

C-SYSTEM

Núcleo de reglas.

V.6.4.

1. PRESENTACIÓN	2	5. NO HUMANOS	33
2. REGLAMENTO BÁSICO	3	Tipos	33
Creación de personajes	3	Crear una raza	34
El concepto	3	6. MAGIA Y SUPERPODERES	38
Atributos	4	Nociones generales	38
Trasfondos	6	Características	38
Puntuaciones	9	Habilidades mágicas	39
Sistema de juego básico	11	Dificultad	40
Tirando los dados	11	Reglas opcionales	41
La acción.	15	Ejemplo I: Magia por conjuros	43
Daño y salud	18	Ejemplo II: Magia salvaje	44
Experiencia	21	7. APÉNDICES	46
La regla de la X	21	Trasfondos	46
3. EDICIÓN DE TRASFONDOS	22	La Escala	46
4. VEHÍCULOS	28	Ejemplos de trasfondos	47
Creación de vehículos	28	Trasfondos compuestos	51
Atributos	28	Personajes de ejemplo	52
Trasfondos	28	Ficha de personaje	57
Conducción y pilotaje	31		

1. PRESENTACIÓN

Licencia.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

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

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

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

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

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

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

Maquetación: Ryback, Zonk.PJ.

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

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

¿Qué es un juego de rol?

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

En los juegos de rol no es necesario disfrazarse, ni actuar físicamente, lo único imprescindible es imaginación y ganas de pasárselo bien. Al comienzo de una sesión el DJ va exponiendo los hechos de una historia

inventada por él, como si de una novela se tratase, y los jugadores van narrando las actuaciones de sus personajes, tal y como las harían ellos mismos si fuesen los protagonistas de la historia.

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

A lo largo del desarrollo del juego, en ocasiones, será necesario comprobar si un personaje puede hacer algo, o le es imposible. Para resolver este tipo de conflictos de forma justa y equitativa, existen las reglas de rol.

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

¿Qué es C-System?

C-System es un Conglomerado, Calculado, Concienzudo, Compacto, Ceñido, Compendio de reglas, Creadas para resolver Circunstancias Comunes en un juego de rol. O lo que es lo mismo, un conjunto de reglas unificadas y que no se contradicen, para poder crearte el juego de rol que tú quieras.

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

En este manual existen multitud de reglas y opciones diferentes. Estas reglas te permiten escoger distintas reglas para el combate, adaptar tu campaña para personajes realistas o fantásticos o incluso elegir entre distintos tipos de tirada y dado. Este manual no está pensado para que metas todas esas reglas de golpe en la primera ambientación que te se ocurra. Mi consejo es que tomes este documento como guía para crear el sistema que mejor se adapte a esa idea que corre por tu cabeza. Piensa bien qué dados vas a usar, y qué tipo de tiradas se ajusta mejor a tu juego. Luego escoge las reglas básicas que mejor te vayan. Por último, consulta los distintos suplementos y usa los que más te convengan. Poquito a poco y sin agobios.

2. REGLAMENTO BÁSICO

El reglamento básico es común a cualquier tipo de ambientación. Solo con estas 19 páginas, ya puedes crearte cualquier personaje y situación que imagines. Lo demás es complementario y necesario solo para añadir detalles.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Crear un PJ consta de tres pasos:

- Establecer un concepto. Qué tipo de personaje representaremos, y como queremos que sea.
- Definir sus atributos, también llamados Características. Las Características reflejan las aptitudes innatas, de nacimiento, que tiene el PJ, y se incrementan mediante los llamados puntos de características (PC).
- Escoger sus trasfondos. Los trasfondos reflejan la experiencia adquirida y las peculiaridades del personaje. Se obtienen mediante los llamados puntos de generación de personaje (PG).



EL CONCEPTO

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

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

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

Cuando se repartan puntos en características y trasfondos, ha de hacerse con la idea de representar fielmente el concepto que hayamos imaginado, no en conseguir el mejor personaje posible.

Se coherente y te divertirás más.

Si se desea, se pueden desarrollar estos apartados:

- Nombre: Cómo se llama el personaje.
- Ocupación: Qué es lo que hace para ganarse la vida.
- Carácter: La forma de ser y comportarse que tiene el personaje.
- Valores: Una pequeña lista de las cosas más importantes para el personaje.
- Historia: Una pequeña sinopsis de lo que le ha ocurrido al personaje en su vida previa.

ATRIBUTOS

Características Principales

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje. Un humano adulto y sano comienza con sus atributos a nivel 3, y puede subirlos gastando PC (1 PC por nivel que desee obtener en un atributo).

- A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.
- A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.
- A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.
- A nivel 5 se considera un personaje normal, con un nivel estándar para un humano ordinario.
- Los niveles 7 y 8 son el máximo para un humano realista, propio de atletas y científicos.
- Los niveles 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano.
- Para poder tener atributos entre los niveles 11 y 15 se ha de ser claramente sobrehumano, como algunos animales, personajes propios de la épica fantástica o criaturas sobrenaturales.
- Los niveles superiores a 20 son para superhéroes muy poderosos, entidades cósmicas y dioses.

Normalmente se necesitan de opciones especiales (a las que llamo trasfondos) para bajar un atributo del nivel 3.

No obstante, y siempre con el permiso del máster, puedes quitarte niveles de un atributo para ponerlos a otro.

Ejemplo de características principales:

Fuerza (FUE): La potencia muscular del personaje. Un personaje con Fuerza 0 es un ser intangible (un espíritu, por ejemplo).

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

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

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

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

Inteligencia (INT): Es la capacidad innata de aprender, razonar y recordar. Si la Inteligencia del personaje fuese cero, significaría que no podría procesar ni la más insignificante orden (estaría en coma cerebral).

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

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

Características derivadas

Las características derivadas son parámetros secundarios, que suelen usarse a modo de contadores para definir algún rasgo que varía a lo largo de la partida.

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

La cantidad de características secundarias no influye en la creación de personajes, puedes añadir todas las que te inventes, no obstante, su función ha de estar clara dentro del juego, o tus jugadores pueden enredarse.

Lógicas

Reflejan un aspecto tangible del PJ. Se calculan a partir de una operación aritmética sencilla y un atributo.

Por ejemplo, en un juego de fantasía, podríamos introducir los puntos de magia como Voluntad x 5. De esta manera, a medida de que se realicen conjuros, se irá perdiendo puntos de magia.

Como mínimo, siempre debe de haber un parámetro que refleje la salud/estado del PJ.

Narrativas

Se diferencia en las anteriores en que reflejan cosas más abstractas, como, por ejemplo, el favor divino con el que cuenta un personaje, o un contador que media la relación entre un personaje y su novia.

Estos tipos de parámetros empiezan siempre a nivel cero, y van variando en función del comportamiento del jugador, fluctuando entre valores positivos y negativos.

Por ejemplo, si deseas un juego donde tus jugadores se maten y traicionen unos a otros, invéntate un atributo derivado que sume puntos cada vez que un jugador derrota a un rival. Si, por el contrario, quieres un juego donde se potencie las relaciones entre jugadores, existirá un atributo que suba cuando el PJ mejore una relación, y bajará cuando dicha relación se deteriore.

La idea no es incluir reglas donde debería imperar la interpretación de los jugadores; si no meter un parámetro que mejore si el jugador actúa de cierta manera en un momento dado, y empeore si actúa de forma opuesta.

Esto puede ser muy útil para encauzar (pero nunca obligar) determinados comportamientos en el juego, y enfocarlo hacia un aspecto en concreto con mayor facilidad. Por supuesto, de ningún modo se está obligado a usarlas.

Ejemplo de características derivadas:

Vitalidad (VIT). Se calcula como $5 \times \text{CON}$. La vitalidad son los puntos de vida de un personaje y su resistencia al daño físico letal (quemaduras, cortes, disparos, etc.). Si los puntos de vitalidad llegan a cero, el personaje morirá. Si en el futuro se habla de algún modificador a la vitalidad, se sobreentiende que se sumará o restará a la Constitución, antes de calcular el vigor. En juegos realistas puedes calcularla como Constitución x 2.

Aguante (PE). También conocida como puntos de aturdimiento, o puntos de energía o maná de magia. Se calcula como $(\text{Voluntad} + \text{Constitución}) \times 3$. Representa el aguante físico del personaje, así como su resistencia a la fatiga. El Aguante va disminuyendo a medida que el personaje se cansa, usa poderes sobre naturales, o si recibe golpes y heridas poco serias (moratones, contusiones, etc.)

Defensa contundente (DC) = $\text{CON}/2$. Sirve como una armadura natural ante el daño no letal (golpes y contusiones). En personajes humanos solo sirve ante contusiones y golpes menores. Si la ambientación es muy épica y fantástica, puedes permitir que proteja contra cualquier clase de daño físico y se suma a cualquier otra armadura que lleven encima.

Raciocinio/Humanidad = $\text{VOL} \times 2$. Este valor mide la cordura, la resistencia espiritual, y la determinación que le quede al personaje. Se suele perder a ritmos vertiginosos en juegos de terror psicológico.

Puntos de intervención divina (PI): También llamados puntos de suerte. Cada vez que el jugador realice un acto de abnegación absoluta, sacrificio total, o correcta interpretación del PJ, el máster le otorgará entre 1 y 6 PI. Los PI pueden servir para suplicar por el favor de los dioses en momentos de necesidad. Cuanto mayor sea la petición, más PI costará dicho favor siendo obligación del máster imponer un coste equitativo a cada deseo (Subirse un atributo un nivel durante un rato cuesta, por ejemplo, 1 PI, mientras que resucitar o, salvarse milagrosamente, bien podría costar 20 PI).

Puntos de Victorias (PVI): Cada vez que un personaje acabe con un rival, gana un PVI. El primero que obtenga 10 PVI gana la competición. Para juegos donde se premie la competitividad, tipo Death Mach de Unreal.

Puntos de relación (PR): Mide la relación con algún personaje importante y el jugador. Cada vez que el jugador realice un “acto de amor” (realizarle un favor personal, establecer una amena conversación, una cita, etc.) hacia el personaje, ganará un PR, mientras que si mete la pata, lo perderá. A nivel 0 se es un completo desconocido, a nivel 10 el personaje estará profundamente enamorado de nosotros, y a nivel -10 existirá un odio infernal entre ambos. Es importante que solo el DJ conozca los PR de cada personaje, de esta forma, los jugadores nunca estarán seguros de que tipo de relaciones tienen.

Furia: La furia se da en personajes con súper poderes. Cada vez que el PJ actúe injustificadamente de forma violenta, prepotente o compulsiva, sumará un punto de furia. La furia se suma a los niveles de súper poderes del personaje, pero se resta a su puntuación en Carisma y Voluntad, además de inducirle trastornos mentales.

Corrupción: La corrupción se da en usuarios de la magia. Cada vez que se abuse de la magia, el personaje deberá de superar una tirada de voluntad. De fallarla, sumará un punto de corrupción. Cuando el personaje tenga un nivel de corrupción igual a su nivel en humanidad, se convertirá en una fuerza maligna, pasará a ser controlado por el máster y muy probablemente traicionará a sus compañeros.

TRASFONDOS

Los trasfondos son bien cualidades especiales del personaje (visión nocturna, oído supersónico, etc.), o bien alguna cosa ganada con el tiempo (posesiones, riquezas, experiencia, etc.). Los trasfondos pueden variar al gusto y por lo tanto cada juego concreto ha de tener su propia lista de trasfondos.

Trasfondos pasivos

Son trasfondos que no se “activan” a voluntad. Por ejemplo, un PJ con un sistema inmunitario especialmente bueno, no decide cuando tiene mejor salud y cuando no, sino que siempre se beneficia de ello.

Ventajas: Son cualidades beneficiosas que pueden aplicarse en un momento determinado de la partida para favorecer al personaje y otorgarle ciertos beneficios. Ser apuesto, tener un amigo de confianza, o un familiar rico, son ejemplos de ventajas. Son muy diversas, pero suelen agruparse en Físicas, Mentales y Sociales.

Equipamiento: Objetos de muy diversa índole, como un ordenador o dinero en efectivo. Hay que destacar que no cuentan como tales las armas y otras cosas que otorguen bonificaciones; aquí se engloban cosas que dan beneficios de otro tipo, como una casa, o un coche. Como norma básica, un PG equivale a 100 unidades monetarias.



Dones: Ventajas especiales. Se diferencian de las normales en que adjudican cualidades no humanas. El exoesqueleto de un insecto o las garras de un león son ejemplos de dones.

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

Desventajas: Todo lo contrario que las ventajas. Ser cojo, tener un enemigo personal, o una deuda económica son ejemplos de desventajas. Al contrario que otros trasfondos, las desventajas otorgan PG al escogerlas, de modo que al escoger un problema para nuestro personaje, ganamos unos PG para invertirlos en otra cosa.

Trasfondos activos. Las habilidades

Son trasfondos que se activan a voluntad y sólo cuando el personaje lo desea. Reflejan la experiencia adquirida por el personaje a lo largo de su vida. Van siempre por niveles, y suman su puntuación a una característica.

El máximo que puede alcanzar el nivel de una habilidad coincide con el límite impuesto en las características.

Habilidades básicas: Refleja la experiencia que todo el mundo adquiere durante su infancia. No importa qué estilo de vida se lleve: cosas como la resistencia física, dar puñetazos o dialogar se van adquiriendo sin darse una cuenta. Igual que ocurre con las características, comienzan a nivel tres.

Habilidades adquiridas: Reflejan la experiencia ganada en un área determinada, bien adquirida mediante estudio, bien mediante la práctica. Ejemplos: conducir, manejar armas de fuego, mentir, robar, etc.

Pericias: También llamadas habilidades profesionales. Son habilidades que, normalmente, no están disponibles en el juego a menos que se escoja el trasfondo apropiado. Por ejemplo, la habilidad de Trampas solo estaría disponible si se escogiese el trasfondo Trampero o Explorador. Esto es muy útil para crear profesiones.

Las tiradas relacionadas con una pericia se consideran fallo automático si no se tienen niveles en la habilidad. Por ejemplo, por mucha inteligencia que tengas, si no has cursado una carrera de ingeniero industrial, no vas a poder manejar la maquinaria de una central nuclear.

Talentos: Habilidades especiales que otorgan facultades sobrehumanas. La magia salvaje (sin conjuros) y los poderes psíquicos son ejemplos de talentos. Solo estarán permitidos en ambientaciones fantásticas o futuristas.

Trasfondos de efecto

Son talentos que requieren de una tirada previa para que funcionen. Por ejemplo, una pistola no sirve de nada si no se utiliza en combinación con una tirada que mida la puntería del personaje.

Técnicas: Fórmulas preconcebidas para causar un efecto. Ejemplos: Los conjuros mágicos y las técnicas de lucha.

Armamento: Armas, armaduras y otros objetos que aumenten o reduzcan el daño.

Coste

Cuanto mejor es el trasfondo, más PG cuesta obtenerlo. Como norma general, un trasfondo cuesta tantos PG como beneficio otorgue. Una espada con un +5 al daño cuesta 5PG y obtener Medicina a nivel 4 nos costaría 4 PG.

Sin embargo, algunos trasfondos son más útiles que otros, por lo que el máster puede multiplicar el coste final:

x0,1 Trásfondo menor que sólo se usa una vez por partida.

x0,2 Igual, pero se usa 2 veces por partida.

x1 Habilidad mundana y corriente (Informática, Puntería, etc.).

x2 Ventaja más importante (ver en la oscuridad).

x3 De más importancia (riqueza, una enfermedad mental).

x10 Gran impacto en el juego (multimillonario).

x5 Súper-poder que consume Aguante (magia, poderes psíquicos, etc.)

x20 Importancia capital y excesiva (ser inmortal)

x50 Como el anterior, pero más bestia (ser inmune al daño físico).

En el apartado de edición de trasfondos se explica todo con mucho más detalle, precisión y ejemplos.

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

Ejemplos de habilidades

Las habilidades son los trasfondos más frecuentes (en casi todos los juegos de rol se reparte experiencia al acabar una partida), debido a ello, en C-System las consideramos obligatorias, y se usan casi siempre para resolver los conflictos.

A continuación, dejo un sistema de ejemplo con 37 habilidades.

Habilidades básicas

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

Concentración: Para estar atento, evitar tentaciones y engaños.

Educación: Conocimientos generales sobre idiomas, historia y cultura general. Dependiendo de la vida del personaje, el máster puede determinar que la educación del personaje esté más centrada en ciertos aspectos. Por ejemplo, un ladrón vagabundo no sabrá nada de idiomas o historia, sino de cultura local y de bajos fondos.

Pelea: Para pegar de lo lindo usando los puños. Esta habilidad solo refleja el estilo de golpear de una pelea callejera.

Persuasión: Regatear, convencer, negociar, etc.

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

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

Atletismo: Resistencia y poderío físico. Mide la buena forma del personaje.

Habilidades adquiridas

Acrobacia: Para realizar piruetas, malabares y contorsionismo. También mide el equilibrio del personaje.

Actuar: Para representar un papel, actuar como otra persona, disfrazarse, o usar instrumentos musicales.

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

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

Artillería: Para manejar armamento pesado.

Callejeo: Habilidad que define la capacidad del PJ para desenvolverse en la calle (conseguir información, robar carteras, asaltar coches, etc.).

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

Conducir: Para manejar vehículos a motor y con ruedas.

Coraje: Para evitar el miedo o la manipulación mental.

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

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

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

Investigación: Búsqueda de indicios de forma consciente.

Juego: Con esta habilidad se puede hacer trampas, participar en juegos de azar, practicar la prestidigitación, juegos de ilusionismo, etc.

Liderazgo: Para controlar a las masas o dar órdenes a una tropa.

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

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

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

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

Medicina: Para cuidar de la salud de los demás.

Montar: Para cabalgar sobre un animal. Si tu juego no es medieval, puedes unificarla con la habilidad Animales.

Navegar: Manejar vehículos con timón y todo lo que esto implica (orientarse por las estrellas, conocer las rutas marítimas, etc.).

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

Oficio: Define una profesión concreta. Ejemplos: Forja, periodismo, alquimia, idiomas, trampero, etc.

Pilotar: Para manejar aviones o usar vehículos exóticos, difícilmente englobables en Navegar o Conducir.

Psicología: Para saber cómo piensan los demás, manipular el subconsciente y tratar enfermedades mentales.

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

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

Supervivencia: Buscar alimento o refugio, rastrear, montar trampas, y sobrevivir en entornos salvajes.

PUNTUACIONES

Este sistema ha sido concebido para crear cualquier tipo de personaje en cualquier tipo de ambientación, por lo que la cantidad de puntos a repartir dependerá de lo realistas o heroicos que sean los personajes de tu juego.

Por tanto, primero has de elegir el nivel de heroísmo/realismo de tus partidas.

