad de reacción, los reflejos, la agilidad mental. Lo rápido que reacciona tanto a nivel físico como mental.

-*Movimiento* (MOV): La capacidad para desplazarse en cualquier dirección de manera ágil y efectiva, tanto en vertical como en horizontal. También engloba la capacidad de usar vehículos que no usen motos (bicicletas, patines).

-*Inteligencia*: (INT): Su capacidad para pensar, resolver enigmas, buscar información, recordar. Cualquier proceso mental que requiera análisis.

-*Voluntad* (VOL): resistencia frente el desasosiego, la capacidad para seguir adelante por muy cansado o agotado que estés, la fortaleza frente a las tentaciones, la firmeza en tus convicciones.

-*Aguante* (AGU): La capacidad de resistir el dolor, de llevar tu cuerpo al máximo y un poquito más lejos.

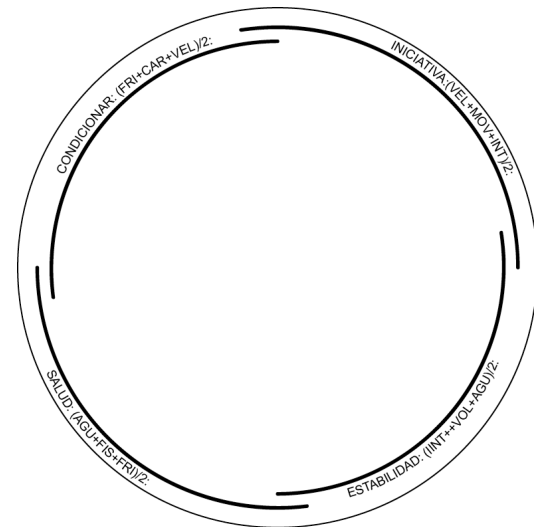
-*Físico* (FIS): El control de tu cuerpo, tu forma física, tu fuerza y agilidad y el uso que haces de ellas.

-*Frialdad* (FRI): La capacidad de mantener la mente fría en momentos de tensión, de mentir, de hacer lo que se debe hacer, apuntar y disparar a sangre fría.

-*Carisma* (CAR): La habilidad de influir en los demás, de crear empatía, de crear lazos con ellos, de hacer lo que tu quieras que hagan de manipularlos.

Paso 4:

Calcula las características secundarias, recuerda redondear hacia abajo cualquier



numero.

-*Iniciativa* $(VEL+MOV+INT)/2$: La iniciativa te servirá para determinar quien actúa primero en cada turno.

-*Estabilidad* $(INT+VOL+AGU)/2$: Representa la capacidad que tiene el imperfecto en situaciones de estrés mental y social.

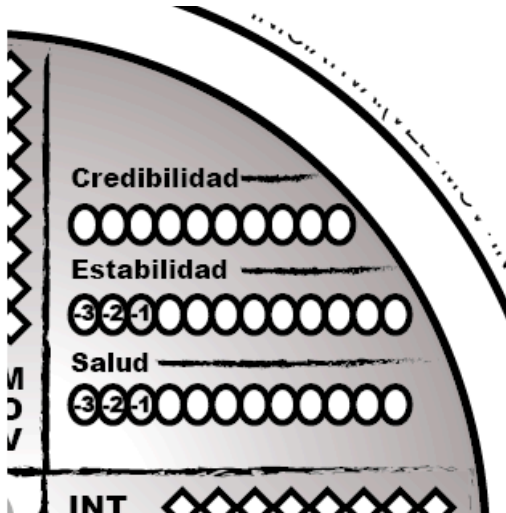
-*Salud* $(AGU+FIS+FRI)/2$: La capacidad del Imperfecto para aguantar el daño físico y controlar el dolor.

-*Condicionar* $(FRI+CAR+VEL)/2$: La capacidad de controlar a multitudes.

Paso 5:

Calcula la credibilidad: Representa cuanto cree el Imperfecto que es un humano normal.

Esta creencia es muy importante, ya que la credibilidad falta de credibilidad puede hacer que el imperfecto se colapse y nunca más pueda ser convocado y aumente el Contagio de su observador.



Calculo de credibilidad:

-Todos los Imperfectos tienen una credibilidad inicial de 10.

