EL SINDICATO RPG

Uso de ingredientes:

Los arcanos mayores del tarot: siempre me han fascinado esos antiguos símbolos su significado oculto es el mayor enigma para los ocultistas de todos los siglos además representan una gran arca de sabiduría en el mundo antiguo en el juego representan el destino que es inexorable, la prueba y también cuanto puntaje de ojo de la muerte se tiene.

Los signos zodiacales del tarot occidental: cada cultura tiene símbolos que representan animales que bajo el día y mes de nacimiento nos representan y nos indican como somos, en el zodiaco occidental los signos están representados por constelaciones y animales, géminis, capricornio etc.. En el juego representa la manera de ser y de interpretar a los personajes además sirve para dar un puntaje inicial.

Nacionalidad: México- americano

Nombre: JUAN JOSE LERMA GUILLEN

Edad: 25 de edad

Índice:

Capítulo 1 introducción…… pag.4

Capítulo 2 creación del personaje……pag.18

Capítulo 3 habilidades…….pag.34

Capítulo 4 combate…….pag.46

Capítulo 5 armamento y equipo……pag. 53

Introducción

María corría sin rumbo, sentía en su mano la sangre caliente que manaba de su costado. El dolor y la desesperación era insoportable si no se atendía la herida pronto se desangraría. Pensó en ir a un hospital pero no sabía si los tipos que la seguían la estaban buscando y además tenía miedo por lo que fue a la droguería más cercana y compro todas las medicinas que pudo y se dirigió al motel más cercano entro al sucio cuarto y pronto se quitó la camisa y comenzó a remover la improvisada venda que había en su costado, con cuidado limpio la herida y tomo una gran cantidad de analgésicos fuertes, tomo un tampón con un pequeño imán ajustado y comenzó a buscar la bala en una parte ejerció mucha fuerza y un gran dolor sordo le saco el aire y la llevo al suelo, en algún instante pensó en dejarse morir en ese sucio lugar pero recordó a su padre, el único que cuido de ella tomo fuerza y se puso de pie volvió a introducir el imán y sintió un clic, era la bala la retiro con cuidado y limpio la herida se vendo de nuevo y se sentó en la cama a reflexionar sobre su padre en cómo le habían matado por culpa de un rival que tenía en el cartel, solo recordaba las detonaciones de arma de fuego y como alguien huyo en moto mientras esperaban a que se cambiara la luz del semáforo de rojo a verde.

Poco a poco se quedó dormida, tan solo un minuto sus ojos se cerraron como quien muere. De golpe abrió los ojos había oscurecido a un lado de ella un hombre en un traje negro y una máscara de ojos rojos como googles saco su pistola, María cerro sus ojos era el fin su vida estaba terminando escucho la detonación de la bala pero no murió abrió sus ojos y en la entrada se encontraba un hombre de cara ruda con bigote y lentes oscuros y a su otro lado el tipo de la máscara estaba muerto con un tiro en la cabeza. El hombre se dio media vuelta su cabello era negro lacio y muy largo le dijo con voz dura –este es un favor pagado a tu padre por salvarme una vez a mí la vida, en un momento de necesidad ya no te preocupes por los tipos que te siguen, yo los mate- la chica supo en ese momento que el desconocido le ayudaría a vengar la muerte de su padre. Que haría pagar muy caro a las personas que trataron de matarla, con mirada fija y decisión se puso de pie y le dijo:

-¡espérame! voy contigo- el hombre la miro y le dijo –no sabes a donde voy y si supieras no quisieras ir- no tengo a donde ir- grito el hombre vio en ella algo y por un segundo dudo en llevársela pero Marcelo el padre de María era su amigo la miro le dijo –vístete nos vamos en 5 minutos, tengo unas personas que quiero que conozcas-.

De que va esto?

En el sindicato rpg interpretas a asesinos profesionales, que ganan dinero haciendo trabajos para séniores del crimen, políticos y todo aquel que esté dispuesto a pagar por deshacerse de alguien, el juego se centra en asesinos de diferentes habilidades que son parte de un grupo mundial conocido como el sindicato que regula las acciones de los miembros del grupo.

Algunas ideas:

Como material de ideas para tus partidas algunos libros revista videojuegos películas:

Smoking aces 1 y 2 : altamente recomendables hablan de asesinos a sueldo y en general es entretenida.

Juegos de suda 51 : killer 7 no more héroes 1 y 2 altamente recomendables, además también los juegos de hitman y las películas.

Kill bill vol 1 y 2 películas de Tarantino en Gral. Y además varios mangas anime y comics de diferentes editoriales.

Que es un juego de rol

Es como contar una historia pero en este caso nosotros intervenimos y tiramos dados para resolver cuestiones y tenemos reglas que hacen más interesante el juego, hay una persona que contara la historia conocerá las reglas y ayudara a que las personas se diviertan, este personaje será el director del juego y un grupo de aventureros serán los que participen de la historia esto para mí son juegos de rol ,

Otra definición puede ser:

Un **juego de rol** (traducción típica en español del inglés *role-playing game*, literalmente «juego de interpretación de roles») es un juego en el

que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad. Cuando una persona hace el papel de X significa que está interpretando un papel que normalmente no hace.

Bienvenido al sindicato

El hombre llevo a la chica en su auto en un tramo de silencio total, la chica miraba al frente pero no podía dejar de preguntarse ¿quién era este sujeto? ¿Porque la ayudaba realmente? Había muchas interrogantes el silencio se rompió –hemos llegado – indico el hombre la chica bajo del auto en una mansión muy lujosa los guardias hablaron con el hombre y lo dejaron pasar al mostrar su mano y pasarla por una especie de lector de láser, el hombre volteo duramente le indico que la siguiera. La chica lo siguió por varias habitaciones hasta que se encontraron con un grupo de personas que los miraban fijamente estaban en un gran comedor sentados charlando. El hombre en la mesa principal con una gran sonrisa les indico con su dedo índice un lugar para sentarse en la gran mesa.