Nivel	Z	Y
Real. Juegos de espionaje o investigación.	x1	x0,5
Avanzado. Personajes militares o agentes secretos.	x2	x0,8
Heroico. Los típicos personajes de las películas de acción.	x3	x1
Épico. Personajes que sobrepasan el límite normal de los humanos.	x5	x1,2
Legendario. Grandes héroes, propios de la fantasía más exagerada.	x7	x2,5
Superheroico. Personajes claramente sobrehumanos.	x10	x3,2
Cósmico. Seres semidivinos o superhéroes muy poderosos.	x13	x5,2
Divino. Dioses y entidades cósmicas de gran calibre.	x16	x8,6

Multiplica Z por el número de características principales para conocer la cantidad de puntos de características (PC) a repartir.

Multiplica Y por el número de trasfondos activos (habilidades) para conocer el número de puntos de generación de personaje (PG) a repartir.

Si obtienes decimales superiores a 0,5 redondea hacia arriba, si no, redondea hacia abajo.

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

Sistema libre

El **sistema libre** está diseñado para aquellos jugadores experimentados que prefieran tener total libertad a la hora de confeccionar su personaje.

Con este sistema no existen los PC y cada nivel de característica cuesta 5 PG.

Para usar el sistema libre haz esta conversión: 1 PC = 5 PG.

No es aconsejable permitir este sistema con jugadores con poca experiencia o power-gamers (jugadores a los que les gusta tener personajes más poderosos que los de sus compañeros, sea como sea, y no dudan de aprovechar cualquier hueco del reglamento para beneficiarse).

Sistema de ejemplo con 8 atributos

Yo siempre uso 8 características principales y entre 35 y 45 habilidades (tampoco pasa nada si mentes unas cuantas de más o de menos). Si decides hacer lo mismo, aquí tienes la conversión ya realizada para ahorrarte trabajo.

Nivel	Normal	Libre
Real. Juegos de espionaje o investigación.	8 PC y 20 PG	60 PG.
Avanzado. Personajes militares o agentes secretos.	16 PC y 30 PG	110 PG
Heroico. Los típicos personajes de las películas de acción.	24 PC y 40 PG	160 PG
Épico. Personajes que sobrepasan el límite normal de los humanos.	40 PC y 50 PG	270 PG
Legendario. Grandes héroes, propios de la fantasía más exagerada.	56 PC y 90 PG	370 PG
Superheroico. Personajes claramente sobrehumanos.	80 PC y 115 PG	510 PG
Cósmico. Seres semidivinos o superhéroes muy poderosos.	104 PC y 188 PG	710 PG
Divino. Dioses y entidades cósmicas de gran calibre.	128 PC y 310 PG	1300 PG

Sistema promedio

Este es un sistema que agiliza mucho la creación de personajes, a costa de reducir un poco la libertad del jugador. Muy útil para crear personajes en cantidades masivas.

El promedio es la media en las puntuaciones de los atributos y las habilidades en función del nivel de heroísmo.

La idea es que todos los personajes comiencen con una media fija en todos sus atributos, y la única manera de subirse un atributo sea rebajarse otro en la misma proporción.

Las habilidades, se entregarán en paquetes de cierto valor prefijado e invariable. Si te parece muy restrictivo, puedes pasar estos PG a puntos exclusivos para habilidades (PH) y que cada jugador los distribuya a su antojo.

Los PG libres solo se podrán gastar en trasfondos o habilidades básicas.

Nivel	Promedio	Habilidades	PG
Real.	4	4 habilidades a nivel 4.	4
Avanzado.	5	4 habilidades a nivel 4. 2 a nivel 5	4
Heroico.	6	7 habilidades a nivel 5	5
Épico.	8	6 habilidades a nivel 5. 2 a nivel 6	8
Legendario.	10	7 habilidades a nivel 7. 3 a nivel 8	27
Superheroico.	13	6 habilidades a nivel 9. 3 a nivel 11	28
Cósmicos	15	6 habilidades a nivel 10. 6 a nivel 16	32
Divino.	19	9 habilidades a nivel 25.	85

Por ejemplo, un PJ heroico tendría todos sus atributos a nivel 6. Si queremos que sea más listo podemos, por ejemplo, quitar 3 puntos de Fuerza y sumárselos a Inteligencia.

SISTEMA DE JUEGO BÁSICO

Aquí se trata de la versión más simple del reglamento. Si eres de los que gustan de reglamentos complejos y detallados, en el manual avanzado existen multitud de reglas opcionales para que añadas todos los detalles que desees.

TIRANDO LOS DADOS

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

Escogiendo dado

No hay ningún dado predefinido. La única condición impuesta es que el valor máximo del dado no supere por mucha diferencia el máximo que puede alcanzarse en los atributos del personaje. Aquí dejo algunos ejemplos:

Dado	Ambientación	Notas
1d8	Realistas.	Un dado de ocho caras.
1d10	De acción.	Un dado de 10 caras.
1d12	De acción, épicas.	Un dado de 12 caras.
2d6	Realistas, de acción.	Dos dados de 6 caras. Se suma el resultado sacado en cada dado. Provocan resultados más parejos y menos extremos.
3d6	Épicas, superheroicas.	Tres dados de 6 caras sumados. Provocan resultados más parejos y menos extremos.
2d10	Épicas, superheroicas.	Dos dados de 10 caras sumados. Provocan resultados más parejos y menos extremos.
1d20	Cósmicas.	Un dado de 20 caras.
1dC	Épicas, superheroicas.	Un 1d20, al que los valores del 16 al 20 le han sido sustituidos por 6, 7, 8, 9 y 10, obteniendo así resultados menos extremos.

Tirada básica

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

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

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.
Normal	15	Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. 1kg a 8400m
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto. Levantar 17t.
Superheroica	48	Sacar a flote un barco. Romper el adamantino. 32t o 32km.
Titánica	54	Resistir un baño de lava
Cósmica	60	Mover placas tectónicas
Divina	69	Poner en órbita una montaña

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

Con más de 6 fallos la cagamos en toda regla.

Con 3-5 fallos tenemos una metedura de pata.

De uno a dos fallos supone un error menor.

Entre 1y2 éxitos es algo por los pelos.

Entre 3 y 4 éxitos es un resultado normal.

5 ó 6 éxitos supone algo especialmente bueno.

Con 7 u 8 éxitos conseguimos una proeza digna de un genio o un deportista olímpico.

Con 9 y 10 éxitos rozamos el límite humano.

Tiradas de apoyo

En ocasiones nos encontramos que en una situación puede intervenir más de un factor. Para resolver estos acontecimientos existen las tiradas de apoyo.

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

Estas tiradas se realizan siempre a dificultad 15, y los éxitos obtenidos se suman a los éxitos obtenidos en la tirada normal. Lo malo es que cada fracaso resta un éxito de los obtenidos en la tirada normal.

Ejemplos	Tirada normal	Tirada apoyo
Salto	FUE + atletismo	DES + Agilidad
Levantar peso	FUE + atletismo	VOL+ Coraje.
Apuñalar	DES + Lucha	DES + Sigilo.
Engañar	INT +Subterfugio	CAR + Etiqueta
Correr	DES + atletismo	FUE + atletismo
Carrera de coches	HAB + Conducir	Ver reglas vehículos

Escogiendo característica y habilidad

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

Tirada contra la sorpresa: Percepción + alerta.

Darse cuenta de algo: Inteligencia + alerta.

Buscar algo: Inteligencia + investigar.

Sospechar de alguien: Inteligencia + psicología.

Embaucar: Carisma + persuasión psicología.

Regatear: Inteligencia + persuasión

Seducción: Carisma + etiqueta.

Compostura en una fiesta: Voluntad + etiqueta.

Dominar: Fuerza + persuasión.

Asustar con el aspecto: Constitución + intimidar.

Intimidar con la voz: Carisma + intimidar.

Impresionar: Habilidad + persuasión.

Apuntar con un arma: Percepción + concentración.

Memorizar cosas: Inteligencia + concentración.

Evitar un engaño: Inteligencia + alerta.

Seguir un rastro: Percepción + investigar.

Fijarse en detalles: Inteligencia + investigar.

Camuflarse: Inteligencia + supervivencia.

Carterista: Habilidad + sigilo.

Esconderse: Inteligencia + sigilo.

Desaparecer de repente: Destreza + sigilo.

Mantener la respiración: Constitución + atletismo.

Correr normal: Destreza + atletismo.

Lanzar un objeto lejos: Fuerza + puntería.

Acertar en una diana: Percepción + puntería.

Esquivar un objeto: Destreza + atletismo.

Esquivar un ataque directo: Destreza + pelea.

Esquivar un ataque por sorpresa: DES + alerta.

Extraer una flecha: Habilidad + medicina.

Crear un antídoto: Inteligencia + medicina.

Desarmar con la espada: Habilidad + lucha.

Dar un discurso: Inteligencia + liderazgo.

Animar a las masas: Carisma +liderazgo.

Sostener un engaño: Inteligencia + subterfugio.

Ocultar un objeto: Habilidad + subterfugio.

Montar una pantomima: Carisma + subterfugio.

Escalar rápido: Destreza + atletismo.

Mantener un esfuerzo: Constitución + atletismo.

Soportar el dolor: Voluntad + atletismo.

Mantenerse firme: Voluntad + coraje.

Analizar una sustancia: Inteligencia + ciencia.

Hablar en otro idioma: Inteligencia + educación.

Montar trampa de caza: Habilidad + supervivencia.

Desmontar antirrobo: Habilidad + sistemas.

Forzar una cerradura: Habilidad + artesanía.

Pedir un favor a un contacto: Carisma + callejeo.

Obtener información: Inteligencia + callejeo.

Robar un coche: Habilidad + callejeo.

Deducir un resultado empírico: INT + ciencia.

Deducir comportamiento: Inteligencia + psicología.

Engañar: Inteligencia + subterfugio.

Fama de profesión: Carisma + oficio.

Cuidar de un animal: Habilidad + animales.

Amaestrar un animal: Carisma + animales.

Rastrear un animal concreto: PER + animales.

Descifrar un jeroglífico: Inteligencia + ocultismo.

Realizar un ritual: Voluntad + ocultismo.

Usar un escudo: Habilidad+ mano torpe.

Disparar con dos armas: Percepción + mano torpe.

Asaltar un ordenador: INT +sistemas + ventajas de tu ordenador vs resistencia del sistema.

Averiguar funcionamiento de un artefacto: INT + sistemas, mecánica, o ciencia (según artefacto).

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

Otras acciones

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

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

Acción múltiple: Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6. Usar dos armas o luchar contra dos adversarios a la par se consideran dos acciones.

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

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

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

Defensa mental: Defensa contra el miedo, la hipnosis, la manipulación mental o la lectura del pensamiento. Tira VOL + Coraje contra la tirada adversaria. Cosas menos estresantes requieren la habilidad Concentración.

Proezas físicas: Lanzas o levantas un peso. También se aplica a los disparos o al uso de poderes donde influya la distancia o el peso.

Se puede lanzar algo tirando FUE + Atletismo con una dificultad variable. Suma 3 a la dificultad por cada exponente (aproximado) de 2 kg (2, 4, 8, 16, 32, 64, 125, 250, 500, 1 t, 2 t, 4 t, 8 t, 16 t, 32 t, 64 t, 128 t, 512 t).

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

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

Si te fijas, en la tabla de dificultad ya vienen incluidos algunos ejemplos donde aplico esta norma, por lo que esta regla solo es para casos particulares y concretos.

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

Tirada sostenida

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

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

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

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

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

Modificadores

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

Ejemplos de modificadores:

- +6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad.
- +5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
- +4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.
- +3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia.
- +2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje.
- +1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.
- 1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.
- 2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje.
- 3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda.
- 4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado
- 5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.
- 6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que del jugador de la situación. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas, y no necesitarás incluir complicadas maniobras de lucha para dar color a los combates.

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

En ocasiones, viene bien que el Máster recompense con bonificaciones que el jugador desarrolle y describa la escena con detalle, de esta forma, los jugadores ven que es mejor divertirse e interpretar sus papeles que estar pendiente de los datos de la ficha y del resultado del dado. **Usados sabiamente, los modificadores dan sabor a las partidas, y permiten al máster encauzar el comportamiento de sus jugadores.**

Por supuesto, en un grupo de jugadores veteranos, curtidos en mil partidas, o con una gran fluidez interpretativa, esto no es necesario. Pero un empujoncito nunca viene mal, sobre todo si tus jugadores son un puñado de cafres que lo único que saben es tirar dados y contar puntos de daño en el combate.

Pifias y críticos (opcional)

Un crítico es algo extraordinario, un golpe de fortuna increíble o una hazaña prodigiosa. Una pifia es todo lo contrario, una cagada en toda regla y un hecho desastroso para el personaje.

Las pifias se obtienen cuando se saca en el dado el valor menor, y los críticos cuando se obtiene el valor mayor. Si usas varios dados en las tiradas, la pifia se dará en los dos valores inferiores, y el crítico en los dos superiores.

Generalmente, la espectacularidad del crítico, o el desastre de la pifia, quedan a juicio del Narrador que, basándose en la situación, la interpretación, y su buen juicio, describirá la escena como mejor le plazca.

Por ejemplo, un crítico en una tirada de seducción significaría que el seducido queda irremediablemente enamorado del PJ, y una pifia en disparar podría ser que le explotase el arma en la cara, o alcanzase a un colega.

Para más detalle, aquí dejo tres opciones:

- El crítico duplica los éxitos de la tirada, y la pifia los fracasos.
- Tirada abierta. Realiza otra tirada de dados y suma el valor obtenido (en caso de un crítico), o réstalo (en caso de pifia). Si se saca otro crítico o pifia, se volvería a tirar otra vez más.
- Usar las tablas de críticos y pifias del reglamento avanzado.



LA ACCIÓN

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

Si en tu juego apenas hay combate, pasa de todo esto. Realiza una tirada enfrentada de FUE + pelea, y aquel que gane 2 de 3 veces gana la pelea.

La tirada de combate

Un combate básicamente consiste en una serie de tiradas enfrentadas por parte de cada uno de los implicados. Los jugadores describen la acción que va a realizar su personaje, y el máster pide la tirada que estime oportuno. El que obtenga la tirada más alta será el que logre culminar su acción con éxito.

Recuerda que la diferencia entre las tiradas marca el índice de éxito.

Pelea cuerpo a cuerpo: Un ataque violento usando sólo la fuerza bruta. Tira Fuerza + Pelea. Si usas un arma, usa la habilidad de Lucha en lugar de la de Pelea. No permite apuntar a una zona determinada del cuerpo.

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

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

ARMAMENTO BÁSICO

Iniciativa (opcional)

La iniciativa mide la rapidez de reacción de un personaje, y determina el orden de declaración de las acciones. Para calcularla realiza una tirada enfrentada de DES + Alerta.

El jugador con el PJ de menor iniciativa declara su acción primero, y el de mayor iniciativa declara el último. De esta manera, los personajes más rápidos obtienen una buena ventaja, ya que saben de antemano que acción va a realizar su contendiente.

Por ejemplo, Un PJ1 saca una iniciativa de 13, y un PJ2 saca una iniciativa de 16. El PJ1 declara que va a realizar un puñetazo, y el PJ2, viendo dicha acción, decide declarar que va a apresar el brazo del PJ1 y aplicarle una llave. Después, ambos jugadores realizan una tirada (FUE + pelea en este caso), si gana el PJ1, logra dar su puñetazo, si gana el PJ2, logra realizar la presa.

De esta forma tan sencilla, se logra unos combates vistosos y dinámicos, donde los jugadores han de medir bien sus acciones, sin tener que agobiarse con páginas de tediosas reglas sobre maniobras. No obstante, más abajo se describen varias maniobras opcionales, por si quieres complicar la cosa.

A menos que se produzca algún hecho especial (como un ataque especial o sorprendente), la iniciativa se calcula una sola vez por escena.

También hay un par de casos especiales:

- La diferencia en la iniciativa de un PJ es mayor que la suma de PER + alerta del rival. En este caso, el PJ lento no podrá defenderse durante el primer turno del combate. Solo se realizará una tirada por parte del atacante a dificultad 12.
- Que uno de los combatientes use un arma de largo alcance y el otro no (arma de melé). En tal caso el PJ con el arma de melé no podrá atacar hasta que logre acercarse. Además, un arma a distancia no se puede esquivar a menos que se gane la tirada de iniciativa por más de 5 puntos; de lo contrario, se considera una tirada simple a dificultad 12 por parte del PJ con el arma de largo alcance.

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

Armas

Si en tu juego apenas hay combates, puedes pasar de todo esto y dar un bono (entre 1 y 5) a pelea en función del objeto empleado.

Un arma es un objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, rayos ópticos, etc.) capaz de infringir daño.

Toda arma tiene un bono al daño, a demás, pueden traer modificadores a la tirada de combate y a la iniciativa, así como un alcance máximo, o un contador de munición.

Las bonificaciones a la iniciativa y a la puntería se aplican a las tiradas correspondientes cuando empuñamos el arma, el bono de daño se aplica solo si el atacante tiene éxito en su tirada.

No obstante, si se desea, se puede jugar solo teniendo en cuenta el daño del arma, y obviar todo lo demás.

Estadísticas de las armas cuerpo a cuerpo.

Estos parámetros son comunes a todas las armas. Las armas a distancia, además de estos, tienen unos cuantos más.

Iniciativa (INI): La modificación, positiva o negativa, que otorga el arma. Se aplica al comenzar una escena.

Coste (en PG): cantidad de dinero que vale el arma. El precio suele darse en PG, para facilitar la importación a distintas ambientaciones.

Daño (DÑ): el daño estándar que hace el arma. Se suma al bono de daño.

Puntería (PUN) La modificación, positiva o negativa, que otorga el uso del arma en la tirada de ataque.

Estadísticas propias de las armas a distancia.

Modos: explica de que manera funciona el arma.

- Tiro a tiro (TT). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples, pero es preciso recargar el arma o, en armas más modernas, accionar un dispositivo.

- Semiautomático (SA). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples.
- Fuego a ráfagas (FR). Permite realizar fuego a ráfagas. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de una ráfaga por turno mediante acciones múltiples.
- Fuego automático (FA). Permite vaciar toda la cadencia del arma con una sola acción.

Tamaño. El tamaño del arma es orientativo:

- Pequeño (P), caben en un bolsillo.
- Medianos (M), caben una chaqueta.
- Grandes (G), pueden guardarse dentro de una gabardina.
- Muy grandes (MG), han de llevarse en mochilas o maletines especiales.

Cadencia (CAD): cuantos proyectiles pueden salir del arma cada turno. Si un arma posee un modo de fuego que no permita gastar toda su cadencia en una acción, para gastar toda la cadencia en un turno se deberá usar acciones múltiples. También se le puede llamar rango de fuego o Rated Of Fire (ROF)

Alcance (AL): El alcance máximo que tiene el arma en metros. Este dato es solo orientativo, no vaya a ser que alguien intente derribar un avión a escopetazos.

Recarga (R): es como se recarga la munición de un arma. Indica un número, que es el número de proyectiles que pueden ser recargados en un turno. Si no pone nada es que la recarga se completa en un turno.