-*Extremos*: Las puntuaciones muy altas o muy bajas en las características no son reales (-1 Por cada Característica al 1, 2, 7 y 8).

-*Desequilibrio*: Todas las características se encuentran emparejadas, las parejas son VEL/MOV, INT/VOL, AGU/FIS y FRI/CAR. Cada miembro de la pareja está relacionado con el otro y es poco creíble que tengan puntuaciones muy dispares. (-1 Por cada pareja de características que tenga una diferencia de puntos superior a dos).

Habilidades

Áreas en las que un personaje es experto.

Alerta

La capacidad de mantenerse informado de su entorno, escuchar, ver y sentir tu entorno.

Arma C.C

El uso de un arma cuerpo , tanto para atacar como para defenderse (Parar). Esta habilidad va unida a una única arma cuerpo a cuerpo. Por ejemplo: Arma cuerpo a Cuerpo (Cuchillos). Los grupos habituales son, entre otros: Cuchillos, porras, defensas, etc. Algún que otro colgado puede saber utilizar armas más exóticas tales como espadas, hachas y otras cosas.

Además esta habilidad te permite usar todo tipo de armas improvisadas (Botellas, tacos de billar, palancas) siempre que sean parecidas al arma elegida.

Arma de fuego

El uso de un arma de fuego. Esta habilidad va unida a una única arma de fuego. Por ejemplo: Arma cuerpo a Cuerpo (Pistolas). Los grupos habituales son, entre otros: Pistolas, escopetas, subfusiles, rifles, etc.

Arma de Proyectoil

El uso de un arma de proyectil. Esta habilidad va unida a una única arma de proyectiles. Por ejemplo: Arma de proyectiles (Arrojadizas). Los grupos habituales son, entre otros: Arcos, ballestas, armas arrojadizas, etc.

Área de conocimiento

Un área de conocimiento teórico, que permite saber al personaje cosas. Cualquier cosa puede ser un área de conocimiento: Biología, antropología, ciencia, física, botánica, farmacología, deportes, juegos de rol, moda, arte. Recuerda que solo ofrece un conocimiento teórico y no práctico. Un experto en farmacología sabrá formular una vacuna, pero no tendrá la habilidad para fabricarla.

Arte

La técnica para llevar a cabo obras de arte en cualquier genero, desde una pintura hasta la interpretación de un pieza musical. Cada vez que el personaje adquiera esta habilidad tiene que especificar que tipo de

que tipo de arte se trata, por ejemplo : Arte (Tocar la guitarra).

Atletismo

Cualquier actividad que requiera una buena forma física: Correr, saltar, trepar, nadar, etc...

Buscar información

Encontrar información útil entre gran cantidad de información, buscar en bibliotecas, libros, leer rápido.

Cerrajería

Abrir puertas, cerraduras, ventanas, grilletes.

Conducir

Conducir un tipo de vehículo. Cada vez que

el jugador adquiera la habilidad tiene que especificar que vehículo sabe conducir, por ejemplo: Conducir (Coche)

Deporte

La práctica habitual de un deporte. Cada vez que el jugador adquiera la habilidad tiene que especificar que deporte practica, por ejemplo: Deporte (Waterpolo).

Diplomacia

La habilidad para llegar a acuerdos y actuar de manera correcta y educada sin crear conflictos.

Disfraz

Pasar inadvertido variando tu aspecto o pasar por otra persona.

Electricidad

Conocimientos para manipular cables y hacer chapuzas.

Electrónica

Capacidad para manejar, trampear y modificar aparatos electrónicos.

Esquivar

Evitar que te hagan daño o que las cosas te golpeen.

Farmacia

La capacidad de preparar o analizar o fármacos, drogas, medicinas, etc..

Informática

Uso de ordenadores en general.

Intimidación

Capacidad de imponerse a los demás mediante el miedo.

Inversión

Conocimientos de donde invertir el dinero, conocer el mercado de valores y aumentar tus ganancias.

Investigación

Encontrar y seguir pistas para resolver misterios.

Lengua

Una lengua adicional, cada lengua tiene que venir especificada, por ejemplo: Lengua (Inglés)

Leyes

Conocimiento de leyes y triquiñuelas legales y la capacidad de usarlas en tu favor.