Al finalizar la comida el hombre canoso les indico que fueran a su estudio el hombre se sentó y sereno y calmado comenzó a hablar:

-¿quién es la jovencita que viene contigo víbora?- la chica comprendió su apodo, así era como le llamaban pensó

María. Víbora tomo la palabra – es mi nueva alumna sr. Aprenderá a matar y se unirá al sindicato y le rendirá lealtad a la familia- el hombre se puso de pie y en tono burlón indico – nadie mejor que tu sabe que esa decisión no dependen de ti- víbora reflexiono un momento, y luego –es la hija de maría cristina- el hombre abrió grandes los ojos como si un recuerdo volviera a su mente – bien que le den una habitación de tal madre tal hija tu madre fue una gran asesina y tú lo serás también de eso me encargo yo-

Que es el sindicato

Nadie recuerda cómo se inició el sindicato. Hay varias leyendas algunos dicen que las familias florentinas y de Europa adoptaban y criaban a los niños de la calle para usarlos como asesinos en contra de sus enemigos y como guardaespaldas. Otros desde las legiones romanas las poderosas familias al servicio del emperador y de la basta roma. Muchos están de acuerdo en que todo empezó en Italia tal vez en una junta de familias en la que los asesinos decidieron ser independientes del crimen organizado y del gobierno y esto llevo a fundar los sindicatos.

La fecha exacta nadie la conoce hay mil leyendas como ya lo mencione para algunos la masacre de san Valentín fue orquestada por asesinos del sindicato y para otros solo fueron los gánsteres italoamericanos.

Los asesinos están presentes en la historia del mundo entero es muy fácil saber eso por la historia dela humanidad que siempre puedes pagarle a alguien para que haga el trabajo sucio por ti y pueda remover del campo a tus más odiados enemigos.

Como está conformado el sindicato

El sindicato se estructura como una familia de la mafia de hecho es muy parecido a ella primero debo aclarar que en el sindicato todos sus miembros son asesinos de alta escuela y no son matones baratos del crimen organizado ni de las pandillas aunque siempre hay un roce muy grande entre estos. En la siguiente lista se explicara de mayor a menor.

1. El don: es el asesino de mayor rango, ha completado sus trabajos y ha tenido la suerte de sobrevivir para pedirle a las familias de asesinos el ser el jefe de un sindicato, y después de un periodo de espera le conceden la petición o le indican que no hay familias disponibles y deberá batirse a duelo con otro don para reclamar el puesto, es un puesto de gran

responsabilidad y toma de decisiones y ningún jugador podrá ser el don al principio.

2. El consejo: es el grupo conformado por los que ayudan a mantener a la familia en orden y ayudan a coordinar los trabajos al don. Pueden ser un pequeño o gran grupo según el tamaño del sindicato en partes iguales y proporcionales está formado por: abogados: se encargan de lo legal. Médicos: atienden a los heridos. Limpiadores: son los que limpian escenas del crimen cuando el perfil del asesinato requiere no dejar rastro también supervisan que un trabajo sea bien ejecutado y que no deje cabos sueltos los sindicatos siempre tienen varios de estos.
3. Guardaespaldas del don: son los que protegen al don y lo escoltan a todos lados son leales al don pero esta vida nada es eterno.
4. Jefes/maestros: son los que instruyen a los asesinos que se unen al sindicato además son jefes y mandan a los nuevos a hacer los trabajos que el consejo indica. Son asesinos profesionales y en general los que hacen los trabajos.
5. Soldados: este grupo de personas cuida la mansión o el edificio del sindicato son mercenarios encargados de mantener el orden y evitar que la mafia o el gobierno y la policía o cualquier autoridad de cada país interfiera

con el sindicato. También tienen facultad de detener a los mismos asesinos que el consejo indique.

6. Asesinos novatos: los de más abajo al principio deben hacer recados trabajos muy mal pagados y ayudar a los limpiadores y a los asesinos mayores en sus trabajos hasta que completen su primer trabajo entonces en ese caso ya se les considera asesinos profesionales

Como se entra al sindicato

Hay varias maneras

Por invitación: el amigo de un amigo te invito,

Por servicio al sindicato: después de ayudar al sindicato en periodos de 3 años el solicitante podrá ser entrenado y después hacer su primer trabajo y tomar el código de silencio, es el camino más largo pero es el más apreciado muchos asesinos profesionales entraron al sindicato de esta forma.

Por herencia: si alguien de tu descendencia o ancestros o familiares no importa si son cercanos o no puedes entrar entrenar hacer tu primer trabajo y tomar el código de silencio y formar parte del sindicato.

Reglas:

Sin excepción todos deben acatar las reglas no importa quién sea niel don mismo puede saltárselas so-pena de

perder el favor del consejo aquí los sobornos no valen cada vez que alguien rompe las reglas la organización se expone.

El código de silencio: de ningún modo hablaras del sindicato a nadie absolutamente a nadie, solo a los involucrados acudirás en caso de emergencia, romper esta regla representa la muerte.

El código de la muerte: no mates niños inocentes ni mates por placer, mata limpiamente y sin hacer escandalo no expongas a tu familia.

Lealtad: el sindicato es como tu familia no lo traiciones somos tu otra familia y tu familia es como nuestra familia, cuentas con nosotros pero si nos traicionas mueres tú y tu familia. En conclusión no hagas nada que afecte al sindicato.