Cargador (C): Indica cuantas balas puede guardar el arma en su interior, ya sean proyectiles o salvas de energía.

Maniobras de combate.

Aparte de atacar "a lo bruto", es posible realizar otro tipo de acciones. Aquí dejo algunas acciones sencillas, en el manual avanzado hay más, por si quieres más detalle.

Apuntar: Cada turno previo que se permanezca apuntando suma +1 a la próxima tirada de puntería. Máximo 3.

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

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

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

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

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

Bloquear: Detienes un ataque. Habilidad + Lucha si se usa un arma o escudo, Habilidad + Pelea si se bloquea con las manos (bloquear un arma con las manos tiene un modificador de -3). Realizar un bloqueo exitoso supone entrar en ventaja: el oponente tendrá un -3 para eludir el próximo ataque.

Esquivar: Tira DES + Pelea, si se elude un ataque cuerpo a cuerpo, o DES + Agilidad, si se evita un peligro desplazándose (como esquivar una roca que cae). Realizar una esquivada exitosa supone entrar en ventaja: el oponente tendrá un -3 para eludir el próximo ataque.

Fuego automático: Si el arma es capaz de realizar ráfagas, podrá disparar ráfagas de 3 disparos. Otorga +1 al daño y a la puntería. Una ráfaga sólo permite atacar a un objetivo. Se pueden realizar más ráfagas si se usan acciones extras, pero jamás se podrá sobrepasar la cadencia máxima del arma (el número de proyectiles por turno que puede disparar el arma) en cada turno, ya que eso depende del mecanismo del arma, no de la habilidad del personaje.

Si el arma dispone de fuego automático completo podrá, además, utilizar toda o parte su cadencia en una sola acción, barriendo una zona. Por cada cinco disparos, o fracción superior a dos, se gana un +1 a la puntería y al daño, a repartir a partes iguales entre todos los objetivos existentes en la zona barrida.

Si no quieres meter un valor de cadencia de fuego, y ahorrarte un parámetro, puedes usar 3 para las pistolas y escopetas (modernas), 9 para los subfusiles, 21 para las metralletas, y 60 para ametralladoras pesadas

Simplificando la cosa

En ocasiones, sobre todo cuando se tiene poca experiencia en esto del rol, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo y exclusivamente para resolver situaciones de duda**, es decir, situaciones en las que el máster o los jugadores no están seguros del posible resultado de la acción. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas de juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano, por lo que no se necesitaría de tiradas para resolver esta situación.
- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito automático, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.
- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + sigilo a una dificultad adecuada.

DAÑO Y SALUD

Si en tu juego apenas hay combate, pasa de todo esto. Sencillamente impón una pena de -1 a -5 en el atributo relacionado por cada combate perdido durante un rato (escena, día, hora, semana o mes, según la gravedad).

Daño en combate

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

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

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

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

Normalmente, el daño infringido se resta de la Vitalidad (PV) del PJ. Si el daño es contundente, se resta de sus Puntos de Aturdimiento. Si el PJ se queda sin Aguante, caerá inconsciente hasta que recupere 15 puntos de Aguante y todo el daño se restará de su Vitalidad.

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

Heridas y recuperación.

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

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

Se puede realizar una tirada de Habilidad + Medicina, con una dificultad de 18 + modificadores, por herida al día. Por cada éxito en la tirada, el herido recupera un PV.

Los puntos de razón son más difíciles de sanar, pero se pueden tratar una vez a la semana mediante una tirada de INT + medicina.

Opcionalmente, puedes recompensar una buena actuación por parte del jugador restaurando algún punto de salud o razón al finalizar una escena.

Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos, máquinas y estructuras inanimadas.

El cálculo de los PDE viene dado por el tipo de objeto, la fortaleza del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

OBJETO	FORTALEZA
Maleza (por m de espesor), cristal, puerta de madera. Cerradura metálica	1
Rocas (por m de espesor), puerta metálica, muro (1 m)	6
Árboles, un coche	18
Muro de madera, verja de metal	2-3
Puerta de fortaleza	40
Camión	30
Muralla o Muro de cemento (1 m)	10

Fortaleza equivale a Constitución en los objetos inanimados, y a Fuerza y Constitución en máquinas y vehículos. Para calcular los PDE, haz igual que con vitalidad, multiplica Fortaleza por el número que estimes más oportuno.

x1. Juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.

x2. Juego donde los vehículos sean realistas o los personajes sean heroicos.

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

x5. Juego donde los vehículos sean heroicos (como el Halcón Milenario de Star Wars) o los personajes realistas.

Cuando un personaje trate de destruir un objeto, impón una dificultad que creas oportuna (en la tabla de dificultades hay algunos ejemplos), la pérdida de PDE se calculará igual que la pérdida de vitalidad de un ser vivo (éxitos de la tirada + daño del arma).

Sobre todo, usa el sentido común, partir una puerta con un hacha es fácil, pero derribar un muro a puñetazos no es algo que realice un ser humano ordinario.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas, sin tener que alterar las fichas de tus personajes. Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Fortalezax1; si disparas un bazoooca contra un camión, conseguirás una explosión realista si usas el modificador de x2; y si lo quieres es crearte un vehículo genial en la que los jugadores vivan multitud de aventuras, entonces calcula los PDE como Fortalezax5.

Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Fortaleza posea, se logra hacer un boquete.

Ataques mediante sustancias nocivas

Este daño se sufre al entrar en contacto con elementos dañinos, como venenos, ambientes hostiles, enfermedades o el fuego.

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

Las quemaduras (ácido, electricidad y fuego) causan daño por cada turno de exposición.

Las drogas, venenos menores y enfermedades producen efectos dañinos cada minuto, no cada turno. El nivel del veneno indicará los puntos de vida que se pierden cada turno mientras se esté envenenado.

Por otro lado, el efecto dañino del medio ambiente y las enfermedades puede prolongarse durante días o semanas.

Si la sustancia es una droga o veneno menor, el daño se restará del Aguante, en lugar de la Vitalidad.

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

Si un personaje es alcanzado por una sustancia nociva, ha de superar una **tirada de Constitución + Atletismo a una dificultad igual a 18 + nivel pertinente** o quedará afectado.

Nivel	Ambiente	Veneno	Droga	Ácidos
3	Inhóspito	Belladona	Alcohol	Agua fuerte
5	Dañino	Arsénico	Pentatol sódico	Ácido clorhídrico
7	Mortal	Cobra	LSD	Ácido sulfúrico

Nivel	Enfermedad	Fuego	Electricidad	Cansancio
3	Malestar	Una antorcha	220 V	Correr un poco
5	Neumonía	Una hoguera	330 V	Nadar, luchar
7	Plaga	Una pira	Una farola	Escalar

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

Cada turno se ha de repetir la tirada; si se supera, la sustancia nociva deja de actuar. Si tu partida es de corte realista, el efecto sólo remitirá con los cuidados adecuados o si no es demasiado grave (una pulmonía puede sanar; la peste, es bastante más difícil de superar).

Algunos poderes, como la mirada de una gorgona o el fuego de un dragón, causan cambios de estado o daño especial. En tal caso, resuelve la cosa con tiradas enfrentadas.

La variedad de enfermedades, venenos y males es casi infinita, por lo que el máster deberá usar el sentido común, y usar estas reglas como guía, no como algo estricto.

CAPITULO 2. REGLAMENTO BÁSICO

Locura (opcional)

La locura suele darse en juegos de terror psicológico o de investigación paranormal, donde se llevan personajes muy realistas.

Cuando el PJ se encuentre ante algo grotesco o pavoroso o sea sometido a tortura o control mental, ha de tirar Voluntad + Coraje contra una dificultad impuesta por el Máster. Si no supera la tirada, perderá un punto de razón por cada tres fracasos obtenidos en la tirada.

Si el PJ se enfrenta a una criatura especialmente aterradora (un monstruoso alien, una deidad primigenia, etc.), sustituye la dificultad por una tirada de CAR + Intimidar.

Otra opción para restar puntos de razón es que el jugador actué en contra de la personalidad de su personaje (por ejemplo, que un paladín trate de asesinar a un inocente). En tal caso, el DJ puede penalizar al jugador restándole entre 1 y 5 puntos de razón, según lo grave que sea su actuación.

Si a un PJ le quedan menos de 6 puntos de razón, sufrirá histeria (-5 a todas las tiradas de VOL, CAR, HAB e INT). Si pierde todos sus puntos de razón, se volverá demente, y pasaría a ser controlado por el Máster.

Puedes usar el trasfondo de Locura para que el PJ vaya empeorando y ganando niveles en esta desventaja a medida que pierde puntos de razón. En el apartado de salud mental del manual avanzado hay múltiples enfermedades mentales descritas, cuyos efectos van aumentando a medida que se pierde razón.

Daño por muertes (opcional)

El daño por muertes (M) es un método para reflejar la letalidad de un ataque y equivale a la muerte automática de un humano.

Daño por muertes = Daño de un ataque (después de restar la armadura) menos 13.

Es decir, una explosión de 20 puntos de daño, mata automáticamente a 7 personas.

El valor de 13 es solo orientativo. En partidas muy realistas tomar un valor de 8 ó 10, y en

partidas muy heroicas un valor de 20 o directamente anular esta regla.

Es conveniente tener una idea clara de qué daños pueden causar daño por muertes y cuáles no. Si quieres jugar de forma realista, casi cualquier arma debería de ser mortal, mientras que si prefieres algo más fantástico, sólo las armas más poderosas deberían de tener esa capacidad. **En última instancia, es el DJ el que ha de determinar si un ataque es considerado mortal o no**, de esta forma, la situación siempre estará bajo el control del máster.

El nivel de desafío

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

Desafío: (Ataque + daño del arma usada + Defensa + Constitución x 3 + armadura x 2)/10.

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

Defensa es la suma del atributo y habilidad que el PJ use para defenderse con más frecuencia.

Para derrotar a un enemigo de un nivel determinado se necesita que, aproximadamente, la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, que para derrotar a una criatura de nivel 20 se necesitarían 3 ó 4 héroes de nivel 10.

Otros daños

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

Caídas: Por cada metro de caída libre se sufren 3 de daño, absorbibles por la defensa contundente del PJ. A partir de los 10m, el daño es de 6 puntos por metro de caída.

Otros: Si encuentras algún otro tipo de daño, no te compliques, aplica la misma norma que para las caídas o las sustancias nocivas, según creas oportuno.

EXPERIENCIA

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

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

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

2 PX: Desarrollo normal de la partida.

3 PX: Partida memorable, todos satisfechos.

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

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

+0 PX: Participación regular, sin mucho interés.

+1 PX: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

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

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

-1 PX: Interpretación escasa.

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

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

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

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

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

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

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

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

Coste de los rasgos

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

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

Subir el valor de un poder o de un atributo principal (solo si el máster lo permite) cuesta 5 PX por el nivel a subir.

A menos que el máster lo permita, no se pueden adquirir nuevos poderes ni nuevos trasfondos con la experiencia. Si lo permite, el coste en PX será el mismo que el coste inicial en PG, multiplicado por el nivel a subir.

El Aguante y la Vitalidad cuestan 2 PX por punto (aumentar el Aguante de 20 a 30 requiere $10 \times 2 = 20$ PX).

LA REGLA DE LA X

Se trata de una simple regla para limitar el poder de en la campaña y mantener un nivel de juego coherente.

Regla: **El valor de Característica + habilidad + bonificaciones no puede superar X**, siendo X un parámetro que varía dependiendo del heroísmo de la campaña.

Estilo	X	Máximo al crear el PJ
Real	14	3
Avanzada	16	4
Heroica	18	5
Épica	24	6
Legendaria	30	8
Superheroica	44	10
Cósmica	50	12
Divina	70	-

Cuando crees enemigos o PJs de relleno, puedes usar niveles más bajos. De este modo, la superioridad de los personajes será más palpable. O al revés, si deseas que tus personajes estén en situación de inferioridad.

3. EDICIÓN DE TRASFONDOS

A continuación se expone el sistema completo para crear trasfondos en C-System. Con estas reglas puedes crear casi todo lo que imagines, desde armas a hechizos mágicos, pasando por mejoras para vehículos, características de razas alienígenas o súper-poderes. Es muy sencillo una vez se conoce. Solo hay que contestar a ocho preguntas.

1. ¿Qué quiero crear?

Lo más importante. Has de tener una idea clara de qué trasfondo deseas. ¿Va a ser una ventaja normal, una desventaja, un poder sobrenatural o deseo crear una nueva habilidad? Ten una idea clara.

2. ¿Cuántos puntos me dará?

Llamamos **valor** al número de puntos que se nos suma o resta cuando el trasfondo entre en acción.

Es decir, si un estilo de lucha me da +2 en Pelea, el valor será +2, y si una cojera me da un -3 en Agilidad, el valor será -3. Si da mejoras y penalizaciones simultáneamente, el valor será la diferencia entre ambos valores.

Si no puede aplicársele un valor (como al poder de atravesar paredes), tómalo como 1.

NOTA: Si te gusta tirar dados para calcular el daño, puedes sustituir 3 puntos de valor por un dado de 6 caras.

Es lo mismo decir que un arma causa +30 de daño que decir que un arma causa +1d6x10 puntos de daño.

En tal caso, usa en las tiradas un dado de seis caras de color distinto y no sumes los éxitos de la tirada al daño.

3. ¿Qué importancia tiene?

La **importancia** refleja lo trascendental que puede ser un trasfondo a lo largo de la partida.

Un mismo poder puede tener distinta importancia según la ambientación. Crear técnicas de combate sería normal en un anime

japonés, pero tendría importancia severa un juego más realista. Usa el sentido común.

Importancia	Múltiplo	Ejemplos
Normal	x1	Habilidades humanas (saltar mas, pilotar mejor) Efecto menor en daño o combate, -1 en alguna habilidad. El DJ puede pedir al jugador una tirada a dificultad 18 para superar la desventaja.
Moderada	x2	Ver en la oscuridad, tener contactos en la mafia, mejora del daño o la armadura. Efecto importante en combate, como un sentido animal o una visión térmica. Daño la mitad de las veces; serios efectos en alguna habilidad. Tirada a dificultad 21 para superar la desventaja.
Interesante	x4	Cosas muy buenas o muy malas, pero sin salirse de lo medianamente normal. Megacorporación en un juego de estilo Cyberpunk Tirada a dificultad 25 o más para superar la desventaja.
Alta	x5	Habilidades especiales (superpoderes, magia), mejora en las características. Efectos extremos en combate o en alguna habilidad. Ponen al PJ en gran peligro.
Severa	x10 ó 15	Cosas extraordinarias y muy raras en la ambientación. Magia en un juego realista, inmortalidad en una ambientación épica, ser incansable. Debilidad a la luz solar. Una desventaja de este nivel supone un peligro mortal para el personaje. Dificultad mínima de nivel 40 para superar la desventaja.
Muy alta	x20 ó 25	Cosas que pueden desequilibrar la partida. Inmortalidad en un juego realista.
Excesiva	x30 ó 40	Burradas del más alto nivel. Intangibilidad, inmunidad al daño físico.

4. ¿Irá por niveles?

Podemos estructurar el valor de un trasfondo en distintos niveles o en uno solo.

Los trasfondos por niveles permiten crear ventajas o desventajas que van mejorando o empeorando a medida que adquirimos niveles. Es como crear trasfondos independientes y luego encapsularlos en uno mayor.

Ejemplo	Por niveles	Sin nivel
Incapacidad social	CAR-1 en el nivel 1. VOL -1 en el nivel 2.	-1 en Carisma y Voluntad.

5. ¿Cuántas veces puedo usarlo?

Llamamos **frecuencia** a la cantidad de veces que entra en juego el trasfondo durante una partida.

Frecuencia	Múltiplo	Descripción
Continua	x1	El trasfondo es algo fijo y constante. Puede activarse en cada escena de la partida.
Frecuente	x0,7	Se puede usar varias veces por partida, pero no siempre.
Forzosa	x0,5	El trasfondo funciona como una habilidad. Cada vez que se use se sumará a una característica y a una tirada de dado y deberá superar una dificultad. La característica en cuestión y la dificultad deberán ser impuestas por el máster.
Ocasional	x0,3	2 ó 3 veces por partida o una vez cada varias horas.
Infrecuente	x0,25	Cada vez que se desee usar el trasfondo se deberá superar una tirada definida por el DJ. Las habilidades, características y dificultades implicadas serán decididas por el máster.
Rara	x0,1	Como mucho, solo podrá usarse una vez por partida

6. ¿Es un trasfondo pasivo, activo o de efecto?

Un trasfondo pasivo no se usa cuando se quiere, sino cuando lo dicta su frecuencia. Por ejemplo, una desventaja como Tuerto se aplica a todas horas, mientras que una de enemigo se aplica cuando lo diga el máster.

Los trasfondos activos se denominan comúnmente habilidades. Se suman a una característica para superar una dificultad. Un ejemplo sería una habilidad que, sumada a Percepción, nos permitiese lanzar conos de fuego.

Los trasfondos de efecto provocan un efecto si superamos una tirada determinada. Por ejemplo, una pistola causa daño si el PJ supera la tirada de disparo. Los conjuros y las artes marciales también se incluyen aquí.

Con los pasivos no es necesario hacer nada, se aplican cuando se puede, con los otros dos puede haber variantes. Algunas cosas, como las garras de un león, quedarían muy raras como habilidad, pero otras pueden interpretarse de varias formas, a gusto de cada uno, y el máster podrá optar por la solución que crea más lógica.

Por ejemplo, un trasfondo de control mental podemos entenderlo de las dos maneras:

Como habilidad: Telepatía es una habilidad que, en combinación con Voluntad, permite controlar las mentes. El conflicto se realiza mediante una tirada enfrentada de Voluntad + Telepatía vs. Voluntad + Coraje de la víctima.

Como efecto: Telepatía es una técnica que permite controlar las mentes. El conflicto se resuelve mediante una tirada enfrentada de Voluntad + Coraje. Si la víctima falla, quedará bajo el control del agresor.

7. ¿Cuánto cuesta?

Para calcular el coste en PG haz esta operación: **Valor x Frecuencia x Importancia (redondea los decimales)**.

Si tu trasfondo aún está incompleto, deberás añadirle algún efecto especial.

8. ¿Produce algún efecto especial?

Al trasfondo puedes añadirle muchos efectos que, usados con imaginación, permiten crear cosas muy curiosas.

Alcance y área de efecto. Valor: +1 por nivel. Cada nivel adquirido duplica el alcance de un ataque (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192...). Por ejemplo, con 10 puntos se consigue un alcance de 1024 m.

CAPITULO 3. EDICIÓN DE TRASFONDOS

Alterar: Técnicas que sirven para transformar las cosas. Alteran las propiedades de un objeto o los atributos y habilidades de un PJ. Suma 1 al valor por cada punto extra adquirido con la alteración. Mínimo 1.

Anulación de energía. Valor: +1. El PJ puede aguantar tanto daño de un tipo de energía como nivel se tenga de trasfondo, multiplicado por dos. Útil para crear objetos (anular el calor crea un objeto ignífugo, anular la luz un objeto invisible, etc.)