Manipulación

Conseguir que otros hagan cosas por ti.

Medicina

Uso aplicado de la medicina, operar, curar, diagnosticar.

Mentir

Que nadie note cuando mientes. También sirve para detectar cuando te intentan mentir a ti.

Oficio

Un oficio manual que el personaje domina.

Existen cientos de oficios: ebanista, operario de maquinaria pesada, basurero, etc. Cada oficio tiene que venir especificado, por ejemplo: Oficio (Minero)

Pelea

Desde elaboradas artes marciales a los golpes más básicos. También incluye el uso de pequeñas armas improvisadas como una botella de verbena o un puño americano.

Política

Conocer el entorno político y tener la habilidad para moverte en el.

Primeros auxilios

Curar heridas, arreglar hueso y realizar curas.

Psicología

Diagnosticar y tratar enfermedades de la mente.

Rastrear

Seguir una presa o un rastro en un entorno natural.

Reparar

Arreglar objetos rotos, motores, utensilios.

Seducción

Conseguir que otra persona se sienta atraída por ti

Sigilo

Moverse en silencio y esconderse

Tiroteo

Saber donde situarte cuando las balas empiezan a volar, sobretodo para evitar que te den.

Está es una lista genérica de habilidades, si crees que tu necesitas ampliar la lista, solamente hazlo.

Profesiones y Aficiones.

Cada profesión/Afición proporciona una lista de habilidades, 10 para las profesiones y 5 para la aficiones. El observado puede escoger dos veces una habilidad a cambio de eliminar otra.

Por ejemplo: Un criminal puede escoger dos veces Arma de fuego, una para Pistolas y otra para fusiles, a cambio tendrá que eliminar otra habilidad, por

ejemplo conducir.

Las profesiones y aficiones proporcionan al Imperfecto las herramientas para conseguir sus objetivos. Recuerda, las listadas a continuación son solamente unas pocas. Puedes crear cualquier profesión que se te ocurra, solo tienes que asignarle 10 habilidades (y que el DJ te la autorice).

Abogado

- Buscar información.
- Conducir.
- Diplomacia.
- Intimidación.
- Investigación.
- Lengua.
- Leyes.
- Manipulación.
- Mentir.
- Psicología.

Adicto a la aventura.

- Alerta.
- Atletismo.
- Conducir.
- Deporte.
- Diplomacia.
- Esquivar.
- Lengua.
- Primeros

auxilios.

- Rastrear.
- Reparar.

Agente secreto

- Alerta.
- Arma de fuego o pelea.
- Buscar información.
- Cerrajería.
- Conducir.
- Diplomacia o Mentir.
- Esquivar o Tiroteo.
- Informática.
- Seducción.
- Sigilo.

Antisistema.

- Arma C.C.
- Arma de

Proyectil.

- Atletismo.
- Cerrajería.
- Conducir.
- Esquivar.
- Intimidación.
- Pelea.
- Política.
- Tiroteo.

Artista.

- Área de conocimiento.
- Arte.
- Diplomacia.
- Disfraz.
- Intimidación.
- Investigación.
- Lengua.
- Mentir.
- Oficio.
- Seducción.

Criminal.

- Alerta.
- Arma C.C.
- Arma de fuego.
- Atletismo.
- Conducir.
- Esquivar.
- Intimidación.
- Mentir.
- Pelea.
- Tiroteo.

Depredador social.

- Conducir.
- Diplomacia.
- Intimidación.
- Inversión.
- Lengua.
- Manipulación.
- Mentir.
- Política.
- Psicología.

-Seducción.

Detective/ Policía.

- Alerta.
- Arma cuerpo a cuerpo.
- Arma de fuego.
- Atletismo.
- Conducir.
- Esquivar.
- Intimidación.
- Investigación.
- Leyes.
- Tiroteo.

Estafador.

- Área de conocimiento.
- Buscar información.
- Diplomacia.
- Disfraz.

- Intimidación.
- Leyes.
- Manipulación.
- Mentir.
- Política.
- Psicología.

Estudiante.

- Área de conocimiento.
- Buscar información.
- Conducir.
- Esquivar.
- Deporte.
- Informática.
- Mentir.
- Lengua.
- Pelea.
- Seducción.

Explorador/ Cazador.