El primer trabajo

Si has hecho todo bien estas en el sindicato lo único que tienes que hacer es probar tu valía con el trabajo que el consejo te asignara, primero te recordaran las reglas del asesino luego te darán 3 días para que por cualquier medio asesines a tu objetivo en perfil privado o secreto el método que tu consideres deberás indicarlo al consejo para que lo apruebe, al concluir el trabajo limpiaras tu escena como te enseñaron, llamaras al limpiador, el vendrá hará su trabajo y ambos se irán de la escena al volver el don te recibirá te

dará un abrazo y un beso en la mejilla y te dirá que entres al salón de juntas, ahí estará el consejo y delante de ellos te preguntara 3 ocasiones si quieres entrar al sindicato y ser parte de la familia si contestas que si te acercara una baraja de cartas del tarot y te dirá que saques una carta si la sacas el consejo te dirá que es tu destino, una prueba constante que hay que enfrentar, luego te dirá que elijas una figura que está en la mesa donde estaba el tarot si la eliges entonces te dirán que ese es tu nuevo signo del zodiaco y tu renacimiento el don te indicara que te arrodilles tomara un espada y te nombrara caballero traerán a una persona para que te haga un tatuaje marcara en la muñeca tu arcano y signo zodiacal , este tatuaje no es visible a simple luz hay que pasarlo por un lector especial, después pondrá en tu mano la carta del tarot y la figurilla, notaras que la figura es de cera y es una vela notaras que arde rápido y que es más bien de aceite el don explicara que el tatuaje es el contrato que tu firmas en el lienzo de tu cuerpo, aceptando las reglas del sindicato y las del mundo libre pero tu prioridad es el sindicato y la carta y la vela que se consume significa que si traicionas al sindicato arderas en el infierno, por traidor. Además te explicara que ahora no eres un humano común pues tienes la maldición de la retícula de la muerte o el ojo de la muerte que te servirá para matar más eficientemente.

Habiendo hecho esto ahora eres un asesino profesional en toda regla y por todo derecho, puedes hacer tus trabajos ganar dinero vivir en la mansión o tener tu propia casa. Los miembros del sindicato te felicitaran.

Pagos

Se te pagara por trabajo siempre y cuando lo termines de manera limpia y ordenada a tu cuenta personal en un banco en las islas caimán puedes ver tu dinero en tu celular u ordenador pasando tu tatuaje en el lector.

Cuanto se paga

Depende de la persona que te contrate. El consejo tiene un cobro base de 50 mil créditos que es la negociación base y no se puede regatear. Los precios varían según el sindicato.

- El cobro normal si es criminal serán 20 mil créditos.
- Un cobro mediano por una figura pública, una actriz periodista escritor es 80 mil créditos.
- Líder político caudillo o un gran jefe criminal son 100 mil créditos según costo de operación.
- Político presidente líder religioso etc. 500 mil créditos o más hasta un millón de créditos esto lo dejo al criterio del director de juego.

La ley y el sindicato

La ley no ve con buenos ojos al sindicato pero no se mete con él ya que el gobierno les concede inmunidad en algunos casos han arrestado a miembros del sindicato pero tan pronto lo hacen algo pasa y se esfuman los cargos contra ellos o desaparecen.

Duelos

Es inevitable que en algún momento los asesinos profesionales tienen conflictos. En esos casos el consejo tratara de manera civilizada de resolver el conflicto que se haya presentado. Pero si no es así los involucrados en el conflicto pueden solicitar un duelo para resolverlo aunque esta manera no se usa hoy en día, se han presentado casos donde los profesionales se matan en duelos con armas e incluso entre sindicatos rivales en un mismo país o en diferentes países por conflicto de intereses. En este caso lo que procede es que los asesinos se ponen de acuerdo en que armas van a usar (armas blancas o de fuego incluso explosivos y los más sádicos mano a mano) el día del combate alguien del consejo hará de reefere y declarara que solo uno de los 2 puede vivir. El árbitro supervisa que no se hagan trampas por ejemplo: que lleven armas ajenas o que esté presente un francotirador.

El duelo también sirve para subir de rango en el sindicato. Es una costumbre no muy usada pero algunos asesinos se han hecho respetar de esta forma ante su nueva familia o al convertirse en un asesino maestro o etc.

Nota: los novatos no pueden tener duelos ni los miembros del consejo tampoco los guardaespaldas del don. Solo los asesinos profesionales.

Un don de una familia no puede retar al de otro sindicato a duelo para tener dos familias. El don una vez nombrado no puede dejar al sindicato o su familia.

El retiro

Es posible que en este peligroso trabajo te llegues a retirar en ese caso tendrás tu dinero y pasaras a ser alguien retirado y no podrás hacer más trabajos. Podrás asistir a las sesiones del consejo y opinar ya que los asesinos retirados son muy respetados por la familia.

La creación del personaje capitulo 2

¿Cómo funciona?

El sistema está basado en tiradas porcentuales con 2 dados de 10 caras uno será unidades y otro decenas trata que sean de diferente color, un lápiz del número 2.

1. Lo primero es llenar tus datos nombre de tu personaje edad, descripción breve de tu personaje.
2. Características: asignar tus puntos de arcano y signo zodiacal, entre tus características en percentiles.
3. Puntos de vida: no importa que personaje tengas tendrá 100 puntos de vida. Opcional: asigna menos puntos de vida a los non player characters para hacerlo más cinemático.
4. Puntos de ojo de la muerte: se determinan por el número de arcano, por ejemplo : si obtienes el arcano 2 el papa eso significa que tienes 2 puntos de ojo de la muerte.
5. Habilidad: asigne 320 puntos para todas las habilidades.
6. Armas elegir armamentos y armadura y equipo.

El arcano tu destino

Hay doce arcanos mayores que al principio del juego se sortean en una bolsa pequeña y cada jugador sacara un papelito ese será su arcano de destino y según el número de arcano es el número de puntos de ojo de la muerte. Si se terminan estos puntos deberás enfrentar una prueba que el destino te presente según tu arcano y que te puede llevar a la muerte o a perder algo o a alguien.