Añadir daño cortante o perforante (si el daño sobrepasa CON x2, se produce una amputación o perforación) suma +15 al valor.

Dirigir (Valor: +5 por turno que se mantenga). Permite dirigir con la mente el ataque de un proyectil. Esto hace que la víctima deba esquivar la tirada de ataque cada turno hasta que el agresor deje de atacar.

Maniobras: Puedes asociar una técnica a un golpe en concreto para crear efectos, como puñetazos de fuego o patadas superrápidas. Agregar una maniobra supone añadir +2 al valor y asumir las penalizaciones de la maniobra.

Ataques múltiples. Suma +1 al valor por cada proyectil lanzado. Multiplica el valor por cada acción múltiple.

Daño, puntería o iniciativa: Suma 1 al valor por cada punto de daño extra causado por el ataque. Este daño se aplicará una vez se supere la tirada de combate. También se puede subir la iniciativa o la puntería de un ataque.

Dentro del área de alcance, las penalizaciones por distancias no son aplicables.

Dependiendo del tipo de energía, se causarán quemaduras (fuego, radiación nuclear), campos protectores (barreras magnéticas, escudos de luz, etc.), puede servir para curar (proyectar energía vital), crear ilusiones (proyectar energía ilusoria), controlar la mente (proyectar energía hipnótica) o cualquier cosa que se te ocurra.

Invocar: Aquí se engloban todas aquellas técnicas que sirven para crear o invocar un objeto o ser vivo delante del PJ. Suma un

punto al valor por cada cinco puntos de habilidad o característica que tenga la invocación (crear más de una criatura multiplica el coste). Si se trata de un objeto, suma un punto por cada 100 \$. El nivel de las características de la invocación no puede superar el nivel de la característica principal utilizada en la tirada.

Manipular. Valor: +1 por nivel. Con este talento se pueden crear estructuras estáticas, como escudos, muros, toboganes, hojas afiladas, columnas, etc. La máxima superficie que puede manipular y mantener un PJ es de un metro cúbico por nivel de trasfondo o éxito en la tirada, hasta el nivel 10. A partir de 10 son 3 metros por nivel.

Para moldear una estructura, usa Voluntad o Habilidad (lo que el DJ crea más oportuno) + el poder empleado.

Por ejemplo, puedes coger el daño ocasionado por el calor y hacer que te cure, o absorber tus puntos de Aguante y aumentar el daño de un golpe.

Proyectar. Valor: +1 por nivel. El PJ es capaz de crear y canalizar mediante contacto físico un tipo concreto de energía. El máximo de puntos de daño creados por turno no podrá ser superior al nivel del trasfondo.

Se pueden absorber y acumular por turno tantos puntos como el nivel del efecto.

Si este efecto se combina con el efecto de alcance, permitirá lanzarlo en forma de rayo o cono de energía (pero habrá que definir por qué parte del cuerpo se lanza). Si se le añade un área de efecto, podrá servir para crear un aura que envuelva al personaje o un efecto que se aplique a una zona determinada.

Si la energía afecta a la mente no podrá esquivarse, pero podrá resistirse con una tirada de Voluntad + Coraje.

Si un PJ manipula distintas energías, puede combinarlas. Por ejemplo, combinar frío y aire causa niebla. Si la estructura desaparece o no justo después de abandonarla dependerá del tipo de energía (el hielo tarda en desaparecer, la luz no). Las estructuras creadas tienen 1 punto de armadura y 10 PDE por nivel del trasfondo.

CAPITULO 3. EDICIÓN DE TRASFONDOS

Sólo se puede pasar un turno acumulando. Suma +5 al valor por cada turno extra de acumulación que desees.

También es aplicable al área de efecto de una explosión (1024 m equivale a un área cuadrada de 35 x 30 m).

Drenar y acumular. Valor: +1 por nivel. Permite absorber un tipo de energía y transformarlo en otra.

Tiempo: Lo que se tarda en preparar el ataque, o lo que dura un efecto (envenenar, hipnotizar, invocar...).

Situación	Valor
Tarda X turnos en prepararse. Mientras tanto, el PJ estará inmóvil concentrándose.	-X
El trasfondo actúa de inmediato, pero el efecto causado dura 1 turno por éxito.	+0
Como el anterior, pero 1 hora por éxito o N.	+5 x N
Como antes, pero 1 semana por éxito o N.	+10 x N
Como el anterior, pero 1 mes por éxito o N.	+20 x N
El efecto causado es permanente.	+50
El efecto dura una única escena.	+5

Tipo de daño. Valor: +5. El ataque tendrá un efecto térmico, frigorífico, eléctrico, ácido, luminoso, paralizante, contundente o lo que se te ocurra. A menos que se sea vulnerable a ese elemento, no hay bonificación al daño. El daño contundente se resta del aturdimiento y sirve para noquear sin dañar; los otros se restan de la Vitalidad.

9. El consumo de Aguante

Todo trasfondo que permita una acción agotadora (usar poderes, magia, técnicas de luchas, etc.) consumirá una cantidad de Aguante igual a los PG invertidos. Si el trasfondo es una habilidad, consumirá tanto Aguante como nivel tenga la característica empleada.

No obstante, se puede optar por usar un nivel inferior para agotarse menos. Si el juego es muy fantástico, reduce el coste a la mitad o calcula el Aguante como (VOL + CON) x 6.

Ejemplos

Ejemplos	Valor	Frecuencia	Importancia	PG
Anillo protector. +2 a la armadura.	2 permanente	1	2	4
Buceador. +2 a Nadar, +1 a Vigor.	3 permanente	1	1	3
Cojo. -2 a las tiradas de movimiento.	-2 permanente	1	5	-10
Intangible. Transparente. Inmune al daño físico.	1 permanente	1	40	40
Karateca. +1 en pelea y esquivar por nivel.	2 x nivel	1	1	2 x nivel
Pandilla. Un grupo de matones que te ayudan.	1 x nivel	1	2	2 x nivel
Rayo. 1 punto de daño por éxito. Tirada de pelea.	1 x nivel	0,5	5	3 x nivel
Retrasado, -2 en Inteligencia.	-2 permanente	1	5	-10
Soberbio. Cuesta obedecer. VOL-2 al cumplir órdenes	-2 permanente	1	2	-4
Superfuerza. +1 a la Fuerza por nivel.	1 x nivel	1	5	5 x nivel
Tamaño. +5 a FUE, +5 a CON y -2 a DES por nivel.	10 x nivel	1	5	40 x nivel

CAPITULO 3. EDICIÓN DE TRASFONDOS

Ejemplo 1: Vamos a crear un estilo de arte marcial, el Nakuru, que posea tres movimientos.

Patada craneal. Un golpe certero en la cabeza.

Valor: 2 (por adquirir una maniobra básica) +5 (+5 al daño) + 4 (+4 a la puntería, y así golpear en la cabeza)

Daño: 4 (de la patada, dif. +1 por ser una patada) + (x2) (en la cabeza) = 8.

Coste: $10 \times 0,5 \times 1 = 5$ PG

Patada Doble. Dos patadas en el mismo turno.

Valor: 5 (+5 al daño) + 20 (dos acciones) = 25. Daño: 5. Coste: $25 \times 0,5 \times 1 = 12$ PG.

Salto mejorado. Un salto 3 veces más potente.

Valor: 6 (alcance aumentado un 300%) = 6. Daño: nada. Coste: $6 \times 0,5 \times 1 = 3$ PG.

El nivel 1 cuesta 3 PG y da Salto mejorado. El nivel 2 cuesta 5 PG y da la Patada craneal. El nivel 3 cuesta 12 PG y otorga la Patada doble.

Ejemplo 2: Sable Víbora. Una espada que, al desenvainarse, transforma su hoja en una serpiente metálica de 5 metros y aumenta la habilidad de lucha de su portador en 2.

Valor: 10 (la distancia aumenta 5 veces) + 10 (+2 a la Fuerza x 5) + 0 (no hay duración prefijada) = 20.

Coste: $20 \times 1 \times 2 = 40$ PG. **Coste monetario:** $40 \times 200 = 8000$ \$.

Ejemplo 3: El Sable Víbora es un conjuro que necesita superar una tirada de Magia + Hechicería para tener efecto.

Valor: 20 (ver ejemplo anterior).

Coste: $20 \times 0,25 \times 1 = 5$ PG.

Dificultad: $15 + 5 = 20$.

Ejemplo 4: Disco del diablo múltiple. Técnica con la cual el PJ lanza tres discos cortantes.

Valor: 3 (3 proyectiles) + 10 (10 puntos de daño) + 6 (alcance: $2^6 = 64$) + 15 (daño cortante) + 10 (control remoto durante 2 turnos) = 34. Daño: 10 (cortante). Alcance: 64 m. **Coste:** $34 \times 0,5 \times 1 = 17$ PG.

Ejemplo 5: Combo de la serpiente. Cuatro golpes mortales a gran velocidad.

Valor = 15 (daño cortante) x 4 (4 golpes múltiples) +4 (+4 al daño)= 64.

Daño = +5 (letal). Coste: $64 \times 0,5 \times 1 = 32$ PG

Ejemplo 6: Explosión luminosa. Un gran destello de luz que inunda la zona.

Valor: 10 (+10 al daño) + 50 (10 metros cuadrados) = 60. **Área de efecto:** 10 metros cuadrados.

Daño: 10 (sólo a criaturas débiles a la luz solar; al resto le provoca ceguera durante 10/2 turnos).

Coste: $60 \times 0,5 \times 1 = 30$ PG.

Ejemplo 7: Bola de energía. Una potente bola de energía que se crea durante cuatro turnos, puede causar una fuerte explosión y lanzarse a una distancia moderada.

Valor: 6 (+6 al daño inicial) + 6 (alcance: $2^7 = 128$) + (4 x 5) (por ser una técnica de acumulación de 4 turnos) +10 (en cada asalto se recogen 10 puntos de Aguante) + 100 (área de efecto de 20 metros cuadrados) = 136.

Daño: Inicialmente 7, en cada turno aumenta en 10 (máximo 4 turnos).

Alcance: 128 m. Área de efecto: 100 metros cuadrados. Coste: $136 \times 0,5 \times 1 = 68$ PG.

Ejemplo 8: Rodillazo de fuego. El luchador cubre su pierna con un aura calorífica y golpea con la rodilla.

Valor: +2 (coste de la maniobra) +5 (efecto de fuego) +2 (2 puntos de daño extra) = 9.

Daño: 1 (daño de la maniobra) +2 (daño extra) = 3. **Coste:** $9 \times 0,5 \times 1 = 4$ PG.

Ejemplo 9: Crear clon ilusorio. Crea una ilusión estática con el aspecto del personaje (CON = 10).

Valor: 10. PG: $10 \times 0,5 \times 2 = 10$ PG.

CAPITULO 3. EDICIÓN DE TRASFONDOS

Ejemplo 10: Invocar sombra. INT: 5, DES: 10, FUE: 0 (intangibile), HAB: 5, CAR: 5, PER: 5, Sigilo: 10.

Valor: $30/5=6$, pero como la DES está a nivel 10, el valor final será de 10.

Coste: $10 \times 0,5 \times 2 = 10$ PG.

Ejemplo 11: Estilo de esgrima con florete, compuesto de dos movimientos y una mejora.

Mejora permanente de +2 en Agilidad.

Valor: 2 (por los 2 puntos de mejora).

Coste: $2 \times 0,5 \times 1 = 1$ PG.

Movimiento de desarme mejorado.

Valor: 2 (por incluir la maniobra de desarme) +5 (mejora de 5 puntos en Desarmar) + 4 (anular la penalización por apuntar a una mano) = 11.

Coste:

$11 \times 0,5 \times 1 = 5$ PG.

Movimiento de ataque doble.

Valor: 20 (por otorgar dos movimientos). Coste = $20 \times 0,5 \times 1 = 10$ PG.

Coste total: $1 + 5 + 10 = 16$ PG. En este caso, he optado por no dividirla en niveles.

Consejos finales

- Con estas reglas puedes hacer muchas cosas distintas, así que dale al coco y usa tu imaginación.

- Puedes permitir que tus PJ creen sus propias técnicas. Esto puede ser muy útil en un juego de artes marciales, en plan Dragon Ball, o en juegos de ninjas donde cada personaje tenga una serie de técnicas secretas.

- Anda con mucho ojo. Hay infinidad de formas en las que un PJ puede desequilibrar la partida. La regla de la X puede ser más indispensable que nunca. Se firme pero tolerante. La paciencia y el diálogo son fundamentales.

- Si quieres calcular el tiempo y coste de investigar una técnica, puedes usar las reglas de investigación mágica. Es una buena forma de controlar a los jugadores.

- Si no quieres que se inventen técnicas de combate muy poderosas, crea retos que no se resuelvan por la fuerza. Haz ver a tus jugadores que hay técnicas con usos más útiles que las de combate.

- Si lo que deseas es crear un conjuro, el coste en PG te señalará el nivel del conjuro. En este caso, las técnicas con concentración de energía serían rituales.



- En juegos donde los poderes y las técnicas de combate sean muy importantes puedes permitir la mejora y la adquisición de poderes mediante experiencia. El coste en puntos de experiencia es idéntico al coste con PG. Ni la frecuencia ni la importancia pueden variar, pero se pueden añadir y aumentar los efectos y el valor.

- La creación de mejoras cibernéticas o implantes artificiales, tan comunes en ambientaciones futuristas y cyberpunk es igual, aunque puede que te interese añadir desventajas como la "pérdida de humanidad".

4. VEHÍCULOS

CREACIÓN DE VEHÍCULOS

Crear vehículos es igual que crear PJ, es decir, repartiendo puntos entre trasfondos y características.

Un vehículo no tiene límite alguno en sus puntuaciones. Las únicas limitaciones son el peso y el coste final de dicho vehículo. Si decides que los PJ partan con un vehículo propio (un barco para unos piratas, por ejemplo) puedes optar por descontar los PG del vehículo de los PG de los PJS y que los jugadores lo creen a su gusto.

ATRIBUTOS

Lo primero a al hora de crear un vehículo, es definir su tamaño.

Características principales

Movimiento [MOV]. Coste: 5PG por nivel.

El equivalente a Destreza en una máquina. Mide la capacidad que tiene el vehículo de desplazarse.

Fortaleza [F]. Coste: 5PG por nivel.

Mide la robustez de una máquina. Sustituye a Fuerza y Constitución en un vehículo.

Automatización (AUTO). Coste: 5PG por nivel.

Sería el sistema de navegación automático o la inteligencia artificial de la máquina. Sustituye a la Habilidad y a la Inteligencia del piloto cuando se maneje el vehículo, es decir, el vehículo se conduce a si mismo.

Sensores (SEN). Coste: 5PG por nivel.

Sustituye la Percepción del piloto cuando use armas montadas, haciendo que no sea necesario un piloto para manejar el arma. Los sensores, además, otorgan un alcance de 500 metros por nivel, por lo que los penalizadores por distancia no son aplicables dentro de dicho rango.

Características derivadas

Maniobrabilidad [MV]: La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización, se sumará al Movimiento.

Dependiendo del tamaño, el peso y las mejoras implantadas, este valor variará. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo.

La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

PDE: Puntos de daño estructural. La vitalidad de una máquina. Se calcula como Fortalezax2, x5 si se trata de un vehículo especialmente importante.

TRASFONDOS

Estilo (EST). Coste: 5PG por nivel.

Se suma al Carisma del piloto cuando esté pilotando.

Artrópodo. Coste: 15PG, +5PG por par de patas adicionales.

El vehículo posee varios pares de piernas. Cada par de piernas extras sube en 10 km/h la velocidad y suma 5 PG al coste (4 piernas = 30 PG y 16 km/h). Su velocidad aumenta en 10km/h por cada MOV y par de patas extra.

Bípodo. Coste: 15 PG.

El vehículo posee piernas antropomorfas para desplazarse. Esto le confiere la capacidad de sortear obstáculos que un vehículo de ruedas no puede, pero lo hace más lento. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Deslizante. Coste: -5PG.

El Vehículo puede deslizarse por superficies sólidas, como un trineo.. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

CAPITULO 4. VEHÍCULOS

Flotante. Coste: 12 PG.

El Vehículo viaja principalmente por encima del agua o cualquier otro líquido, como los barcos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Armamento. Coste: 1PG por nivel.

Sustituye a la habilidad de Lucha del piloto cuando manejes armas blancas en el vehículo.

Motor de reacción. Coste: 20 PG.

El vehículo posee una propulsión aérea de gran potencia. Como mínimo, este tipo de vehículos alcanzan la velocidad del sonido. Los cazas de combate y los cohetes espaciales son un ejemplo. Su velocidad pasa a ser de 0,5 mach (velocidad del sonido) por cada MOV.

Rotores. Coste: 15.

El Vehículo puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Un ejemplo son los helicópteros y las antiguas avionetas con hélices. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.

Subterráneo. Coste: 25.

El Vehículo viaja principalmente por debajo de tierra u otro material sólido. Su velocidad pasa a ser de 6 km/h por cada MOV.

Sumergible. Coste: 20.

El Vehículo viaja principalmente por debajo del agua o cualquier otro líquido, como los submarinos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Ruedas. Coste: 0PG.

El método de desplazamiento por defecto. Su velocidad pasa a ser de 10km/h por cada MOV.

Turbinas. Coste: 20 PG.

El Vehículo alcanza notables velocidades gracias a la propulsión que consiguen con sus motores. Su velocidad pasa a ser de 80km/h por cada MOV.

Vuelo espacial. Coste: 50 PG.

La máquina puede saltar al hiperespacio y viajar por la galaxia. Este sistema de movimiento no funciona a corta distancia. Su velocidad pasa a ser de 0,1 año luz por cada MOV.

Aerodinámica. Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la MV y al MOV en las tiradas relacionadas con la velocidad.

Computadora. Coste: 1PG por nivel.

La base de datos de la máquina. Sirve como bonificación a la habilidad de Educación y Ciencia del piloto.

Motor. Coste: 1PG por nivel.

La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

Radar. Coste: 1PG por nivel.

Se suman a Percepción o a los Sensores de la máquina en las tiradas de rastreo y búsqueda.

Sistemas. Coste: 1PG por nivel.

Se suman a los Sensores de la máquina o al Percepción del piloto en las tiradas de puntería y disparo.

Seguridad. Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la AUTO y a SEN en tiradas de vigilancia y sistemas de seguridad.

Sincronización. Coste: 1PG por nivel.

La relación entre piloto y máquina. Se suma a la MV para medir la iniciativa en las maniobras y la capacidad de reacción de la máquina.

Vuelo espacial. Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la MV y al MOV en las tiradas relacionadas con la velocidad (en el vacío espacial). Requiere tener Viaje espacial.

Apéndice. Coste: 3 PG.

Colas, tentáculos, brazos mecánicos y otras cosas similares.

Armas. Coste: 1PG por punto de daño.