- Alerta.
- Arma de fuego.
- Arma de Proyectil.
- Atletismo.
- Conducir.
- Esquivar.
- Nadar.
- Primeros auxilios.
- Rastrear.
- Sigilo.

Hacker.

- Área de conocimiento.
- Buscar información.
- Electricidad.
- Electrónica.
- Informática.
- Investigación.
- Lengua.

- Mentir.
- Política.
- Reparar.

Hombre de acción.

- Alerta.
- Arma (elige una).
- Atletismo.
- Conducir.
- Equitación.
- Esquivar.
- Intimidación.
- Pelea.
- Primeros auxilios.
- Tiroteo.

Ladrón

- Alerta.
- Atletismo.
- Buscar

- información.
- Cerrajería.
- Disfraz.
- Electrónica.
- Investigación.
- Mentir.
- Pelea.
- Sigilo.

Médico/ enfermero.

- Área de conocimiento.
- Atletismo.
- Buscar información.
- Diplomacia.
- Farmacia.
- Investigación.
- Medicina.
- Mentir.
- Primeros auxilios.
- Psicología.

Militar.

- Alerta.
- Arma C.C.
- Arma de Fuego.
- Atletismo.
- Conducir.
- Esquivar.
- Lengua.
- Pelea.
- Sigilo.
- Tiroteo..

Político

- Diplomacia.
- Intimidación.
- Investigación.
- Leyes.
- Mentir.
- Lengua.
- Manipulación.
- Política.

-Psicología.
-Seducción.

Profesor.

-Área de conocimiento.
-Buscar información.
-Diplomacia.

-Farmacia.
-Informática.
-Inversión.
-Lengua.
-Leyes.
-Política.
-Psicología.

Técnico.

-Alerta.
-Área de conocimiento.
-Conducir.
-Diplomacia.
-Electricidad.
-Electrónica.
-Informática.
-Investigación.

-Oficio.
-Reparar.

**Trabajador/
aguerrido.**

-Alerta.
-Arma C.C.
-Atletismo.

-Conducir.
-Deporte.
-Esquivar.
-Intimidación.
-Oficio.
-Pelea.
-Reparar.

Es mi último movimiento, desesperado. Jonh no fue lo suficientemente bueno, estoy demasiado contaminado, soy predecible y mis Imperfectos también. Creo que he contribuido suficiente a la cábala, es hora de diluirme o limpiarme. Pero antes mi ultima jugada.

No pude evitar lo de la India, pero puedo desmontar la organización del Caminante. Lleva años manipulando mediante imperfectos ese grupo. Ecoterroristas, luchando por controlar la población, reducir la humanidad. Que bien le vienen a la cábala de los Apocalípticos. He creado a un loco, su mente es un mar de odio por la muerte de su padre. Sabe lo justo para saber donde tiene que disparar y a quien herir. Un par de muertes y saldrán a la luz, el caminante perderá a su peón, no creo que se recupere. Si yo me diluyo que lo haga el también. Ya nos encontraremos en el futuro,

aunque seremos entidades distintas creo que hay cosas que trascienden la reconversión... O quizás estoy tan contaminado, me siento tan humano, que empiezo a temer la extinción de mi consciencia al igual que ellos temen a la muerte.

Así que hermanos y colegas, ayudadme en este último vuelo, podemos asestar un golpe al Caminante y por ende a toda la cábala de los Apocalípticos. Y luego, recordad lo que fui y lo que hice por los Arquitectos.

Asumiremos que si has llegado a este manual ya sabes que es un juego de rol, aun y así te hacemos una breve descripción de la terminología habitual.

Personaje: Cualquier personaje del juego.

Jugador: Persona que esta jugando a rol. Sus personajes se llaman personajes jugador (PJ)

Director de juego (DJ): Persona que organiza la partida y se la presenta a los jugadores. Los personajes que el controla son los Personajes no Jugador (PNJ).

Pruebas.

Una prueba se da cuando un personaje

quiere conseguir alguna cosa que entraña alguna dificultad. Todas las pruebas se realizan lanzando un Dado de ocho caras (D8) a partir de ahora nos referiremos a el como Dado (D).

Un personaje quiere realizar una acción (Prueba).