0 el loco: obtener este destino es peligroso porque el asesino tendrá pruebas constantes. Para reglas de juego no tendrá puntos de retícula pero será inmune a la retícula de otros enemigos.

Ejemplo: Mike un asesino se enfrenta a cobra. Mike tiene el arcano del tonto y cobra la fuerza, cobra dispara contra Mike pero falla, utiliza su ojo de la muerte para cambiar el resultado pero el director indica que Mike es inmune al

efecto del ojo de la muerte. Por lo que falla y eso le da tiempo a Mike de escapar.

1 – EL MAGO

tu destino es convertirte en el mejor asesino y aunque tengas muchas pruebas relacionadas con el destino tuyo y de otras personas.

2 – LA SUMA SACERDOTISA

serás la guía de tu propio destino y arrastraras a una mujer a cambiar su destino o tú o la mujer morirán.

3 – LA EMPERATRIZ

mandaras a varias personas las gobernaras justamente o con vara de hierro y serás tú quien los guie.

4 – EL EMPERADOR

tendrás poder y autoridad pero tendrás que cambiar la manera de gobernar o tus subordinados morirán.

5 – EL HIEROFANTE

deberás ser maestro de varios jóvenes asesinos y de ti depende que vivan o mueran.

6 – LOS AMANTES

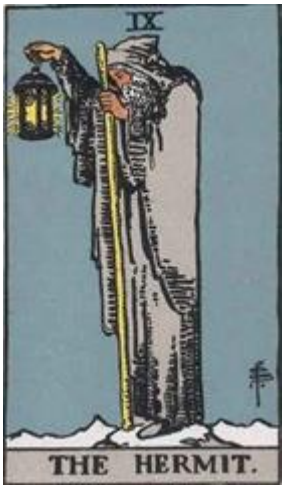
una mujer o hombre llegara a tu vida de ti depende si lo dejas por tu crecimiento en el sindicato o tu amor te hará dejar todo.

7 – EL CARRO

siempre te gobiernan tus emociones deberás decidir si en esta ocasión te gobiernas inteligentemente.

8 – LA FUERZA

deberás buscar el autocontrol o sufrirás tu perdición y de otras personas.



9 – EL ERMITAÑO

deberás alejarte de todo y después de encontrar la iluminación volverás o serás alguien solitario aun?.

10 – LA RUEDA DE LA FORTUNA

una y otra vez retornas a una situación no importa lo que hagas, que hará para detener el eterno ciclo del destino.

11 – LA JUSTICIA

tomaras una decisión de vida o muerte.

12 – EL COLGADO

deberás hacer un sacrificio personal.

13 – LA MUERTE

no importa lo que hagas la muerte siempre te ronda a ti, y a tus seres queridos algunas veces se puede burlar a la muerte pero no siempre y llegara el momento de tomar

decisiones.

14 – LA TEMPLANZA

tu ira será extrema deberás calmarte o morir.

15 – EL DIABLO

eres alguien malvado pero deberás decidir qué camino seguirás el bien o mal con sus implicaciones..

16 – LA TORRE

deberás decidir entre la familia y tu sindicato..

17 – LA ESTRELLA

deberás elegir guiarte a ti mismo a la redención o a la locura

18 – LA LUNA

tu camino te llevara a la locura deberás luchar contra tus demonios internos.

19 – EL SOL

deberás evitar tu oscuridad interna. Sino lo haces mataras a alguien amado.

20 – EL JUICIO

deberás juzgar una situación y aceptar las consecuencias de tus daciones.

21 – EL MUNDO

tus decisiones afectaran al mundo. Por eso elige bien.

Signos del zodiaco

El siguiente paso es obtener tu signo en este caso el jugador puede elegir que signo del zodiaco le viene mejor. Cada signo del zodiaco tiene un número que distribuirá en sus características porcentuales.

Aries: inteligentes ambiciosos y agresivos. Se enojan con facilidad e impacientes. Numero: 36

Tauro: son fuertes coléricos y difíciles de cambiar son fieles y confiables. Numero: 28

Géminis: se adaptan a los cambios. Cambian de actitud con facilidad. Numero: 33

Cáncer: son protectores con amigos y familia apegados a tradiciones y leales. Numero: 53

Leo: son poderoso y ambiciosos además son idealistas son además grandes líderes tienden a ser déspotas y tiranos. Numero: 20

Virgo: buenos investigadores razonadores se pierden en los detalles tienden a la crítica. Numero: 52

Libra: persona equilibradas y justas. Confían mucho en extraños. Numero: 30

Escorpio: autos determinados vencen todos los obstáculos. Números: 38

Sagitario: cumplen sus propósitos, tienden a ser impacientes. Números: 47

Capricornio: solidarios e intelectuales solitarios buenos comunicadores son reservados ásperos y tacaños. Numero: 49

Acuario: son a veces solidarios a veces indolentes y fanáticos. Numero: 40

Pichis: modestos y humildes optimistas calmados pacientes. Numero: 35.

Características:

Todas inician en 10% y se reparten los puntos de signo zodiacal.

Fuerza: la capacidad de llevar a cabo acciones físicas pruebas de fuerza que tan bueno eres para mover cosas pesadas.
Tamaño: define la altura y peso del personaje obviamente entre más valor, más peso y tamaño tiene.
Inteligencia: modera que tan listo o tonto es tu personaje su capacidad de intelecto y resolución de problemas simples
Destreza: la agilidad que tienes para múltiples tareas y acrobacias
Poder: es la capacidad de tener voluntad de tu personaje para continuar luchando.
Apariencia: representa la primera impresión que das a las personas.
Nota: entre mas alto el valor mejor es la característica.