Todo vehículo de combate lleva armas. Si no deseas especificar nada, el coste será de 1 PG por punto de daño. Algunas armas, como los escudos, rifles, y armas de melé, no son aplicables a vehículos que no tengan brazos.

Si deseas armas pre generadas, en el compendio de trasfondos hay muchas. Si deseas crearte tus propias armas, solo tienes que crear un arma a escala humana, y sumar puntos de daño adicionales.

CAPITULO 4. VEHÍCULOS

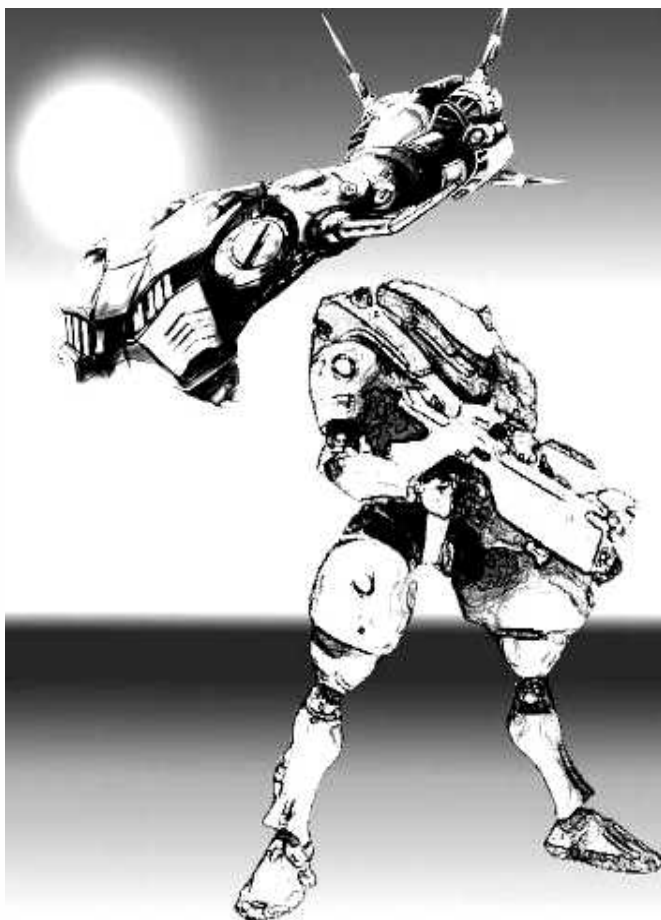
Blindaje. Coste: 1 PG por punto de blindaje extra.

Lo difícil que es dañar al vehículo. Equivale a la armadura en un vehículo. Inicialmente es igual a cero, pero puede ser mejorado mediante un punto por PG invertido.

Si no usas un recuento del peso y la estructura, por cada 5 puntos de blindaje resta uno en MV y MOV.

Despegue vertical. Coste: 5 PG.

Solo para vehículos aéreos. Permite despegar de forma vertical.



Extras especiales. Coste: 5 PG por opción.

Añade guías por láser, sensores (térmicos, ópticos, electrónicos, etc.) o contramedidas al vehículo.

Estancias y cabinas. Coste: 1 PG por unidad.

Cocinas, dormitorios, cabinas de piloto y demás estancias. También puede ser un laboratorio para una determinada ciencia o un puesto de control para los pilotos. El tamaño aproximado es de unos 4 metros cuadrados (2

x 2) por nivel de estructura; para duplicar el espacio hay que duplicar el coste.

Si la estancia está presurizada, cuesta dos PG en lugar de uno.

Manos y garras. Coste: 2 PG.

Acoplable a una extremidad. Permite sujetar objetos y manipular objetos. Si la mano posee garras, cuesta 3 PG y otorga un +3 al daño cuando se golpee con ella.

Pinzas. Coste: 5 PG.

No compatible con la mano. Permite agarrar con Fortaleza +5. Si no se colocan en una extremidad, se considerarán como mandíbulas o picos.

Sistema presurizado. Coste: 8 PG.

Obligatorio para viajes a grandes profundidades o al espacio exterior.

Sistema de escape. Coste: 1 PG.

Salida de emergencia por la cual el PJ puede escapar si el vehículo es destruido.

Resistencia a la presión. Coste: 5 PG x nivel.

Por cada nivel, el vehículo aguantará una presión de 1 km de profundidad bajo agua (o 100 metros bajo tierra).

Resistencia al calor. Coste: 3 PG x nivel.

Por cada punto de nivel, el vehículo aguantará 500º centígrados

Transformación. Coste: 5 PG por punto alterado.

Mejora que permite al vehículo transformarse en otro. El precio hay que pagarlo por cada punto de habilidad, característica o blindaje alterado (sumado o restado) en la transformación. Cualquier mejora adicional (capacidad de vuelo, sumergible, etc.) adquirida con la transformación habrá que pagarla aparte.

Umbral de vuelo. Coste: 2 PG x nivel.

Duplica la altitud en vehículos aéreos (+15km en rotores, +25 en turbinas y +50 en reactores).

CONDUCCIÓN Y PILOTAJE

Tiradas de pilotaje

Con estas tiradas se comprueba si consigues hacer un giro imposible, si atraviesas dos obstáculos o si consigues alcanzar de un disparo a tu enemigo.

Maniobra: Habilidad + Pilotar (o Conducir, o Navegar, depende del tipo de vehículo) y súmalo la MV del vehículo.

Dificultad	Maniobra
6	Retroceder, arrancar.
16	Frenazo de emergencia. Giro de 180º.
18	Conducir en zigzag

Dificultad	Maniobra
21	Esquivar un objeto.
24	Pasar entre 2 objetos, recuperar el control.
27	Pilotar dentro de un huracán.

Si la maniobra no aparece descrita, elige la más similar y aplica los modificadores que consideres adecuados. Ante todo, el sentido común.

Ataque cuerpo a cuerpo: MV + HAB + Pilotar. Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Combate con disparos: MV + Percepción + Artillería. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Tirada de evasión: MV + HAB + Conducir (o Pilotar, o Navegar, depende del tipo de vehículo). Echa un vistazo a las reglas de intercepción en combate (más adelante) para más detalles.

Acciones del vehículo: Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todoterreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización +

Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas y el DJ deberá de usar el sentido común.

Otros: Igual que pasa con los PJS, a los vehículos les puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) + habilidad específica.

Acciones de intercepción en combate naval, aéreo, o espacial

Algunas veces, la mejor manera de derribar a un oponente es una buena combinación de habilidades y maniobrabilidad. La intercepción puede determinarse mediante una tirada de Percepción por parte de cada piloto, y el que más saque gana, o mediante lo que decida el DJ.

Diferencia	Posición
Empate	Opuestos: uno da la espalda al otro y viceversa
1 punto	Enfrentados. Uno enfrente del otro.
2 puntos	Ladeado. El perdedor ofrece el lateral que elija al ganador.
4+ puntos	Cazado: el perdedor queda de espaldas

En combate aéreo o espacial, cada uno de los pilotos hace un tirada de HAB + Pilotar a la que se suma la maniobrabilidad del aparato. El que saque el valor más alto ha conseguido una posición aventajada que se basa en la diferencia de puntos que haya obtenido con respecto al otro, según la tabla de la derecha. Si se consigue cazar al contrario, se obtiene un +4 durante el siguiente ataque.

Alternativamente, puedes ignorar la tabla de posición y considerar la intercepción como un chequeo complementario. El nivel de éxito servirá de bonificación al ataque del ganador, hasta que el blanco consiga vencer en un nuevo chequeo opuesto de MV + HAB + Pilotar. En combate aéreo, si el margen de éxito es superior a 4, el blanco no podrá devolver el ataque.

CAPITULO 4. VEHÍCULOS

Fuera de control

Si la tirada tiene éxito, has conseguido realizar la maniobra. Si no, pierdes el control.

1d6	Dirección
1	Hacia atrás
2	Hacia delante
3 y 4	Derecha
5 y 6	Izquierda

Si la tirada falla por cuatro puntos o más, el vehículo sigue

avanzando en la misma dirección durante 1d6m por cada 10 km/h. En caso de un vehículo aéreo, caes en barrena.

Con menos de cuatro fallos, el vehículo se descompensa o rotará hacia un lado. Tira 1d6 en la tabla de la derecha para determinar el nuevo encaramiento del vehículo.

En ambos casos hay que hacer una tirada para retomar el control.

Fallos en la maquinaria

Cada vez que lo creas oportuno, realiza una tirada en la tabla de fallos.

d10	Fallo del vehículo	Éxitos
1	Ocurren dos fallos a la vez. Tira dos veces consecutivas en esta tabla. Acumulable.	-
2	Fallo en los sensores y radar.	20
3	La dirección falla hasta que sea reparada. Puedes pedir una tirada para retomar el control.	35
4	El sistema de aceleración se bloquea en el máximo o el mínimo.	30
5	Algún sistema falla. Rendimiento al 50% hasta que se repare.	40
6	Pequeños cortocircuitos e incendios. Las llamas se propagan hacia el tanque de combustible.	15
7	Fallan las piezas del fuselaje. Es probable que alguna pieza de la carrocería se desprenda en breve.	45
8	Fallo en el suministro de energía. La dirección y el motor parecen funcionar bien por ahora.	60
9	Fallo general del motor, necesidad de realizar una parada de emergencia.	25
10	No ocurre nada.	-

Estos fallos puedes darse a muchos motivos, como por ejemplo:

- Usar materiales de segunda mano.
- Forzar demasiado el vehículo.

- No cumplir con el mantenimiento.
- Recibir demasiados daños.
- etc.

Estas averías pueden repararse mediante tiradas sostenidas de Habilidad + Mecánica (la dificultad suele ser Normal, pero puede variar dependiendo de las circunstancias y el equipo disponible). Cada tirada supone media hora de tiempo de juego.

Reglas sobre armamento especial

Estos ataques siguen unas reglas un poco especiales, ya que pueden ser ejecutados con sistemas de seguimiento y pueden ser desviados mediante contramedidas.

Misiles guiados: Con estos misiles, se "pinta" el blanco con un láser o mediante radar y el misil sigue esa señal para impactar en él. Los sistemas guiados permiten realizar una tirada de apoyo de Sensores + Sistemas a la tirada del atacante.

Misiles "inteligentes": Estos misiles disponen de sus propios sensores para seguir activamente a sus blancos. Los sensores y "habilidades" son: Térmico (+5), Radar electrónico (+10) y Óptico (+5). Algunos misiles utilizan una combinación de estos sensores y usarán el menos afectado por las posibles contramedidas usadas.

Las bonificaciones del misil se añaden a la tirada de puntería. Además, el misil perseguirá al blanco tantos turnos como señale su bonificación, obligando al agredido a realizar una tirada de evasión cada turno. No obstante, si el objetivo del misil es inmune al sensor, el misil no podrá seguirlo, y se dirigirá hacia otro blanco. Las contramedidas también son muy eficaces, siempre y cuando sean del tipo adecuado.

Contramedidas: Estos sistemas dificultan los disparos de misiles, otorgando una bonificación de +10 a la tirada de evasión. Cuentan como una acción cuando se utilizan. Existen contramedidas Térmicas, Electrónicas y Ópticas. Cada contramedida otorga protección contra cierto tipo de seguimiento (Térmico, Electrónico u Óptico).

5. NO HUMANOS

Denominamos poderes a todas aquellos trasfondos que confieran cualidades sobrehumanas (Dones, Talentos y algunas Técnicas). Estos poderes pueden ser de muchas naturalezas distintas. La visión nocturna de un elfo, la concha de una tortuga, los brazos de un pulpo, la capacidad de leer la mente de un telépata, o la fuerza de un superhéroe, son ejemplos de poderes. Denominamos no humano a cualquier individuo que posea un poder.

TIPOS

Existen muchos tipos distintos de seres no-humanos. Dependiendo de la ambientación de tu juego, puede ser que pertenezcan a una clase u otra, o pertenecer a más de una, que todo es posible.

Animales. Cualquier animal o bestia existente tiene atributos distintos a los humanos.

Criaturas fantásticas. Insectos gigantes, dinosaurios, monstruos mitológicos o bestias abismales son sólo algunos ejemplos de las criaturas que puedes inventar. Aquí se incluyen todas esas criaturas que suelen aparecer en los bestiarios de los juegos de rol de fantasía épica.

Deidades cósmicas. Las entidades primigenias de La Llamada de Cthulhu, o ciertos personajes de cómics, como Thor, son un buen ejemplo de este tipo de seres. La forma, el poder y las intenciones de este tipo de seres pueden ser cualquier cosa.

Expertos en lucha. No es exactamente que sean seres sobrehumanos pero, en determinadas ambientaciones, sus talentos sobrepasan claramente el límite humano. Ejemplos de este tipo los encontramos en cualquier manga o videojuego de lucha, como Dragon Ball o Street Fighter.

Hechiceros: Cualquier usuario de la magia. Druidas, ilusionistas, médiums, etc. En ocasiones, pueden ser confundidos o sustituidos por psíquicos.

Implantados. Propios de los juegos tipo cyberpunk. Son individuos corrientes a los que se les ha implantado de forma artificial mejoras cibernéticas o biológicas.

Psíquicos: Personajes con cualidades mentales sobre humanas, como la telepatía, el control mental, el hipnotismo, la telequinesia, etc. Dependiendo de la ambientación, se pueden conseguir poderes mentales mediante magia, mutaciones, drogas, etc.

Mutaciones y seres con poderes adquiridos. Personajes que, excepcionalmente, tienen dones especiales, aunque los demás miembros de su raza no los tengan. Pueden darse por mutaciones, accidentes biológicos, exposición a la radiación, etc. Son típicos personajes de un juego de superhéroes.

Razas humanoides. Son las criaturas humanoides propias de los juegos de fantasía. Se trata de seres bípedos, con una fisonomía cercana a la humana. Algunas razas humanoides de juegos de fantasía son los elfos, los medianos, los enanos, los vampiros, los minotauros y los licántropos. Pueden crearse para ser escogida por los jugadores, o como parte del bestiario del juego.

Razas alienígenas. Seres procedentes del espacio exterior, generalmente de aspecto humanoide, con un nivel tecnológico muy avanzado. Igual que las razas humanoides, tienen una cultura muy definida. Suelen ser propias de juegos de ciencia ficción.

Xeno-exóticas. Es el equivalente a los animales y a las criaturas fantásticas, pero en versión alienígena. Este tipo de seres pueden ser cualquier cosa. Desde los aliens de Ridley Scott, a los bichos extraños que aparecían en la serie Doctor Who. A diferencia de las criaturas de fantasía, estos seres no tienen limitaciones como el metabolismo o un aspecto similar al de un animal real.

CREAR UNA RAZA

Crear una nueva criatura, o una nueva raza, es mas o menos lo mismo que crear una ficha para un personaje. Tienen las mismas características y se pueden invertir los mismos puntos gratuitos en muchas cosas, tal y como para un PJ humano.

Los hechiceros, personajes mejorados artificialmente (ya sea por mutaciones, accidentes o por implantes artificiales) y los artistas marciales no se contemplan en este apartado, ya que son individuos excepcionales y no miembros representativos de una determinada especie.



Puntos de coste

Los trasfondos que otorgan cualidades sobrehumanas funcionan igual que las ventajas y desventajas corrientes. Los positivos cuestan PG, y los negativos los dan. Si lo que quieres es crear una nueva criatura para enfrentarlas a tus PJ, no tiene mucho sentido contabilizar los PG: simplemente escoge las características que mejor te vengan y ya está.

Pero si quieres crear varias razas para que tus PJ elijan cuál quieren ser, o pretendes usar los trasfondos a modo de superpoderes, los jugadores deberán pagar el precio estipulado por cada ventaja especial que posea su PJ.

Nivel tecnológico

El nivel tecnológico refleja lo avanzada que está la especie de la criatura, tanto a nivel militar como científico o arquitectónico. Dependiendo del nivel tecnológico, la criatura costará más o menos PG y pertenecerá a uno de los cuatro grupos tecnológicos.

Grupo1

- Nivel 1 (0 PG). Criaturas salvajes, solitarias o agrupadas en manadas. Cualquier animal no racional.
- Nivel 2 (1 PG) Pequeñas herramientas de piedra o madera, tiendas hechas con pieles o cabañas pequeñas. Hombre de neandertal, indios americanos.
- Nivel 3 (2 PG) Estructura militar, construcciones de piedra, dominio de la agricultura. Expansión territorial. Antiguo imperio romano, edad media.
- Nivel 4 (3 PG) Descubrimiento de la pólvora y la penicilina, maquinas a vapor. Casas de varios pisos. Edad victoriana. Siglo XIX ó XVIII.

CAPITULO 5. NO HUMANOS

Grupo 2

- Nivel 5 (4 PG) Maquinas de hidrocarburos, descubrimiento de la electricidad. Principios del siglo XX.
- Nivel 6 (5 PG) Electrónica avanzada, primeros viajes espaciales. Primeras computadoras. Finales del siglo XX.
- Nivel 7 (6 PG) Energía nuclear. Era digital; computadoras y vehículos por todas partes. Siglo XXI.

Grupo 3

- Nivel 8 (7 PG) Primeras armas de energía. Viajes a satélites y planetas cercanos. Inicios de la biotecnología. Siglos XXII y XXIII.
- Nivel 9 (8 PG) Colonización del sistema solar. Armas de energía y ciberimplantes por todas partes. Cyberpunk 2020 o Blade Runner.

Grupo 4

- Nivel 10 (9 PG) Viajes fuera del sistema solar. Androides con inteligencia humana. Colonias espaciales. Películas como Alien y 2001: Una Odisea del Espacio
- Nivel 11 (10 PG) Viajes al hiperespacio, colonias fuera de la galaxia. Interacción común con alienígenas. Mundos como Star Wars o Star Trek.
- Nivel 12 (20 PG) Manipulación de la materia y la energía. Construcción de minisoles y planetas enteros. Alienígenas constructores de mundos.
- Nivel 13 (30 PG) Control total sobre el espacio, la energía y el tiempo. Cosas inimaginables.

Uso

Los distintos niveles tecnológicos se han dividido en 4 grupos culturales distintos. Esto es más que nada para que te hagas una idea y no mezcles las cosas (si quieres mezclarlas de todas formas, mejor para ti).

En una ambientación épica medieval, encajan bien las cabañas, las pirámides o incluso la

pólvora o las máquinas a vapor, pero difícilmente encontrarás armas de energía y viajes espaciales. Aunque el nivel tecnológico puede variar, el grupo cultural a de concordar con el de la ambientación.

Eso no significa que no puedas crear un juego en el que los elfos viajan por el espacio; tan solo significa que, si lo haces, debes explicar muy bien ese detalle en la ambientación.

Los niveles tecnológicos condicionan un poco menos la ambientación, pero son igual de importantes para la criatura. A una criatura que se encuentre en un nivel tecnológico inferior al predominante en la ambientación escogida le será casi imposible utilizar aparatos o desenvolverse en el mundo que construyas. Asimismo, una criatura de un nivel superior podrá adaptarse, pero tendrá dificultades a menos que le enseñen (Dificultad + 3).