Cuando un jugador o el DJ quiere que su personaje haga alguna acción se han de seguir los siguientes pasos:

1- Quien controle al personaje dice cual es su objetivo.

2- Jugador y director de juego determinan que habilidad y que característica son las necesarias para conseguir su objetivo (la ultima palabra es

siempre del DJ).

3- Quien controle al personaje lanza un dado. Para conseguir su objetivo tiene que obtener un resultado igual o menor que su puntuación en la Característica implicada. Si no tiene la habilidad necesaria para conseguir su objetivo su característica se reduce a la mitad (redondea hacia abajo).

Un personaje quiere realizar una acción y otro se le opone (Prueba enfrentada).

Cuando un jugador o el DJ quiere que su personaje haga alguna acción y hay otro personaje que se le opone se han de seguir los siguientes pasos:

1- Quien controle a los dos personajes implicados declaran sus objetivos.

2- Jugadores y/o director de juego determinan que habilidad y que característica son las necesarias para conseguir su objetivo (la última palabra es siempre del DJ).

3- Quien controle a cada personajes lanza un dado y le suma la Característica implicada (o la mitad si no tiene la habilidad) el que saque el resultado más alto consigue su objetivo, su oponente no.

Un Imperfecto con la habilidad Atletismo y una puntuación de 6 en MOV tendrá que hacer una prueba si sube sin herramientas por una pared con pocos asideros y superficie resbaladiza pero lo hará automáticamente si lo hace por una pared de roca con muchos asideros y una cuerda.

Si el mismo personal e tuviese MOV 6 pero no la habilidad Atletismo para esta prueba su MOV se reduciría a la mitad.

Modificadores.

Algunas situaciones puede aumentar la Característica (en un +1 o +2) para una prueba, como por ejemplo tener un utensilio que ayuda, información que ayuda, o la situación ayuda.

En cualquier situación en que aplique un bonificador o un penalizador a una

característica se tiene en cuenta que se aplica antes de dividir su valor en caso de no tener una habilidad adecuada.

Como se lee una prueba?

En el juego nos referiremos a las pruebas de la siguiente manera:

-Prueba: [CARACTERÍSTICA (habilidad útil)].

-Prueba enfrentada :[CARACTERÍSTICA (Habilidad útil)] vs [CARÁCTERÍSTICA (Habilidad útil)].

Si no hay Habilidad entre paréntesis es que no es necesaria, siempre realizas la prueba sin dividir la característica

Credibilidad.

La credibilidad es la medida en la que un imperfecto cree en si mismo, lo que lo separa de darse cuenta que no es mas que una mera marioneta al servicio de un desconocido.

Una vez calculada la credibilidad inicial el Imperfecto NUNCA recuperará credibilidad. Además hay una serie de situaciones que se la harán perder.

Intervención del Observador.

Cuando la situación lo requiere el observador puede intervenir en la vida del Imperfecto, esto tiene un coste, un punto de credibilidad.

Maneras de perder credibilidad.

-Muerte. La muerte del Imperfecto le hace perder un punto de credibilidad.

-Pérdida de estabilidad. Cuando la estabilidad se reduce a 0 pierde un punto de estabilidad.

-Por intervención del Observador. Cada vez que el observador interviene en la vida del Imperfecto el imperfecto pierde un punto de Credibilidad.

-Ver su propio cadáver. Puede darse la situación que un Imperfecto vea su propio cadáver, en ese caso pierde un punto de Credibilidad.

Credibilidad 0

Cuando el imperfecto se queda sin credibilidad muere. Cae desvanecido y sin constantes vitales. Además su muerte traslada parte de su humanidad a su observador que aumenta en un punto su contaminación.

Tras perder toda su Credibilidad el Imperfecto no podrá volver a ser convocado.

Usos de la credibilidad.

- Recuperar toda la estabilidad del Imperfecto.
- Recuperar toda la salud del Imperfecto.
- Trasladar información de un Imperfecto a otro (Ambos controlados por el mismo observador).
- Darle una habilidad al Imperfecto (apúntala en aficiones).
- Hacer que uno de sus imperfectos realice una escena de Acercamiento o interrogatorio.

Conflicto.

Parece inevitable, dado el temperamento humano que, en algunas ocasiones unos intentemos dañar a otros. Para estas situaciones tenemos el combate.