Tirada de característica

Si no hay alguna habilidad que ayude a resolver alguna acción tire 2d6 y si el resultado es igual o inferior será un éxito. En el caso contrario es un fallo y la acción no se completa. Nota: no hay pifia ni crítico en estas tiradas.

Tirada de característica cooperativa

Es muy difícil para un personaje ejecutar una habilidad. Por lo que si 2 o más personajes participan en una acción

conjunta obtienen cada uno un +30% para hacer una habilidad e incrementa un +10% por cada persona extra después de 2 personas.

Tirada de característica enfrentada

Si dos personajes están en conflicto y enfrentan sus características principales cada uno tirara por su característica. El que obtenga el éxito gana la prueba de fuerza y el otro pierde. Pero si ambos tienen éxito se resolverá con una muerte súbita.

Bonificado

Es como una especie de ayuda que el director da a los jugadores dependiendo de la situación ejemplo: Mike trata de forzar una cerradura su fuerza es de 40% el director le concede un bonificado de 20% por lo que su posibilidad de resolver la acción que va a hacer. Obtiene un 70 éxito.

Malas

Es un decremento de bonificaciones se presenta, en una situación donde hay alguien o algo presionando. Ejemplo:

Mike trata de forzar una puerta. Pero hay un asesino siguiéndolo por lo que su fuerza de 40% es reducida por un males de -20% por lo que su característica se ve reducida.

Incremento de características

Para incrementar una característica se necesita entrenar un mes bajo la tutela de un instructor al final de ese mes se tira 1d10 menos tres puntos y se incrementa la cantidad de característica.

Características en 100

Es difícil llegar a 100 puntos ya que sería alguien inhumanamente poderoso por lo que para un humano llegar a puntajes de 50 sería el tope pero se lo dejo al master.

Decremento

Después de los 30 años de vida se pierden 10% de una característica a elegir y así por cada año.

Vida:

Los personajes del sindicato cuentan con 100 puntos de vida si esta por daño llega a cero el personaje muere. Todos los personajes jugadores tienen 100 puntos de vida sin excepción. Los personajes no jugadores cuentan con 50 o cuarenta puntos de vida.

El ojo de la muerte

La habilidad de los asesinos para pelear más allá de la limitación mundana. Las habilidades que confiere son:

- Permite repetir una tirada que se haya fallado al precio de un punto.
- Permite hacer varias acciones sin males esto bastante útil para combatir a varios enemigos. Gasta un punto por enemigo.
- Permite sentir el peligro permite saber si hay intrusos armados en un lugar al costo de un punto.

Notas: los puntos iniciales dependen del arcano del tarot que tenga el jugador.

Si los puntos se terminan el personaje deberá enfrentar una prueba relativa al arcano que tiene el personaje por eso usa tus puntos sabiamente.

Capítulo 3 Habilidades

Tiradas de habilidad

Se obtiene con 2d10 es porcentaje el objetivo es obtener una tirada igual o menor que la habilidad que se tiene. Ejemplo:

Mike tiene un puntaje de patada de 30% para obtener éxito deberá obtener un 30 o menos, en una tirada de 2d10. Si lo obtiene es un éxito y si es mayor será un fallo.

Tirada individual

Si se obtiene en una tirada de 2d10 un resultado igual o menor que el puntaje del personaje se habrá tenido éxito al principio de su turno el personaje declara que acción hace y el director indicara una tirada si la situación lo amerita.

Tirada de habilidad cooperativa

Si 2 personajes se apoyan para hacer una acción. Obtienen un bonificado de +25%.

Bonificación

Es una cantidad que incrementa la probabilidad de éxito. Si la situación es:

Fácil: +30

Automática: se da cuando hay tiempo y no hay presión.

Nota: queda en el director cuanto y cuando bonificar.

Malas

Afecta y decremento una habilidad. Depende de la situación y del tiempo que se tiene.

Ejemplo: Mike tiene que esquivar una bala por lo que su puntaje en esquivar es de 40% pero, el master le indica que su oponente es un gran tirador por lo que la habilidad baja a 20% en males la habilidad se reduce por la mitad.

Éxito:

Obtener una cantidad igual o menor que la habilidad que se tiene.

Fracaso:

Obtener más de la habilidad que se tiene. Ejemplo: si tiene 30% en derecho y se tiran 2d10 y se obtiene. 50 se considera fallo.

Pifia

Es un resultado que es un fallo y es desastroso es obtener un 99 o un 13 en una tirada de 2d10 caras.

Critico

Es un resultado exitoso y además si la tirada es de combate el daño se duplica indicando que el golpe o proyectil o arma a impactado en una parte vital del cuerpo. Se logra obteniendo un 01 en una tirada de 2d10 caras.

Incremento de habilidad

Al final de cada aventura el director de juego indicara que las habilidades más usadas durante el juego se marquen y que una habilidad marcada es seleccionada para incrementarse se hace la mima tirada de siempre y si se obtiene una tirada igual o menor al rango de habilidad, se puede mejorar la habilidad tirando 1d10.

Si se falla en la tirada la habilidad no incrementa.

Habilidades al 90-100%

Si se logra esto el personaje puede hacer acciones múltiples

Ejemplo: pelear con varios enemigos requiere usar artes marciales si por ejemplo tenemos que la probabilidad es 40% y queremos pelear con 2 enemigos dividiremos el 40 entre 2 y agregaremos los bonificadores o los malus.

Lista de habilidades

Lista de habilidades
Cuantos puntos repartir entre todas tus habilidades,
La cantidad a repartir era 320 puntos para repartir entre tus habilidades.
Apreciar: saber cuánto cuesta algún artículo saber su precio real.
Habilidad artesanal-conocimiento artesanal: saber hacer artesanías variadas
Conducir: manejar vehículos varios como autos botes aviones máquinas de guerra.
Combate mano a mano: saber pelear de una manera más primitiva.
Cabezazo: golpear con la cabeza si se usa artes marciales se duplica.
Regatear: conseguir un mejor precio.