Por otra parte, los PG pueden variar. Si en tu ambientación es común un determinado nivel, ése será el nivel común, el que cueste 0 PG, y deberás añadir o quitar PG en consecuencia. Por ejemplo, si juegas en una ambientación actual, no descuentes los 7 PG a los humanos normales, ya que es el nivel tecnológico mas común. En este caso, introducir una raza con ciberimplantes costaría sólo 2 PG (los 9 PG que cuesta ese nivel menos los 7 PG que cuesta el nivel más común).

La Humanidad

En el reglamento básico el raciocinio rige el comportamiento y el estado emocional y mental del PJ. Pero criaturas como alienígenas, vampiros, o elfos oscuros no se rigen por la misma escala moral que un humano. En estos casos, los puntos de Razón subirán o bajarán en función del código moral y personal de la raza en cuestión.

Interacción cultural

Sea cual sea la raza, es difícil que pase desapercibida entre individuos diferentes a los de su propia especie. Dependiendo de la especie sufrirá más o menos penalizaciones en las tiradas sociales. Estas penalizaciones dependerán tanto de las diferencias raciales (físicas y culturales), como de la mentalidad del grupo en el que desee integrarse.

Según el aspecto o costumbres.	CAR *	PG
Diferencias exclusivamente culturales.	-1	+5
Aspecto un poco extraño.	-2	+10
Aspecto o costumbres muy distintas.	-4	+20
Radicalmente diferente.	-6	+30
Aberración.	-8	+40

Mentalidad del grupo.	Multiplicar por:
Cultura adaptable.	x0,5
Neutral.	x1
Xenofobia.	x2

* Las penalizaciones al carisma otorgan PG al coste final, pero los multiplicadores de la mentalidad de grupo no, ya que eso es algo ajeno a la criatura

Trasfondos raciales

Una criatura podría tener características, talentos y defectos innatos distintos a los de los humanos. Con las reglas de edición de trasfondos puedes crear cualquier clase de don o talento para definir a esa especie que tienes en mente.

Aquí dejaré algunos ejemplos. Si necesitas de más, puedes recurrir al compendio de trasfondos de C-System, o usar las reglas de edición de trasfondos para crearte todo lo que necesites.

Arma animal. 3 PG

Elegir entre garras, colmillos, espinas o cuernos. +3 al daño si se golpea con ellos.

Bajar base de característica. +5 PG por nivel

La raza empieza con un punto menos en la base de una característica, que en el caso humano recordamos que era 3. El límite máximo de la característica también baja, así como el límite máximo de todas las habilidades relacionadas con la característica. Puede comprarse varias veces. Recuerda las penalizaciones por tener menos de 3 en un atributo principal.

Cola gruesa. 6 PG

Una poderosa cola que otorga Fuerza +2 cuando se golpea con ella.

Debilidad: +10 ó +15 PG.

Hay una sustancia (la plata, por ejemplo), que causa especial daño al personaje. Cualquier herida causada con esta sustancia causará el doble de daño. Si la sustancia es más común (como el fuego o la luz del sol) otorgará 15 PG en lugar de 10.

Grandes mandíbulas. 3PG

Unas potentes mandíbulas que suman +6 al daño. No obstante, dado su tamaño, la tirada de pelea tiene una penalización de -3.

Inmunidad. 15, 20 ó 50 PG

La criatura es inmune a alguna clase de sustancia no muy común, como el calor, el frío o la oxidación (no podrá arder). Si es algo más importante, como la inmunidad al vacío (no necesitará respirar), inmunidad a al fuego (inmunidad a la oxidación y al calor), inmunidad al envenenamiento o inmunidad a las enfermedades, costará 20 PG en lugar de 15.

Cosas extremas, como la inmunidad a la magia o al daño físico, costarían 50 PG.

Intercambio de atributos. 0 PG.

Una buena forma de equilibrar distintas clases de personajes es dar bonificaciones en algunas características y penalizaciones equivalentes en otras. Ejemplo: Un duende podría tener +3 en Destreza, pero tendría -1 en Fuerza y -2 en Constitución.

CAPITULO 5. NO HUMANOS

Miembro extra. 2 PG

Un par de brazos adicionales. Permiten una acción extra por turno sin penalización.

Pseudópodos. 2 PG.

Un par de tentáculos, como los de un calamar. Permiten una acción extra por turno sin penalización.

Las tiradas de manipulación de objetos tienen una penalización de -1, pero las de agarrar usando la Fuerza tienen una bonificación de +1.

Respiración acuática. 2 PG.

El PJ puede respirar en el agua.

Subir base de característica: 5 PG por nivel

La raza empieza con un punto más en la base de una característica, que en el caso humano recordamos que era 3. El límite máximo de la característica también aumenta, así como el límite máximo de todas las habilidades relacionadas con la característica. Puede comprarse varias veces. No se permite superar la regla de la X.

Visión térmica. 2PG

Permite ver en el espectro infrarrojo y el calor para orientarse en la oscuridad.

Zona vulnerable. +7 PG por zona

Una zona vulnerable es un lugar donde, si se es alcanzado, se sufre un daño especial. Existen tres variantes:

- Criaturas con armadura corporal. En este caso no se aplica un daño extra, simplemente la armadura corporal no cubre dicha zona, por lo que no la protege.

- Criaturas completamente inmortales o no muertas. Aunque la criatura no pueda morir, la destrucción de dicha zona, o sufrir una herida mortal (llevar los puntos de vida a cero) al ser golpeados en ella, acabarán con la criatura. Un ejemplo es dispararle en la cabeza a un zombi.

NOTA: Si el efecto es temporal, la criatura está muerta solo hasta que alguien la cure, o se le retire el artefacto que la dañó (como la estaca en el corazón de un vampiro) y otorga sólo 5 PG.

- El resto de casos. Golpear una zona vulnerable causa el doble de daño. Es decir, es como si se golpeará un órgano vital. Técnicamente hablando, la cabeza y el corazón son zonas vulnerables para todo ser vivo.

6. MAGIA Y SUPERPODERES

La magia es un elemento místico y esotérico, muy común en muchas ambientaciones. Generalmente se conoce como magia a la capacidad de tomar prestado el poder de una entidad superior, ya sea un espíritu, la fuerza de los elementos, o una deidad a la que sirva el PJ.

No obstante, puedes usar las reglas de magia para definir muchos fenómenos sobrenaturales distintos y no necesariamente relacionados entre sí. Los superpoderes basados en el control de la energía (lanzar rayos, dominar el viento, etc.), los poderes psíquicos (mover objetos con la mente, leer el pensamiento, etc.) o cosas como “La Fuerza” de los Jedi son solo algunos de los fenómenos que puedes representar con estas reglas.

Las reglas han sido pensadas para poder usarse de muchas formas distintas y acomodarse a los gustos de cada uno. Lee detenidamente este apartado y decide por ti mismo cómo quieres introducir la magia en tu juego.

NOCIONES GENERALES

En C-System, las situaciones donde se usa la magia se resuelven igual que cualquier otra situación, es decir, tirando Característica + habilidad vs. dificultad. Por tanto, sólo tienes que definir qué características, habilidades y dificultades son las que entran en juego.

La magia se considera un talento sobrenatural y, por tanto, su utilización consume puntos de Aguante, igual que cualquier otra tarea que requiera esfuerzo físico.

Si el consumo de Aguante te parece bajo, dúplalo. También puedes tratar la magia como algo oscuro y peligroso y pedir tiradas para evitar la locura cuando se utilice, so pena de perder puntos de Razón si se falla.

CARACTERÍSTICAS

Por defecto, no hay ninguna característica que defina el uso de la magia. Por tanto, corre por tu cuenta decidir qué característica se usa en la magia de tu juego.

Y aquí está el primer problema: ¿usas sólo una o es mejor tener varias? Una vez más, todo depende de cómo quieras orientar tus partidas. Con una sola, la magia de tu juego será más poderosa, ya que tus jugadores tendrán menos características en las que invertir sus PC. Por otro lado, si tienes varias características mágicas, puedes hacer que existan diversos tipos de magia en tu juego (magia creadora, magia destructora, magia de alteración, magia de control, etc.). Aquí

dejamos algunos ejemplos, escoge los que prefieras o inventa otros:

Magia (MAG): Característica principal que define el poder mágico. El límite máximo en la característica de magia ha de ser el mismo que el de las demás características.

Psiónica (PSI): Característica relacionada con los poderes mentales, como la telepatía, el control mental y la telequinesia. Dependiendo de la ambientación, los poderes mentales pueden ser tratados como un tipo de magia u otro tipo de talento sobrehumano (mutaciones, abuso de drogas experimentales, talentos alienígenas, implantes biomecánicos, etc.).

PAROUS. Engendrar. Define la magia usada para crear, construir o invocar algo.

RUPT. Ruptura. Define la magia usada para destruir, dañar o negar algo.

SOLU. Disolución. Para la magia de alteración o modificación, ya sea uno a mismo o a otras cosas.

VOLEN. Deseo. Para la magia que permita controlar, conocer o dominar algo o a alguien.

Si lo prefieres, puedes usar las características corrientes en lugar de introducir las características mágicas:

Carisma: En tiradas mágicas que provoquen fascinación, sorpresa u obediencia.

Voluntad: En tiradas mágicas que provoquen transformación, agresión o control.

Inteligencia: Para tiradas mágicas dedicadas al aprendizaje, al análisis o a la creación.

Percepción: Para tiradas mágicas de clarividencia o percepción extrasensorial. También se usa para lanzar rayos y otras cosas parecidas.

Destreza: Para tiradas mágicas de evasión o movimiento

Habilidad: Para tiradas mágicas relacionadas con la construcción o el modelado.

HABILIDADES MÁGICAS

Las habilidades mágicas definen cuántos tipos concretos de magia existen. O lo que es lo mismo, a cuántos objetos distintos se le puede aplicar la magia.

Cuando quieras introducir magia o superpoderes, debes de crear sus propias habilidades mágicas, una por cada clase de magia o superpoder que desee que exista.

Como la variedad de opciones es casi ilimitada, aquí dejo unos ejemplos para que te hagas una idea. Si necesitas otros, siempre puedes recurrir a tu imaginación y crearlos con las reglas de edición de trasfondos.

También puedes echar mano de alguno de los muchos ejemplos que doy en el compendio de trasfondos de C-System.

Alquimia: Se utiliza para escribir e interpretar textos mágicos. También define el dominio sobre la magia de objetos, o Alquimia, y la creación de remedios o pociones.

Brujería: Dominio sobre el mal, la electricidad, las enfermedades y la oscuridad.

Clarividencia: Esta habilidad permite expandir la consciencia hacia un lugar lejano del mismo modo en el que se puede ajustar la visión de unos prismáticos. Con ello se pueden “ver” objetos lejanos, examinar una habitación a través de una puerta o pared o averiguar qué es lo que tiene alguien en un bolsillo.

Druidismo: Refleja el control de animales, vegetales y fuerzas de la naturaleza. No afecta a los muertos vivientes

Elementalismo: Control sobre el fuego, el agua, el aire y la tierra.

Hechicería: Refleja el dominio sobre los hechos mundanos y las probabilidades.

Hipnotismo: Permite socavar la voluntad mediante el contacto visual.

Ilusionismo: Para crear ilusiones y manipular la percepción.

Magia Astral: Para el dominio sobre el espacio, el tiempo y los espíritus.

Magia blanca: Control de los pensamientos positivos, la luz y la salud.

Nigromancia: Dominio de los cuerpos inertes y las criaturas no muertas.

Ocultismo: Para realizar rituales. Muy útil si no queremos introducir habilidades mágicas en el juego.

Proyección astral. El espíritu del PJ adquiere la habilidad de abandonar su cuerpo y viajar libremente. La forma espiritual tendrá un aspecto idéntico al del personaje, pero será translúcida y ligeramente brillante. En su nueva forma, el PJ podrá flotar y atravesar objetos sólidos pero no podrá sujetar ni tocar nada del mundo “real”. Sin embargo, podrá usar cualquier poder psíquico que posea.

Senda de la tierra: Para manipular y controlar la tierra, la arena y las rocas.

Senda del agua: Para controlar y manipular tanto el agua como el hielo.

Senda del cielo: Para controlar y manipular el viento y la electricidad.

Senda del fuego: Para manipular y controlar el fuego y el calor.

Telekinesia. Es la capacidad de manipular, golpear y mover objetos con la fuerza de la mente. Usa Magia + telekinesia como si fuese FUE + Vigor ó Pelea.

CAPITULO 6. MAGIA Y SUPERPODERES

Telemetría: Con este poder, el psíquico tendrá visiones acerca del objeto que tenga entre las manos. La información parecerá en forma de flashbacks y, a menos que se obtengan un mínimo de tres éxitos, el personaje no podrá escoger la información que desea recibir. A efectos de juego, el jugador podrá realizar una pregunta simple al Narrador acerca de dicho objeto por cada éxito obtenido superior a dos. Mientras el poder de telemetría esté en uso, el PJ ganará la habilidad de usar dicho objeto, obteniendo un bono igual a Telemetría/2.

Teología: Esta habilidad se usa para persuadir o hablar con las entidades invocadas o con criaturas espirituales.

Telepatía: Permite comunicarse mentalmente o interferir los pensamientos de otra persona, tanto si tiene este poder como si no. Se suma +3 a la dificultad de la tirada por cada exponente de 2 (2, 4, 8, 12, 32, 64, etc.).

DIFICULTAD

Tiradas simples

Igual que en las tiradas normales. Si necesitas una ayudita para imponer una dificultad justa, utiliza esta tabla:

Dif.	Ejemplos
9	Hacer levitar un objeto, encender una vela.
12	Quemar una tabla de madera. Crear agua.
15	Levitar, lanzar un rayo. Reparar algo.
18	Invocar un oso, alzar un muro de tierra. Curar.
21	Moldear el hierro, perforar un muro.
24	Invocar un demonio menor, moldear el acero.
30	Hacer que un volcán activo entre en erupción.
33	Mover objetos tan pequeños como un alfiler.
36	Transformar una moto en una limusina.
39	Manipular reacciones químicas.
42	Levantar una casa, desintegrar a alguien.
45	Manipular las moléculas.
48	Moldear el adamantino, provocar un maremoto.
51	Manipular los átomos.
54	Poner en órbita un elefante.
57	Sacar a flote un barco, levitar una montaña.
63	Destruir una ciudad, mover placas tectónicas.
69	Lanzar una montaña fuera del planeta.

En este tipo de tiradas, las dificultades, más que nunca, son muy subjetivas. Si quieres que un mago realice un conjuro, ponle una dificultad menor; si crees que el hechizo es muy alocado, no tiene fundamento o pone en peligro la estabilidad de la partida, adjudícale unas dificultades imposibles. Ante todo, sentido común.

Los conjuros que mejoran objetos han de sobrepasar una dificultad de nivel 18 + los PG/monedas que cueste el objeto. Por cada éxito, su precio, valor defensivo o de ataque se incrementa en uno.

Los conjuros que mejoren una habilidad (no las Características) funcionan igual, pero el efecto dura una escena.

Recuerda que las habilidades mágicas tienen unos usos específicos y que una sola habilidad no sirve para todo.

En el caso de que dos fuerzas mágicas se enfrenten (como un conjuro de rayo contra uno de escudo), el resultado se resuelve con una tirada enfrentada de magia entre ambos hechiceros. No obstante, en determinados casos el máster puede decidir el resultado si uno de los poderes tiene ventaja (el agua, por ejemplo, no puede frenar la electricidad) o dar una bonificación a una de las partes (el hielo, por ejemplo, refleja muy bien la luz, pero no del todo).

Puede que en ciertos efectos mágicos necesites calcular la distancia (lanzar rayos, teletransportarse, etc.) o el área de efecto (conjuros de protección, explosiones, etc.). En estos casos, procede igual que con las tiradas de proezas físicas, la dificultad aumenta 3 puntos cada vez que la distancia aumente un exponente de 2 (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 356, 512, 1024, 2048, 4176, 8352, 16704, etc.)

Ej. Lanzar un rayo a una distancia de 1024 m (2 elevado a 10) aumenta la dificultad en $3 \times 10 = 30$ puntos.

Tiradas enfrentadas

En el caso que la tirada afecte a otro personaje, éste tendrá derecho a intentar defenderse con una tirada opuesta. A este tipo de tiradas se les llama tiradas de resistencia mágica, y se contraponen directamente a la tirada realizada por el brujo cuando lanza el conjuro.

- Los conjuros que causen sueño, control mental, estados de locura, celos o similares podrán resistirse mediante una tirada de Voluntad + Concentración, o Voluntad + Coraje si causan miedo o tratan de impresionar a la víctima.
- Los conjuros que causen debilitamiento, transformen a la víctima en algo distinto, provoquen enfermedades, envenenen, etc. podrán resistirse mediante una tirada de Constitución + Atletismo.
- Los conjuros que alteren los sentidos, creando ilusiones, podrán resistirse mediante una tirada de Inteligencia + Investigar. Si el conjuro no se lanza directamente sobre el PJ, sino que afecta a una zona u objeto, no se podrá realizar la tirada, pero es posible percibir que algo no anda bien superando una tirada de Percepción + Alerta y, si se pasa esa tirada, se podrá tirar Inteligencia + Investigar para descubrir la ilusión.
- Los conjuros ofensivos no pueden ser resistidos (sería como realizar una tirada para ver si una espada nos corta después de impactarnos) pero, a menos que se diga lo contrario, pueden esquivarse con tiradas de Destreza + Agilidad. Si el conjuro provocase una explosión se aplicaría la regla del área de efecto (por cada éxito en la tirada de esquivar sólo se reduce en uno el daño de la explosión).

REGLAS OPCIONALES

La magia como don

Es posible que necesites crearte un tipo de magia que no use habilidades ni características adicionales (por ejemplo, un tipo de magia débil, de tipo ritual, para un juego de investigación y terror psicológico).

En tal caso, puedes hacer que los personajes con ciertos trasfondos puedan realizar algunos rituales mágicos. Por ejemplo:

Potencial mágico (15 PG): Potencial mágico es un trasfondo que permite aprender magia. Todo aquel que posea potencial mágico tendrá derecho a escoger cuatro conjuros del grimorio. Estos conjuros, a menos que se determine otra cosa, se resolverán mediante tiradas de Voluntad + Ocultismo.

Ninjutsu (15 PG): Permite manejar el chacra, la unión entre el cuerpo y la mente, para ejecutar técnicas secretas.