Rondas.

Cada combate se organiza en rondas. Una ronda es el lapso de tiempo en el que todos los personajes implicados en el combate actúan

Orden.

Los personajes actúan en orden decreciente de iniciativa (Esto quiere decir

del que tenga la iniciativa más alta al que tenga la iniciativa más baja) en caso de empate (dos personajes tienen la misma iniciativa) actuará el que tenga el valor de VEL más alto si el empate permanece desempatarán con un dado (quien obtenga un resultado más alto actúa primero).

¿Que hacer?

Cada personaje implicado en el combate dispone de una acción y un número variable de reacciones.

Acción:

Una personaje solo puede realizar una acción en combate. Estas son: Atacar, Defender y miscelánea.

Todas las acciones pueden ir acompañadas de un movimiento de 1 metro por punto de MOV.

Atacar: Intentar hacer daño a un oponente. El objetivo es hacer Daño al oponente.

-Atacar cuerpo a cuerpo [FIS (Pelea/Arma Cuerpo a Cuerpo)]

-Atacar a distancia [FRI (Armas de fuego/Armas arromadizas)]

Se realiza una **Prueba** de si el oponente no reacciona.

Se realiza una **Prueba enfrentada** contra la reacción del oponente si este reacciona.

Defender: Concentrarse en que nadie te haga daño.

Defender aumenta todas las reacciones que el personaje haga hasta que vuelva actuar en 3 puntos

Miscelánea: Cualquier cosa que represente una acción y no sea un ataque ni una defensa como, por ejemplo, desenfundar un arma, recargar un arma, huir, abrir una puerta, etc...

Reacción:

Las reacciones son respuestas a los ataques del enemigo, hay tres reacciones: Esquivar, Parar, Buscar cobertura.

Puedes realizar una reacción sin

penalización pero por cada ración adicional que realices recibirás un -1, hasta que vuelva a ser tu turno de actuar.

Todas las reacciones tienen como objetivo evitar el daño.

Esquivar [VEL (Esquivar)]

Sirve para esquivar un golpe. Esquivar proyectiles es muy difícil así que reduce tu VEL en 3 puntos.

Parar [FIS (Armas cuerpo a cuerpo/Pelea)].

Sirve para parar un golpe. Puedes parar un golpe con tu cuerpo si el oponente te ha atacado sin armas pero para parar un golpe realizado con un arma de combate cuerpo a cuerpo necesitarás otro arma cuerpo a cuerpo o algo físico.

Parar sin armas (aunque sean improvisadas) un golpe realizado con un arma cuerpo a cuerpo sin recibir daño es muy complicado, reduce tu FIS en 3.

Buscar cobertura [INT (Tiroteo)]

Los proyectiles son complicados de esquivar e imposibles de parar. Para evitar una bala puedes con suerte tirarte al suelo o buscar a tu alrededor algo que te cubra.

Es posible que no haya lugar para esconderse, o el que haya no represente mucha utilidad contra el proyectil, en ese caso el personaje puede lanzarse al suelo, o moverse erráticamente. En esos casos reduce en 3 tu INT.

Daño.

Cuando un ataque ha sido realizado éxito daña al oponente, este daño se reduce de los puntos de salud del oponente.

Calculamos el **Daño** mirando la Característica implicada en el ataque (FIS para el cuerpo a cuerpo y FRI para la distancia).

Daño 1: Característica 1 o 2.

Daño 2: Característica 4 a 6.

Daño 3: Característica 7 u 8.

Cosas Que aumentan el daño.

Las armas aumentan el daño. Cada

arma da un bono de daño de +1 a +3, según la situación y el tipo de arma. Para una guía rápida todas las armas tienen un valor de +1, si te ofrece una ventaja sustancial sobre el oponente tendría un +2 y una ventaja terrible sería un +3.

Ventajas sustanciales. Disparar ráfagas, atacar a alguien desarmado, un arma de combate cuerpo a cuerpo más grande que la otra, arma adecuada a la situación.

Ventajas terribles. Blanco indefenso, blanco en situación desfavorable, blanco desarmado.

Algunos ejemplos:

Un cuchillo tendría habitualmente un valor de daño de +1, pero si atrapo a alguien por la espalda

y decido rajarle el cuello el cuchillo es la herramienta perfecta, así que tendría un +3.