Escalar: trepar a lugares de forma ágil y segura.
Comandar: saber dar las órdenes correctas.
Demolición: saber hacer estallar cosas encontrar fallas estructurales
Disfrazarse: fingir que se es otro
Esquivar: evadir o reflectar un golpe solo se esquiva si el atacante tiene éxito.
Mentir: hacer creer a alguien algo por un corto tiempo.
Robar prestidigitación: robar algo de alguien sin su permiso
Armas de fuego: saber usar armas de fuego sencillas no explosivas
Armas de fuego pesadas; conocimiento de armas de fuego especializadas.
Primeros auxilios: ayuda a recuperar 1d10 puntos de vida representa los primeros cuidados que un enfermo recibe.
Juegos de azar: saber jugar juegos de cartas donde el azar intervenga.
Presa: representa someter a un adversario con diversas maniobras.
Maquinaria pesada: manejar maquinaria especial de construcción.
Ocultarse: permite al jugador evitar ser encontrado por algo o alguien.
Saltarse: permite hacer acrobacias y saltar distancias sin lastimarse.

Conocimiento: puede ser en varias áreas.
 Contabilidad: saber llevar cuentas

 Antropología: conocer al hombre y otras culturas y sus costumbres.

 Arqueología: saber de civilizaciones pérdidas y antiguas.

 Arte: saber de artesanías y artes.

 Historia: saber de eventos históricos pasados.

 Negocios: saber negociar con otros.

 Matemáticas: saber de número

 Espiar: saber fisgonear sin ser visto.

 Leyes: conocer de las leyes de lugares

 Lenguas: saber traducir o entender lenguajes

 Calles: saber cómo funcionan las calles

 Geología: saber de rocas.

Sentir: saber usar los 5 sentidos.
Artes marciales: conocer un arte de la defensa de algún país lejano.
Armas melee: saber de armas contundentes o punzocortantes
Medicina; tratar diagnosticar y curar enfermedades cada éxito recuperan los personajes 1d10 puntos de vida.
Armas proyectiles: uso de armas perforantes que son proyectiles.
Entretener: saber divertir a la gente.

Persuadir: convencer a alguien de hacer algo por las buenas o por las malas.
Psicoterapia: tratar enfermedades mentales.

Reparar: electricidad electrónica mecánica plomería: saber reparar cosas.
Investigar: saber buscar cosas lugares personas
Computación: saber de computadoras.
Equitación/montar: saber de equitación.
Ciencia astronomía química criptografía biología genética botánica geología matemática clima historia psiquiatría farmacéutica zoología: tener un conocimiento general de ciencias o solo especializarse en algunas áreas.
Sigilo: caminar sin hacer ruido.
Nadar: saber moverse en lugares con agua.
Lanzar: saber lanzar objetos varios.
Seguir rastro: saber seguir las huellas que dejan los demás.
Bloquear: absorber el daño de un golpe.
Orientarse: saber dónde se está y saber a dónde dirigirse.
Lengua propia: el idioma que el pj habla empieza con un 50%
Otro idioma: saber otro idioma de otro país.
Patada: saber dar un golpe.
Puño: golpe dado con la mano

Profesiones: (opcional)

Profesiones de ejemplo
Artesano: se dedican a crear utensilios artesanías de eso viven, Habilidad artesanal- conocimiento negocios-lengua propia-otra lengua propia-persuadir.
Asesino: el clásico matón de alquiler el pistolero.
Esquivar-ocultarse-sentir-buscar-sigilo-combate mano a mano-disfrazarse-presa-armas de fuego-robar-artes marciales-armas melee-armas misil-equitación-lanzar-seguir rastro.
Nómada: el tipo que nunca se mantiene en un solo lugar, un vago sin oficio ni beneficio.
Mentir-ocultarse-regatear-conocimiento (región)-escuchar-persuadir-robar-buscar-sigilo-
Atleta: la persona que entrena su cuerpo para tener habilidades físicas superiores.
Escalar-esquivar-saltar-sigilo-lanzar-combate mano a mano-presa-escuchar-buscar-nadar-
Administrador: el encargado de un negocio o empresa.
Regatear-conocimiento contabilidad, leyes – lengua propia-persuadir-investigar.
Técnico en computación: habilidad: computación, software-conocimiento matemáticas física, otro lenguaje: programar-reparar: electrónica-

Cowboy: el clásico vaquero que vive para cuidar a su ganado que en tiempos post apocalípticos es muy escaso, amigable y temido a la vez.
Habilidades: conocimiento: historia natural-conocimiento: región-sentir- seguir rastro-equitación-buscar-lanzar
Artista: engloba al cantante al actor que entretiene a la gente
Habilidades: habilidad artística: actuar-disfrazarse-mentir-prestidigitación-otra lengua-lengua propia-tocar música-persuadir
Doctor: la persona que trata enfermedades.
primeros auxilios-lenguaje propio-medicina-persuadir-investigar-buscar-ciencia: farmacología, biología – otra lengua – psicoterapia-
Ingeniero: es la persona que construye resana y destruye estructuras de principio a fin.
Habilidades: habilidad: construir-reparar: estructura-mecánica-buscar-conducir: maquinaria pesada-reparar: electricidad ciencia: varias-
Criminal: el tipo malo, el motero el gánster se encarna de diversas formas es el tipo buscado para matarlo o para vengarse de él.
Habilidades: regatear-ocultarse-equitación-combate mano a mano-escalar- robar-armas de fuego-mentir-juegos de azar-presa-saltar-sentir-arma melee: cuchillo-persuadir-buscar-lanzar.