Como ves, esto permite montar un sistema de magia muy sencillo, donde lo único que tenemos que hacer es crear 7 u 8 trasfondos de efecto para simular los conjuros. Por ejemplo:

- **Clarividencia.** Permite ver cosas ocultas o a largas distancias. +3 a la dificultad por cada exponente de 2 m.
- **Curar.** Permite recuperar tantos PV como valor se saque en la tirada. Un PJ totalmente curado por este conjuro purga cualquier maldición, enfermedad o veneno que estuviese afectándole.
- **Escudo.** Crea un escudo de energía que bloquear los ataques físicos como si fuese una tirada de combate.
- **Ilusión.** Permite crear una ilusión o disfraz. Para descubrir a un personaje disfrazado es preciso superar una tirada enfrentada de Percepción + Investigación contra la tirada del mago, o usar Clarividencia y sacar más puntos en la tirada de magia.
- **Invocar.** Invoca a una criatura de cualquier clase. Sus características físicas (FUE, CON, DES y PER) y habilidades básicas serán iguales al valor de la tirada. El resto de las características, la mitad.
- **Portal.** Crea una puerta entre 2 puntos en el espacio. La dificultad de la tirada suma +3 por cada exponente de 2 metros que se aumente la distancia (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, etc.)

- **Ráfaga mágica.** Golpea con un haz de energía, causando tanto daño como éxitos obtenidos en la tirada.

Esto también es aplicable si deseas crear estilos de artes marciales, o técnicas y poderes secretos.

Aumento de atributos mágicos.

Generalmente, las características y habilidades mágicas se incrementan igual que las características y habilidades normales. Sin embargo, la magia puede jugar un papel diferente en tu juego. Es posible que el poder mágico sea otorgado por alguna deidad, que la fuente de su energía sea la vida de otros seres vivos, o cualquier otra cosa.

En estos casos, la experiencia como tal no es aplicable a la magia, porque el potencial mágico del PJ no tiene nada que ver con el entrenamiento o el conocimiento adquirido. Se requiere de otro tipo de puntos, que no sean los de experiencia, y que deberán ser inventados por el creador del juego. Voy a dejar algunos ejemplos:

Energía divina: Los dioses recompensan con experiencia a sus servidores. Al finalizar cada partida, reparte entre -3 y 3 puntos divinos a cada mago, en función de lo fiel que sea a su culto. Subir un nivel una característica mágica cuesta 5 puntos divinos por nivel. Las habilidades mágicas si se pueden aumentar mediante experiencia.

Si un mago empezase a tener puntos negativos, comenzará a perder niveles en sus características mágicas.

Vitae: La vitalidad extraída de los seres vivos permite aumentar el poder del brujo. Por cada 50 PV consumidos, se gana un punto de Vitae. Incrementar una característica mágica un nivel cuesta 5 puntos de Vitae por nivel. Las habilidades mágicas se pueden aumentar mediante la experiencia normal.



Esencia: Los magos son una raza de seres inmortales condenada a enfrentarse entre ellos hasta el fin de los tiempos. Cada vez que un mago mata a un semejante, absorbe tantos puntos de Esencia como puntuación tuviese la víctima en su característica mágica. Incrementar la característica mágica un nivel cuesta 5 de esencia por cada nivel que se desee aumentarla.

Antigüedad: Por cada 10 años de edad se obtiene un PG. Este PG puede ser usado tanto para aumentar las habilidades normales como las habilidades mágicas, características normales o características mágicas. Es un buen recurso para representar a seres inmortales con miles de años de vida.

EJEMPLO I: MAGIA POR CONJUROS

Este sistema es muy corriente. La mayoría de los juegos de fantasía usan uno parecido.

Magia (MAG): Característica principal que define el poder mágico. El límite máximo en la característica de magia ha de ser el mismo que el de las demás características.

Hechizos: Los hechizos o conjuros son las manifestaciones de las fuerzas mágicas en el mundo. Para usar estas reglas puedes importar los conjuros de cualquier juego de rol o crearlos usando las reglas de trasfondos.

Si lo prefieres, también puedes escoger entre los 900 existentes en el grimorio de C-System.

Resistencia a la magia: Capacidad para aguantar los efectos producidos por la magia del PJ. Es una armadura válida solo para los efectos mágicos.

Inicialmente vale 0 pero ciertos poderes, objetos y facultades pueden sumar puntos a esta característica.

El nivel del hechicero: Determina el poder del conjuro lanzado. Cuando hablamos del nivel del hechicero, hacemos referencia a la habilidad mágica empleada en dicho conjuro.

Por ejemplo, un mago con Druidismo 4 y Elementalismo 3, tendrá nivel 4 cuando lance un conjuro de dominio animal y nivel 3 al lanzar una bola de fuego.

Cualquier cosa que proteja al afectado por el conjuro (defensa mágica, armaduras, etc.) se resta al nivel del hechicero antes de calcular la efectividad del conjuro (más adelante).

Escuelas de hechizos: En el grimorio de magia de C-System se exponen 9 escuelas de hechizos: Hechicería, Magia Blanca, Druidismo, Nigromancia, Brujería, Ilusionismo, Magia Astral, Alquimia y Elementalismo.

Nivel de los hechizos: El nivel del hechizo sirve para calcular los puntos de aguante gastados, la dificultad, el tiempo de ejecución y la cantidad de memoria que consume. Existen 5 niveles de hechizos, aunque puedes introducir más si lo deseas.

Dificultad (opcional). 15 + nivel del hechizo.

Memoria (opcional): Los puntos de memoria son un requisito para aprender conjuros. Un PJ posee Inteligencia x niveles de magia en puntos de memoria. Un conjuro consume tantos puntos de memoria como nivel posea.

Por ejemplo, un mago con Nigromancia 3, Elementalismo 5 e Inteligencia 6 tendrá $(5+3) \times 6 = 48$ niveles de memoria. Por lo tanto, puede aprender 48 hechizos de nivel 1, 24 de nivel 2, 7 de nivel 5 y 13 de nivel 1, etc.

Un PJ no puede aprender más hechizos que lo que su memoria permita. Tampoco puede usar un hechizo si su habilidad mágica no llega a (nivel del hechizo x 2) -1.

Opcionalmente, puedes pedir que lean el conjuro de un pergamino mágico (2000\$ por nivel del hechizo) para poder adquirirlo o regalarles un conjuro al subir de nivel la habilidad mágica.

Gasto de aguante. Los hechizos gastan 1 punto de Aguante por nivel que tengan. En algunos juegos de fantasía se les llama Puntos de Maná (PM) al aguante que se consume con un hechizo.

Eficacia del conjuro. La eficacia del conjuro viene dada por el nivel del hechicero menos cualquier cosa que merme la potencia de un conjuro (resistencia mágica, armaduras, etc.).

Ejemplo. Si un conjuro causa 1d6 puntos de daño por cada 2 niveles del hechicero, un mago de nivel 10 tendrá una eficacia de $1d6 \times 5$. Si le aplicamos una armadura o resistencia mágica de 4, la eficacia sería de $1d6 \times 3$, ya que para el conjuro solo se contarían 6 niveles de los 10 reales.

El dado se tirará siempre a la par que los dados empleados en las tiradas normales, de esta forma no perderás el tiempo.

También puedes asignar un valor fijo de 3 a cada d6 ($3d6 = 9$), pero esto es opcional.

La eficacia del conjuro sólo puede calcular si se supera la tirada de magia, es decir, cuando se ha superado la dificultad impuesta por el DJ o se ha superado la tirada del rival.

EJEMPLO II: MAGIA SALVAJE

Este otro sistema de magia es mucho más libre que el anterior y se basa en la descripción que hagan los jugadores de sus conjuros.

Introducción

Para realizar un sortilegio, el jugador tira Magia + la habilidad mágica pertinente (ver más adelante) y ha de superar una dificultad determinada. Dicha dificultad es determinada por el máster o una tirada de resistencia de la víctima del conjuro.

Por ejemplo, si un mago crea un veneno, el que se la beba deberá tirar Constitución + Atletismo vs. Magia + Magia negra. Si supera la tirada, el veneno no le hará efecto.

Habilidades mágicas

Cada habilidad mágica tiene cierta cantidad de funciones aplicables, es decir, sirve para ciertas cosas, y es el mago el que determina el efecto concreto que quiere conseguir. Estas funciones están delimitadas por el nivel de habilidad y van creciendo en número y poder a medida se sube de nivel.

Ejemplo: La Senda del Fuego a nivel 1 permite quemar, pero a nivel 3 también permite lanzar flechas de fuego.

Las funciones de las diversas sendas mágicas son ambiguas a propósito. El jugador ha de facilitar la descripción del efecto que desea conseguir con su conjuro y el máster ha de darle el visto bueno y adjudicar la dificultad pertinente, respetando siempre las funciones que permite cada senda mágica.

Los niveles restantes (2, 4, 6, 8 y 10), pueden ser considerados como una versión algo más poderosa que su predecesora, e intermedia con el nivel superior. Por tanto, el máster puede permitir alguna concesión, y dejar que el jugador moldee un poco la situación a su conveniencia. Por ejemplo, si una senda a nivel uno provoca enajenación mental, a nivel dos puede provocar enajenación mental en dos personas, o afectar un área algo mayor de lo que lo haría a nivel uno. De todas formas, esto es opcional, y queda a criterio del máster.

Senda del Caos

Magia dedicada a la destrucción, tanto física como mental.

Nivel 1: Provocar enajenación mental, alterar las probabilidades de un juego o similar.

Nivel 3: Atraer una desgracia menor sobre alguien, lanzar rayos de energía.

Nivel 5: Provocar la locura, manipular el subconsciente de alguien. Contrarrestar magia (si supera la tirada enfrentada).

Nivel 7: Grandes cambios en las probabilidades de que ocurra un suceso. Atraer la mala suerte.

Nivel 9: Negación de hechos. El mago tira 1d6: si saca 4 ó 5 reduce las consecuencias de cualquier hecho reciente (1 minuto o menos), con un 6 las anula y con un 1 o un 2 las empeora. Gastando el triple de Aguante solo empeoran sacando un 1.

Magia Astral

Manipulación y control de los espíritus y fuerzas espacio-temporales.

Nivel 1: Predecir el clima, controlar espíritus, percibir cosas invisibles. Comunicarse mentalmente, averiguar intenciones.

Nivel 3: Cargar mágicamente un arma (para dañar espíritus y demonios). Leer el pensamiento. Control mental.

Nivel 5: Crear áreas de protección contra magia o espíritus durante una escena. Escudos de fuerza (frontales).

Nivel 7: Teletransporte. Explorar una zona buscando una mente conocida.

Nivel 9: Enviar algo a otra dimensión durante un rato. Convocar grandes seres espirituales.

Senda Elemental

El mago es capaz de manipular las fuerzas físicas de la naturaleza.

Nivel 1: Calentar un líquido, causar descargas eléctricas (por contacto). Escudo de protección mágica.

CAPITULO 6. MAGIA Y SUPERPODERES

Nivel 3: Crear niebla o un buen viento. Lanzar flechas de fuego o hielo (daño igual al número de éxitos).

Nivel 6: Invocar la lluvia o hacer que se mueva un bloque de tierra.

Nivel 9: Eclipsar el sol, causar tornados. Explosiones. 1m. cuadrado por nivel.

Druidismo

Practicada por druidas y chamanes tribales.

Nivel 1: Comprensión básica de los idiomas de los animales. Hacer crecer una planta.

Nivel 3: Localizar a un animal o convertir a un animal en familiar. Hacer crecer enredaderas y que se muevan (para crear tentáculos, escaleras, muros, etc.). Hablar con una planta (un vegetal no ve ni escucha nada, pero "siente" cosas).

Nivel 5: Controlar animales o adoptar la forma de uno de ellos. Hacer que las plantas se muevan. Curar heridas normales. Rastrear.

Nivel 7: Llamar a una aberración animal (una especie de mezcla de varios animales con un ansia de sangre insaciable y habilidades básicas iguales al nivel de Druidismo del hechicero).

Nivel 9: Invocar la ayuda de todas las criaturas de una zona (100m cuadrados por nivel del hechicero). Entrar en comunión con la naturaleza, y percibir a todo dentro de la zona.

Magia Blanca

Magia divina de curación y protección.

Nivel 1: Sanar. Aumentar el Coraje (tirada a dificultad normal; los éxitos se suman al Coraje del destinatario).

Nivel 3: Barreras de protección (abovedadas). Ataques de luz sagrada (solo afectan a los demonios y a los muertos).

Nivel 5: Bendecir un objeto (para que cause doble daño a los seres malignos). Curar enfermedades y venenos.

Nivel 7: Anular maldiciones. Contramagia (si se supera la tirada se anula cualquier conjuro).

Nivel 9: Ataques de energía sagrada. Expulsar seres malignos.

Ilusionismo

Para alterar la percepción de los demás.

Nivel 1: Crear una ilusión estática que afecte a un sólo sentido. La ilusión dura tantos turnos como éxitos se obtienen en la tirada. Hacer invisible a una persona por nivel de Ilusionismo.

Nivel 3: Igual que el anterior, pero permite afectar a varios sentidos y dotarla de movimiento.

Nivel 5: Una ilusión completa que dura una escena entera. Crear un clon ilusorio.

Nivel 7: Como el anterior, pero la ilusión afecta a tantas personas como nivel posea el hechicero.

Nivel 9: Las ilusiones afectan a toda una zona (100 metros cúbicos por nivel de Ilusionismo) y cualquiera que entre deberá superar con una tirada de Percepción + Alerta la tirada de magia del hechicero.

Magia Negra

Este tipo de magia permite atraer el poder de las tinieblas y usarlo en beneficio propio. Permite invocar la ayuda de seres demoníacos y causar toda clase de males y maldiciones.

Nivel 1: Controlar animales oscuros (ratas, arañas, serpientes), causar males y enfermedades menores.

Nivel 3: Convocar demonios intermedios. Causar plagas y maldiciones en zonas localizadas. Alzar un muerto viviente durante una escena (el nivel de sus atributos ha de ser igual o inferior al nivel del brujo).

Nivel 5: Provocar enfermedades, plagas y penalidades en grandes extensiones de territorio (100 m cuadrados por nivel). Lanzar rayos (de frío o corrosión).

Nivel 7: Resucitar a un muerto, alzar y controlar a muchos muertos a la vez (nivel en Magia Negra x 2). Invocar siervos demoníacos. Envejecer o rejuvenecer a alguien.

Nivel 9: Invocar a un líder demoníaco con grandes poderes. Éste protegerá un lugar durante eones, comandará un ejército de demonios menores, etc. Los efectos de invocar a una entidad mayor quedan a juicio del DJ.

7. APÉNDICES

TRASFONDOS

LA ESCALA

La Escala es un trasfondo especial, muy útil para definir cosas grandes o poderosas.

Escala	Bono	Pena	Rango	PG	Unidades	Peso	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	-	Menos de 1 Kg	Insectos
-1	-3	+2	1/2	-40	-	Menos de 50 Kg	Lagartos
0	+0	+0	x1	+0	1	Hasta 1 t	Humanos
1	+5	-2	x1	40	2	Ente 1 y 4 t	Toro, oso
2	+10	-4	x2	80	4	5 t	Elefante
3	+15	-6	x3	120	8	15 t	King Kong
4	+20	-8	x4	160	16	25 t	Apatosaurus
5	+25	-10	x5	200	32	40 t	Ballena
6	+30	-12	x6	240	64	55 t	Dragón verde
7	+35	-14	x7	280	128	70 t	Dragón dorado
8	+40	-16	x8	320	256	100 t.	Ballena azul
9	+45	-18	x9	360	512	500 t.	Tren, jet privado
10	+50	-20	x10	400	1024	1.500 t	Submarino
11	+55	-22	x11	440	2048	3.000 t	Jumbo
12	+60	-24	x12	480	4096	10.000 t	Acorazado
13	+65	-26	x13	520	8192	30.000 t	Godzilla
14	+70	-28	x14	560	16284	50.000 t	Portaaviones
15	+75	-30	x15	600	32568	60.000 t	¿?
+ 1	+5 x nivel	-2 x nivel	x nivel	+40 x nivel	x2	+ 10000 t x nivel	¿?



Tamaño

El bono se suma a Fuerza y Constitución la pena se resta a Destreza. El rango se aplica a la distancia de cualquier ataque.

Ejércitos

Cada vez que el grupo de unidades se incremente en un exponente de 2, suma un nivel en la escala. En este caso, la penalización se aplicaría a las tiradas de desplazamiento y Liderazgo y el bono al daño y vitalidad. Los modificadores se aplican siempre al tipo de unidad más común dentro del batall.

Nivel

En partidas muy heroicas los PJS pueden subir de nivel (cada vez que se acumulen 40PX, se sube un nivel de forma gratuita). El bono se aplica al daño y a la vitalidad, la pena a las tiradas enemigas.

EJEMPLOS DE TRASFONDOS

Ventajas

Peculiaridades positivas del personaje. Cuanto mejor sea, más PG cuesta obtenerla.

Aliado. 3PG x Nivel. Tienes un aliado que te será fiel. A nivel uno, será una persona corriente; a nivel 2 alguien preparado o medianamente influyente; a nivel 3 será alguien realmente importante.

Alto. 3 PG. El personaje es especialmente alto (más de 1,80). Tiene +1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 1,2.

Ambidiestro. 4 PG. Se anula la penalización de -3 por acción múltiple cuando se usen las dos manos a la vez.

Audaz. 2 PG. +2 al Carisma cuando tomas la iniciativa.

Atributo mejorado. 5PG x Nivel. Por cada nivel adquirido, se mejora un nivel uno de los atributos principales del personaje, así como cualquier característica derivada del mismo.

Casanova. 2 PG. +3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.

Contactos. 1 PG x nivel: Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en cosas pequeñas que no entrañen demasiado riesgo. Por cada nivel, se gana un informador.

Cortés. 2 PG. +2 al Carisma con los invitados.

Dedicado 2 PG. +2 a Voluntad cuando sigue una causa.

Gremio. 4 PG. El personaje pertenece a un grupo social o laboral de cierta importancia que puede facilitarle alguna ayuda o información en un momento dado. Funciona como Rango social y Contactos de nivel 2, pero siempre en situaciones relacionadas con el grupo social.

Lazo familiar. 3 PG. La familia del personaje está muy unida. Si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.

Rango social. 3 PG x nivel. El PJ tiene cierta importancia dentro de una organización. A nivel uno se es un ejecutivo o un policía local; a nivel 5 se es una de las personas más importantes del planeta.

Riqueza 5. PX x Nivel. El personaje posee una fuente de ingresos propia. A nivel 1 se posee el salario de un trabajador; a nivel dos el salario de un catedrático o juez; a nivel tres se es dueño de una pequeña fortuna; a nivel 4 se es dueño de una gran empresa; y a nivel cinco se posee una de las riquezas más grandes del planeta.

Sentido agudo. 2 PG. Con este talento el personaje gana una bonificación de +2 en Percepción para todas las tiradas relacionadas con un sentido (oído, vista, olfato, etc.).

Sueño ligero. 3 PG. El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil sorprenderle por la noche. Los que quieran acecharle mientras duerme tienen una penalización extra de -4.

Desventajas

Lo contrario a las ventajas. Escogerlas otorga PG extras al personaje.

Altivo. 2 PG. Carisma -2 entre personas de rango inferior.

Arrogante. 2 PG. Voluntad -2 cuando se es insultado.