Una uzi disparando bala a bala tendría un valor de daño de +1 pero disparando en ráfaga tendría un +3.

Dos tipos luchan en un túnel, uno con una motosierra y el otro con un cuchillo, +3 para el cuchillo y +1 para la motosierra.

Un tipo esta sobre un tejado con su rifle de francotirador (+3) e mismo tipo está a tres metros de su víctima (+1).

El director de juego decide el valor del bono de daño de las armas, y el jugador puede exponer porqué cree que el bono al daño de las armas debería aumentar o disminuir... Pero el DJ tiene la última palabra.

El sistema de Daño tiene un objetivo claro, potenciar la creatividad y la flexibilidad.

Situaciones especiales:

Cuando un personaje recibe un impacto sin esperarlo (emboscadas, puñaladas, etc) dobla el **Daño**.

Si el personaje que recibe el daño está vendido (durmiendo en la cama mientras el asesino sonríe y estudia su cuello) no pierdas el tiempo, esta muerto. Si la situación justifica una muerte directa... Pues muerte.

Cosas que ayudan contra el daño.

A veces tienes suerte y vas bien vestido para la ocasión, chalecos antibalas, alguna armadura casera, un casco de moto. Al

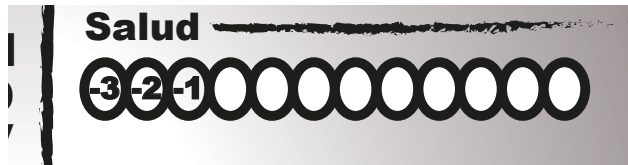
igual que con las armas, estos objetos reducen el daño según lo idóneos que sean entre -1 y -3.

Ejemplos:

Un chaleco antibalas ofrece una protección de -2 contra balas pero ante un corte de navaja solo ofrece un -1 y ante un francotirador que dispara a la cabeza un -1.

Penalizadores por salud.

Cuando la salud se reduce a los tres últimos puntos de Salud el personaje tiene un penalizador que se aplica a sus características cada vez que tenga que hacer alguna acción que implique algo



físico.

Recuperar salud.

Todos los personajes recuperan un punto de Salud cada vez que pasan 9-AGU días.

Si el personaje está hospitalizado recupera dos puntos cada vez que pasen 9-AGU días.

Otro personaje puede cuidar al herido [INT (Medicina)] para curar un punto adicional cada 9-AGU días.

Un personaje puede intentar reducir en un punto el penalizador por daño [INT (Primeros auxilios)]. Si un personaje lo intenta consigo mismo tendrá un -3. Un éxito reduce en uno el penalizador, un fracaso reduce un nivel de salud.

Muerte

Si en algún momento el personaje recibe más daño del que puede aguantar muere. Para los Imperfectos la muerte no es siempre el final del viaje. Perderán un punto de estabilidad y podrán volver a ser convocados en 24 horas, no recordarán su muerte, se sentirán confusos con que pasó.

Estado mental.

Los Imperfectos son especialmente vulnerables al estrés mental y emocional, de hecho cuando se les muestran evidencias claras que su vida es una mentira y las incongruencias que esto representan quedan muy dañados y pueden llegar a perder Credibilidad. Por otro lado los humanos pueden acusar estos efectos.

A veces los personajes entraran en ataque dialécticos para minar la confianza de otro.

Estabilidad.

La estabilidad representa la capacidad

de concentración y la resistencia a la frustración y al fracaso. Además para los Imperfectos también representa cuan creen en si mismos.

Cuando un personaje reduce su estabilidad empieza a mostrarse nervioso y desconcertado.

Cada vez que un personaje falla al realizar una acción social o mental reduce en uno su contador de estabilidad.

Las situaciones de estrés en general pueden reducir la estabilidad de un personaje, participar en un tiroteo, verse envuelto en un accidente, etc. El personaje puede realizar una prueba [VOL], si la supera no perderá estabilidad, si la falla perderá entre 1 y 3 puntos, según la situación de estrés.

Atacar la psique (solo Imperfectos).