Detective: se dedican a investigar recuperar documentos y a veces de escolta o protectores por contrato.
Armas de fuego escuchar persuadir buscar investigar combate mano a mano esquivar conducir mentir presa ocultarse lengua propia otro lenguaje medicina equitación sigilo seguir rastro.
Explorador: la persona que se dedica encontrar nuevas rutas diseñar mapas y hacer amigos es tu mejor opción para recorrer un mundo destruido.
Habilidades: escalar lenguaje propio otra lengua persuadir investigar buscar conocimiento: antropología historia natural conocer: región conducir mentir armas de fuego: pistola revolver rifle orientarse pilotar: bote avión equitación ciencia: biología geología nadar seguir rastro.
Cazador: se dedica a conseguir presas y venderlas en los túneles.
Habilidades: escalar ocultarse sentir orientarse sigilo seguir rastro armas de fuego armas proyectil conocimiento historia natural armas melle lengua propia otra lengua equitación.
Mecánico: se dedica a reparar vehículos y maquinaria.
Habilidades: regatear habilidad artesanal: trabajar metal conducir: maquinaria pesada reparar electricidad repara mecánica
Científico: el recopilador de conocimiento y sabiduría dedica todo su tiempo a salvar a la humanidad.
Habilidad: persuadir investigar ciencia: todas las áreas.

Soldado: entrenado para pelear luchar con armas y para la guerra.
Habilidades: combate mano a mano escalar esquivar primeros auxilios armas de fuego armas pesadas presa otro lenguaje sentir saltar primeros auxilios armas melee armas proyectil orientarse reparar mecánica equitación buscar sigilo lanzar conducir ocultarse.
Guerrero: practicantes de artes marciales o entrenados en tribus nativas o samuráis.
Habilidades: combate mano a mano esquivar presa armas melle armas proyectil escalar armas de fuego ocultarse sentir saltar otra lengua artes marciales equitación buscar sigilo nadar lanzar seguir rastro primeros auxilios.

Combate

Tirada de iniciativa

¿Quién comienza?

El combate se mide por rondas. Todos los involucrados tiran por destreza, por ejemplo:

Mike se enfrenta a los sicarios del cartel de la costa este. Al iniciar el turno de combate Mike tiene 40% de destreza, y los sicarios 25% por lo que Mike tendrá el primer turno.

Esto quiere decir que los resultados van de mayor a menor. Si es igual la de algunos jugadores el master decide por ellos.

Tirada de daño

Cuando hacemos daño? Cuando al obtener éxito en una habilitad con armas de fuego o pelea obtenemos éxito.

El daño se calcula según la armadura del contrario y el daño del arma, como ya se indicó suficiente daño puede matar al personaje.

Vida

Corresponde a 100 puntos de vida, solo se recuperan con primeros auxilios y botiquines de primeros auxilios, y atención médica oportuna.

Muerte

Cuando los 100 puntos de vida, se reducen a cero el personaje muere si no recibe primeros auxilios, además no puede pelear. El personaje muere.

Armadura

Hay tres tipos de armaduras:

1. Armaduras ligeras: 30 puntos
2. Armaduras pesadas: 100 puntos
3. Armadura: exo esquelética: 60 puntos.

Las armaduras absorben el daño. Se restan los puntos de armadura del daño hasta que los puntos de armadura se consumen y esta se rompe y debe ser reparada.

Daño

Todas las armas provocan un daño. También los ataques mano a mano y de armas como palos martillo etc.

Aturdimiento

Se presenta, Cuando el daño recibido por armas contundentes o golpes es crítico. Después de 1 turno se despertara.

Shock

Cuando se incapacita con armas no letales. Este efecto dura por 3 turnos.

Inconscientes

Cuando los puntos de vida se reducen hasta 10.el personaje deberá ser atendido medicamente. Con una tirada exitosa de medicina o primeros auxilios, se obtendrá una tirada de 1d10 puntos de vida.

Curación

Sanar en el juego, hay 2 maneras:

- Requiere usar un botiquín de primeros auxilios, que recupera 50 puntos de vida. Tiempo requerido 10 minutos contiene todo para sobrevivir a una herida,

Sirve para atender hasta a 3 personas.

Ácidos

Se dividen en débiles y fuertes: los fuertes producen 20 puntos de daño. Los débiles producen 30 puntos de daño. Por turno, que el jugador este cerca del acido si cae en su

armadura quedara inservible. Es muy común que cuando quieren que alguien se quite la armadura lanzarle acido en la ropa.

Asfixia

La asfixia produce que se pierdan 10 puntos de daño por turno, en caso de químicos o materiales suspendidos en el aire.

En caso de llaves de lucha:

Se pierden 10 puntos de vida por turno que la maniobra se aplique, tirada de fuerza contra fuerza para liberarte.

Caídas

Se pierden 10 puntos de vida por cada 3 metros de caída.

Fuego

El fuego de un lanzallamas o una gran cantidad, produce 30 puntos de daño por turno que el personaje este cerca del fuego.

Explosión

Si varias personas están cerca de explosivos bombas o granadas o son lanzada hacia ellos todos tiran por esquivar si obtienen éxito evitan el daño de la explosión si no reciben 40 puntos de daño, a sus puntos de vida.

Veneno

- Se pierde 10 puntos de vida por turno con un veneno débil.
- Con un veneno fuerte: 30 puntos de vida por turno.

La única forma de curar el veneno y sacarlo del cuerpo es usando medicina o suero antídoto al beberlo no se recupera la vida perdida.

Que se hace en el combate

1. Se tienen 3 acciones, ataque, defensa y habilidad.
2. Se declara que se va a hacer. Usar una habilidad pelear defensivo o usar un ataque mano a mano o usar un arma.
3. Defender usar maniobras defensivas para evitar el daño.
4. Calcular el daño: hacer un conteo de puntos de vida perdidos por ambos bandos.

Maniobras de combate

Esquivar

Representa evitar el daño, se puede esquivar tantas veces como se pueda dividir el porcentaje de habilidad que se tiene.

Empalar

Todas las armas punzocortantes tienen la posibilidad de entrar en el cuerpo y producir 40 puntos de daño, esto se presenta cuando se tira por la habilidad en espada o cuchillo y se obtiene una tirada de 02 – 15%. Cada turno que el arma se queda dentro del enemigo produce 20 puntos de daño, mas los cuarenta que son en el impacto.

Parar

Otra forma de evitar el daño es parándolo. Se puede bloquear el daño tantas veces como puntos se tengan en parar.

Nota: en cuanto a esquivar y parar. Cada vez que se quiera hacer una múltiple acción se dará la debida penalización del master.

Noquear

Significa que al principio del turno se declara que la maniobra tiene como intención inutilizar al oponente no

matarlo. Si la maniobra es exitosa el oponente tirara por fuerza si falla estera noqueado y no poder pelear por 3 turnos.

Sorpresa

Un ataque por sorpresa se bonifica con 40% a cualquier ataque. Además el daño se bonifica con +20 puntos de daño.

Oscuridad

La oscuridad incapacita al jugador de ver por lo que reduce a la mitad sus habilidades.

Lanzar

Es la acción de arrojar un objeto, a una persona para pasárselo, o arrojarle una arma o granada para dañarlo.

2 armas a la ves

Esta acción permite hacer múltiples ataques pero hay que gastar dos turnos para recargar.

Capítulo 4 Armas y equipo

Tipos de armas

- Contundentes: palos, bates, tontas, bastones, martillos.
- Blancas : navajas, machetes espadas
- De fuego: pistolas revólveres, escopetas rifles ametralladoras.
- Explosivos: granadas, bazookas, lanza cohetes.

Las armas contundentes:

Bastón de policía

Alcance: corto

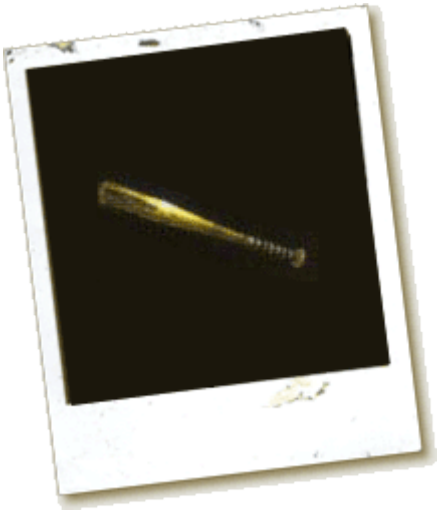
Daño : 10 puntos

Martillo

Alcance: mediano

Daño: 30 puntos

Bate de baseball



Alcance: mediano largo

Daño: 25 puntos.

Armas blancas

Cuchillo de combate

Alcance : corto

Daño: 30 puntos de daño

Armas de fuego

Pistola berreta

Alcance: 30 mt

Daño: 35 puntos de daño.

Capacidad: 15 tiros

Escopeta de mecanismo de corredera

alcance: 5 mt

Capacidad: 7 tiros

Daño: cercano 30 puntos de lejos 25 puntos.

Lanza granadas

Alcance: 10 mt

Capacidad: 8 tiros

Daño: 40 puntos de daño.

Pistola magnum

Alcance: 20 mt

Capacidad: 08 balas

Daño: 45 puntos.

Magnum revolver

Alcance: 30 mt

Capacidad: 5 balas

Daño: 48 puntos.

Lanzallamas portable

Alcance: cercano medio

Daño: 60 puntos

Capacidad: 5 cargas que duran un turno.

Pistola de autodefensa

Alcance: corto

Daño: 30 puntos

Capacidad: 2 tiros

Escopetas de repetición

Alcance: 6 mt

Daño: 38 puntos

Capacidad: 10 tiros.

Pistola de descargas (taser)

Alcance: corto

Daño: 20 puntos y aturde por 3 turnos

Capacidad: 1 descarga

Granada destellante

Alcance: rango

Daño: 30 y cega por 3 turnos

Capacidad: 1

Ballesta

Alcance: 30 mt

Daño: 40 puntos

Capacidad 18 tiros

Arma gatling

Alcance: largo

Daño: 50 puntos

Capacidad: 10 ráfagas cada ráfaga infringe, 50 puntos de daño.

Rifle de asalto

Alcance: 50 mt

Daño: 45 puntos

Capacidad: 10 rafagas

Lanza cohetes m66

Alcance: apuntar

Daño: 80 daño

Capacidad: 4 misiles

Ak 47

Alcance: 30 mt

Daño: 40 puntos

Capacidad: 10 rafagas

Ítems:

Los ítems

Equipo de muestra

- **Camisas**
- **Chaquetas**
- **Pantalones**
- **Zapatos botas**
- **Traje formal**
- **Celular**
- **Tablet**
- **Ordenador de escritorio**
- **Cámara espia**
- **Micrófono espia**
- **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**
-
- Equipo de herbolaria
- Kit de primeros auxilios
- Bolsa de doctor
- Kit de cirugía
- Trauma kit
- Set de química
- Computadora
- Kit de ganzúas
- Vacunas
- Munición caja
- Equipo de escalada
- mapas
- explosivos granadas

- libros

Epilogo

María había entrado al sindicato ahora era un miembro en pleno derecho. Aprendió y paso muy duras pruebas su cuerpo y mente estaban listas para cualquier cosa, por fin había tomado el código de silencio el primer trabajo, era toda una asesina profesional, un día se vengaría de los que mataron a su padre.

Pero hoy trataría de vivir en el sindicato un día más.