Cuando alguien ponga en duda la credibilidad del Imperfecto ya sea de manera fortuita (un interrogatorio un acercamiento) o más directa, alguien que sabe lo que es se lo quiere mostrar (otro imperfecto) se realiza una Prueba de atacar la psique.

La pérdida de estabilidad depende de la Característica implicada en el ataque (CAR para el acercamiento y FRI para el interrogatorio).

Estabilidad 1: Característica 1 o 2.

Estabilidad 2: Característica 4 a 6.

Estabilidad 3: Característica 7 u 8.

Acercamiento [CAR (Habilidad)] vs [VOL]

Un personaje se acerca a un imperfecto. Puede ser que haya establecido una relación romántica con él o que le haya puesto en una situación en la que tiene que revelar parte de su vida personal.

Habilidades útiles: Psicología, Seducción, Manipulación, Diplomacia.

Interrogatorio [FRI (Habilidad)] vs [VOL]

Un interrogatorio es una situación directa en la que un personaje fuerza a otro para que le revele información.

Habilidades útiles: Intimidación, Manipulación, Psicología.

Si el atacante gana reduce la estabilidad del defensor.

En ambos casos dos victorias consecutivas del defensor acaban con el ataque a la psique, el defensor se cierra en banda. No podrá repetirse hasta el día siguiente.

Penalizadores.

Cuando la estabilidad se reduce a los tres últimos puntos el personaje tiene un penalizador que se aplica a sus características cada vez que tenga que hacer una prueba que implique algo mental o social.



Sin estabilidad.

Cuando un humano se queda sin puntos de estabilidad no pasa nada, tendrá

el penalizador de -3 hasta que vaya a dormir y descanse adecuadamente. Pero para un Imperfecto perder la estabilidad significa perder credibilidad.

Si un imperfecto pierde estabilidad más allá del último punto perderá un punto de credibilidad y restaurará todos sus puntos de estabilidad.

Condicionar

El objetivo de todos los observadores, sean del Parlamento que sean, es el de orientar la sociedad humana para conseguir sus fines. Para esto utilizan su habilidad de Condicionar, una conexión muy primaria con la psique humana.

Los Imperfectos tienen la capacidad de que otros hagan cosas por ellos. No es ordenar, sino sugerir, manipular, convencer.

Condicionar.

Tras una conversación con un humano o grupo de humanos (otros imperfectos son inmunes al acondicionamiento) puede

realzar una prueba de Atacar la Psique. Si reduce a cero la estabilidad del personaje o grupo (En los grupos se escogen los valores más altos del grupo, aunque pertenezcan a diferentes individuos) habrá tenido éxito y podrá gastar puntos de Condicionamiento en sus oyentes.

Si utiliza CAR, buscará que el/los oyentes empalicen con el, les intenta convencer, hacer que vean que sus objetivos son los suyos.

Si utiliza FRI, intentará mentirles o intimidarles, buscará con engaños que le hagan el trabajo sucio o directamente les amenazará si no hacen lo que quiere.

Puntos de Condicionamiento.

-Numero de oyentes.

1p Hasta Dos oyentes.

2p Hasta Cuatro oyentes.

3p Hasta Ocho oyentes.

-Acción a realizar

1p Acción simple, sin riesgo.

2p Acción compleja, con riesgo moderado

3p Acción peligrosa, gran riesgo, incluido el riesgo físico.

-Premura

1p Cuando le vaya bien.

2p Estará entre sus prioridades

3p Lo dejará todo por hacerlo


Los Imperfectos pueden condicionar tantas veces como quieran. La puntuación de Condicionamiento marca los puntos que pueden tener invertidos ente todos los condicionamientos. Si se quieren recuperar puntos de Condicionamiento hay que eliminar totalmente a un grupo previamente condicionado..

CONDICIONAR: (FRI+CAR+VEL)/2:

INICIATIVA: (VEL+MOV+INT)/2:

SALUD: (AGU+FIS+FRI)/2:

ESTABILIDAD: ((INT++VOL+AGU)/2):

Nombre	VEL MOV	Credibilidad
Objetivo		Estabilidad
		Salud
CAR FRI		INT VOL
Profesión:	FIS AGU	Afición:

Contagio

Observador

Parlamento

0000000000

0000000000

0000000000

0000000000

Notas, retrato o lo que necesites:



**¿Sabes realmente
quién eres?**