Bajo. 3 PG. El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50). Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 0,8.

Cleptómano. 2 PG. El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida). Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dificultad 25.

Código. 1 PG x nivel. El personaje sigue un código de comportamiento que limita sus acciones. Cada nivel supone una penalización de -2 en las situaciones donde se desobedezca dicho código, así como en las tiradas para tratar de evitar cumplir las directrices del código.

CAPITULO 7. APÉNDICES

Cojera. 4 PG. El personaje tiene lesionada una pierna y pierde por ello la cuarta parte de su movimiento, sea del tipo que sea, excepto volar, en el caso de que pueda.

Deber: Similar a Código, pero relacionado con una profesión o condición social.

Locura. 3 PG x Nivel. Para representar enajenación, pánico, esquizofrenia o cualquier otra enfermedad mental que se te ocurra. Una vez por partida, el PJ sufre un ataque de esquizofrenia o locura, que solo se puede reprimir con una tirada de VOL + coraje a dificultad 12. Por cada nivel adicional, se añade un ataque más y la dificultad sube en 3 puntos. Este trasfondo sube automáticamente de nivel si el PJ pierde varios puntos de razón.

Manco. 4 PG. -4 en las tiradas que requieran ambas manos.

Patoso. 4 PG. El PJ tiende a caerse, tropezar, etc. -2 a todas las tiradas de atletismo.

Pasado o secreto oscuro. 3PG x Nivel. El personaje posee antecedentes, ha cometido en el pasado algún crimen, o posee alguna información u objeto que le puede acarrear problemas. A nivel uno serás un criminal a nivel local; a nivel 2 serás buscado a nivel nacional; a nivel 3 medio mundo te estará buscando

Rebelde. 2 PG. -2 en Voluntad cuando recibe órdenes.

Tímido. 3 PG. -2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

Tuerto. 3 PG. Al personaje le falta un ojo. -4 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

Vanidoso 4 PG. -2 en Destreza y Habilidad cuando se es adulado.

Venganza. 3 PG x nivel. Alguien te quiere hacer daño por algún motivo. A nivel uno será un solo enemigo. A nivel cinco, una mega organización de escala mundial.

Dones

Visión térmica. 2PG. Permite ver en el espectro infrarrojo y el calor para orientarse en la oscuridad.

Deshumanización. 2PG x nivel. Aplicable a un objeto tecnológico o mágico. El portador de dicho objeto pierde 3 puntos de Razón de forma permanente por nivel del trasfondo.

Fornido. 34PG. +3 en FUE y CON. También se gana una armadura natural de +2 puntos.

Licantropía. 8PG. +3 en FUE, DES y CON y -2 en INT, CAR y HAB al transformarse. Se ganan unas bonitas garras con +1 al daño, unas mandíbulas con +3 al daño y debilidad a la plata (daño doble). La transformación consume 15 puntos de Aguante por escena.

Sin dolor. 5PG El personaje no sufre penalizaciones a causa del dolor de las heridas.

Talentos






Magnetismo. 6PG x nivel: Permite Mover e Inzar objetos de metal, crear campos y ondas de choque; y volar a 10 Km/h por nivel.



Electrokinesis. 8PG x nivel. Tira PER + Electro cuando desees atacar con un rayo y VOL + electro, para controlar cualquier ingenio mecánico a distancia o crear barreras.










Aliento. 5PG x nivel: Se gana la habilidad de escupir alguna sustancia dañina (fuego, frío, electricidad, etc.) mediante tiradas de FUE + Aliento.

Grito. 3PG por nivel: Grito permite lanzar ataques frontales tirando Fuerza + Grito. El ataque golpea a cualquiera que se encuentre de frente (daño contundente).

CAPITULO 7. APÉNDICES

Armas Blancas	IN	Precisión	Daño	TA	PG	Imagen
Cuchillo de caza	+1	+0	2	P	0.1	
Espada mediana o machete.	0	+0	4	M	4	
Hacha de incendio o de leñador.	-2	+0	6	G	6	
Mazas, martillos de guerra.	-2	+0	5	G	5	
Tonfa, bate de beisbol, etc.	+0	+0	6**	M	3	

Armas de rango	MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG	Imagen
Arco	TT	1	100	1	1	-2	-2	5	G	5	
Ballesta	TT	1	100	1	1	-3	+1	4	G	4	

Exóticas*	MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG	Imagen
Aturdidor	SA	1	4		6	+4	+0	5**	P	3	
Pistola Láser	SA	2	20		15	+3	+1	5	P	4	
Láser de Asalto	SA/FR	6	30		20	-1	+0	8	G	6	
Pistola Blaster	SA	4	10		10	+2	+1	7	P	5	
Rifle Blaster	SA/FR	6	20		15	-3	+1	9	MG	7	
Escopeta Blaster	SA	1	20		8	-2	+2	10	MG	9	
Rifle de pulso	SA/FR	15	500		100	-0	-1	5****	G	10	
Rifle de Plasma	SA	10	1000		500	-2	+0	5	MG	8	
Rifle Láser	SA/FR	4	1000		100	-1	+2	4	MG	10	

* Solo disponibles en ambientaciones futuristas.

** Daño contundente en lugar de letal. Tarda un turno en recargar.

*** RDD 2 DÑ/1m, es decir, por cada metro de distancia o éxito en esquivar, se reduce el daño 2 puntos

**** Posee lanzagranadas (1 tiro, daño 12).

Protecciones	Descripción	PG
Armadura	Protección +8. Penalizador de -2 a causa del peso.	6
Chaleco antibalas	Protección +3. Inútil contra ataques con arma blanca.	2
Coraza	Protección +6.	6
Cuero reforzado	Protección +4.	4
Escudo	Protección +3.	3
Kevlar reforzado	Protección +5.	5
Mallas metálicas.	Protección +5. Penalizador de -1a causa del peso.	4
Peto	Protección +4. Solo protege el torso.	2

CAPITULO 7. APÉNDICES

Armas de fuego	MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG	Imagen
Revolver medio (.357)	SA	3	60	2	6	+2	+0	5	M	2.2	
Revolver pesado (.44)	SA	3	60	2	6	+1	+0	6	M	2.6	
Pistola Compacta	SA	4	40		7	+3	+1	3	P	1.2	
Pistola Media (9mm)	SA	4	60		13	+3	+0	4	M	1.4	
Pistola Pesada (10mm)	SA	4	60		14	+2	+0	5	M	2.8	
Rifle Cerrojo	TT	3	600		5	-2	+1	7	MG	5.6	
Rifle Semiautomático	SA	4	600		6	-2	+1	7	MG	6.4	
Rifle Anti-material	SA	3	900		10	-2	+1	15	MG	8.8	
Escopeta Corredera	TT	3	40	2	8	+0	+0	8	MG	4.58	
Escopeta Semiautomática	SA	4	40	2	6	+0	+0	8	G	5.18	
Escopeta Asalto	SA	4	40		8	+0	+0	8	G	5.2	
Subfusil	SA/FA	15	60		30	+1	+0	4	M	4.3	
Fusil Subcompacto	SA/FA	12	150		30	+0	+0	5	G	4	
Fusil de Asalto	SA/FA	12	200		30	-2	+1	5	MG	6.3	
Fusil de combate	SA/FA	10	300		20	-2	+1	6	MG	7.8	
Lanzagranadas	TT	1	100	1	1	-2	+0	Granada (normalmente 12)	G	8	
LAW (Anticarro)	TT	1	250	1	1	-3	-1	15	MG	32	
Ametralladora 5.56	SA/FA	12	250		Cinta	-2	+1	5	MG	6.5	
Ametralladora 7,62	SA/FA	12	400		Cinta	-2	+1	6	MG	8	
Ametralladora LSW	SA/FA	12	200		100	-2	+1	5	MG	6.1	

CAPITULO 7. APÉNDICES

Equipo	Descripción	Coste
Brazo biónico	Fuerza +6 cuando se use el brazo. Solo en ambientaciones exóticas.	18
Cuerpo biónico	Constitución +6. Blindaje extra +5. Solo en ambientaciones exóticas.	40
Equipo de espía	Un par de Visores nocturnos, una cámara y un equipo de escucha.	10
Equipo de ladrón	Ganzúas, máscaras, palancas, cloroformo, etc.	5
Herramientas	Contiene todo lo necesario para realizar tiradas de artesanía sin penalizaciones.	2
Kit de campaña.	Tienda de acampar, utensilios de cocina, algo para encender fuego, etc.	2
Kit de iluminación	Un foco, linterna o candil (depende de la tecnología de tu juego).	1
Ojo biónico	Percepción +3. Solo en ambientaciones exóticas.	15
Pack médico	Contiene todo lo necesario para realizar tiradas de medicina sin penalizaciones.	2
Móvil.	GPS, radio, y cámara integrados.	3
Raciones	Comida enlatada para una semana.	1

TRASFONDOS COMPUESTOS

Son trasfondos que nos dan a su vez varios trasfondos distintos. Esto es muy útil cuando queremos representar cosas complejas como, por ejemplo, las razas y profesiones de un juego de épica fantástica.

Se crean exactamente igual que cualquier trasfondo, lo único que has de hacer al final es sumar el coste de todos los trasfondos positivos otorgados y restarle el coste de todos los trasfondos negativos incluidos. Por ejemplo:

Elfo: Raza noble muy común en juegos de fantasía. Visión térmica, Destreza +2. 13 PG.

Enano: Raza trabajadora muy común en juegos de fantasía. CON +2, Visión térmica. 13 PG.

Brujo: Personaje versado en las artes oscuras. Magia +1, CAR -1, Brujería +3, Ocultismo +3. 6 PG.

Mercenario: Guerrero medieval que alquila su espada. Lucha +3, Agilidad +3, Coraje +3, Puntería +3. 12 PG.

Cocinero: Maestro supremo en el arte de la cocina. Profesión (cocinar) +5. Cheff-Fu (Pelea y puntería +6 cuando se usan artefactos de cocina). 11 PG



Trasfondos con requisitos

Una idea muy buena es imponer como requisito en ciertos trasfondos el tener otros de menor importancia. De esta forma, puedes crear una red en la que los personajes vayan progresando a medida que adquieren nuevos trasfondos.

Por ejemplo:

Brujo del caos: Guerrero adiestrado tanto el arte de la magia negra como en el uso de la espada. Toda arma esgrimida por el brujo gana una bonificación al daño de +3. Para poder escoger este trasfondo se requiere ser primero brujo y mercenario. 6 PG.

La Orden: Sociedad ocultista de brujos con una importante red de información. Para poder escoger este trasfondo se requiere tener la habilidad mágica Nigromancia a nivel 3 o superior. 10 PG.

PERSONAJES DE EJEMPLO

Para finalizar, dejo algunos personajes y seres parcialmente creados. Evidentemente, si la partida es demasiado realista es posible que algunos personajes cuesten demasiados. Si la partida es más heroica, sobrarán PG para repartir y personalizar el personaje.

<p>Nombre: Bombero Coste en PG: 60</p> <p>Descripción: Individuo normal y corriente especializado en apagar incendios y rescatar gente del fuego.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 5 DES: 3 CON: 4 PER: 4 VOL: 5 INT: 3 HAB: 4 CAR: 4</p> <p>Alerta: 6 Pelea: 3 Persuasión: 3 Atletismo: 8 Puntería: 3 Sigilo: 3 Concentración: 3 Conducir: 2</p> <p>Mecánica: 1 Medicina: 3 Coraje: 7 Educación: 3</p>
<p>Nombre: Investigador privado. Coste en PG: 60</p> <p>Descripción: Persona sagaz e intuitiva que se dedica a resolver misterios y recopilar información.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 3 DES: 4 CON: 3 PER: 3 VOL: 3 INT: 6 HAB: 3 CAR: 6</p> <p>Alerta: 6; Pelea: 3; Persuasión: 6; Atletismo: 3; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3; Conducir: 2; Juego: 2; Subterfugio: 4; Seducción: 3; Intimidar: 2; Investigación: 5; Callejeo: 4; Disparo: 3; Psicología: 3;</p> <p>Trasfondos: Adicción (alcohol) 8 PG</p>
<p>Nombre: Arqueólogo. Coste en PG: 60</p> <p>Descripción: Científico que se dedica a encontrar y desenterrar objetos antiguos.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 3 DES: 3 CON: 4 PER: 3 VOL: 3 INT: 7 HAB: 3 CAR: 4</p> <p>Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Agilidad: 4; Educación: 7; Puntería: 3; Vigor: 4; Sigilo: 3; Disparo: 1; Concentración: 5; Investigación: 4; Ocultismo: 3; Psicología: 2; Ciencia: 7; Conducir: 1; Idiomas: 3</p>
<p>Nombre: Espía psíquico Coste en PG: 90</p> <p>Descripción: Agente secreto con talentos psiónicos.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 3 DES: 6 CON: 4 PER: 4 VOL: 3 INT: 5 HAB: 3 CAR: 5 PSI: 3</p> <p>Alerta: 6; Pelea: 3; Persuasión: 5; Agilidad: 4; Educación: 3; Puntería: 3; Vigor: 3; Sigilo: 4; Disparo: 2; Concentración: 4; Conducir: 2; Subterfugio: 5; Investigación: 2; Callejeo: 3; Actuar: 3</p> <p>Trasfondos: Telepatía: 2; Telekinesia: 3.</p>
<p>Nombre: Soldado Coste en PG: 90</p> <p>Descripción: Miembro del ejército ruso durante la Segunda Guerra Mundial.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 6 DES: 5 CON: 1 PER: 4 VOL: 4 INT: 4 HAB: 5 CAR: 3</p> <p>Alerta: 6; Pelea: 5; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 5; Disparo: 5; Concentración: 3; Artillería: 3; Coraje: 2; Supervivencia: 2; Conducir: 3; Intimidar: 3; Mecánica: 2; Medicina: 1; Oficio 1 (electrónica): 2</p>
<p>Nombre: Artista marcial Coste en PG: 115</p> <p>Descripción: Experto en kárate.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 4 DES: 8 CON: 4 PER: 4 VOL: 7 INT: 4 HAB: 3 CAR: 4</p> <p>Alerta: 5; Pelea: 8; Persuasión: 3; Atletismo: 8; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 6; Artesanía: 3; Concentración: 5; Luchar: 4; Coraje: 3; Mano torpe: 3; Acrobacia: 5</p> <p>Trasfondos: Kárate +7, 14 PG.</p>
<p>Nombre: Explorador medieval Coste en PG: 115</p> <p>Descripción: Guerrero de la Alta Edad Media, experimentado en la vida fuera del castillo.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 7 DES: 5 CON: 7 PER: 5 VOL: 3 INT: 3 HAB: 5 CAR: 3</p> <p>Alerta: 6; Pelea: 6; Persuasión: 3; Educación: 3; Puntería: 6; Atletismo: 8; Sigilo: 6; Artesanía: 3; Concentración: 3; Luchar: 3; Coraje: 2; Montar: 2; Supervivencia: 5; Medicina: 2</p> <p>Trasfondos: Olfato y oído agudos.</p>

CAPITULO 7. APÉNDICES

<p>Nombre: Jedi</p> <p>Descripción: Miembro de una antigua orden de caballeros dedicados a preservar la paz en toda la galaxia.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 4 DES: 11 CON: 5 PER: 6 VOL: 8 INT: 6 HAB: 5 CAR: 6 La Fuerza (PSI): 4</p> <p>Alerta: 7; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 7; Educación: 6; Puntería: 3; Sigilo: 5; Concentración: 5; Luchar: 8; Disparo: 4; Pilotar: 6. Trasfondos: Telekinesia (4), Precognición (3), Control mental (3).</p>	<p>Coste en PG: 190</p>
<p>Nombre: Cimmerio</p> <p>Descripción: Bárbaros, descendientes de los atlantes, que vivían en el Norte durante la Era Hyboria. Sólo creen en Crom y en sus propias fuerzas.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 13 DES: 8 CON: 13 PER: 7 VOL: 7 INT: 3 HAB: 6 CAR: 7</p> <p>Alerta: 10; Pelea: 12; Persuasión: 3; Educación: 3; Puntería: 8; Atletismo: 13; Sigilo: 13; Artesanía: 3; Luchar: 10; Disparo: 3; Coraje: 10; Montar: 5; Supervivencia: 10; Intimidar: 10; Concentración: 3</p> <p>Trasfondos: Supersticioso: Vol -2 ante situaciones relacionadas con el ocultismo y la magia +5 PG. Oído, vista y olfato agudos.</p>	<p>Coste en PG: 297</p>
<p>Nombre: Vampiro.</p> <p>Descripción: Criatura no muerta que se alimenta de la sangre de los vivos. Pueden desarrollar poderes mentales y atributos sobrehumanos.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 15 DES: 7 CON: 14 PER: 10 VOL: 9 INT: 12 HAB: 6 CAR: 7 PSI: 6</p> <p>Magia: 4; Pelea: 8; Control mental: 6. Persuasión: 3; Atletismo: 8; Educación: 7; Puntería: 3; Sigilo: 5; Alerta: 6; Lucha: 7; Disparo: 5; Coraje: 5; Subterfugio: 6; Ocultismo: 6; Concentración: 6; Intimidar: 5; Elementalismo: 3. Ilusionismo: 3.</p> <p>Trasfondos: No muerto (no envejece, ni respira, Carisma -2), 15 PG; Piel dura (protección +5), 10 PG; Resurrección (no muere por mucho que le baje la Vitalidad, sólo se desmaya), 20 PG; Colmillos, 3 PG; Reserva de alimento, 5 PG; Liquívoro (se alimenta de sangre), +2 PG; Debilidad (Sol), +15 PG; Zona vulnerable (corazón), +10 PG; Zona vulnerable (cabeza), +10 PG.</p>	<p>Coste en PG: 530</p>
<p>Nombre: Cibertrónico</p> <p>Descripción: Humano transformado en máquina.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 15 DES: 7 CON: 12 PER: 11 VOL: 0 INT: 6 HAB: 9 CAR: 3</p> <p>Alerta: 13; Pelea: 13; Persuasión: 8; Educación: 8; Puntería: 10; Vigor: 15; Sigilo: 5; Blindaje: 12; Disparo: 12</p> <p>Trasfondos: Tórax cibernético militar (cuerpo mecánico que permite atributos de hasta nivel 15), 30 PG; Armazón nova (FUE, CON y DES +8) 120 PG. Computadora cerebral de INT 6, 12 PG. Cobertura de piel, 5 PG. Miembros artificiales (2 brazos y 2 piernas) con 4 arietes hidráulicos (+40 en vitalidad, +16 en vigor y +12 en protección), 57 PG. Infrarrojos, 3 PG. Chips de reflejos de Agilidad +6, 6 PG</p> <p>NOTA: El Vigor debería de ser 19, pero su tórax cibernético soporta el nivel 15 como máximo.</p>	<p>Coste en PG: 344</p>
<p>Nombre: Troll de los pantanos</p> <p>Descripción: Bestia inmunda que habita en pantanos. Puede regenerar cualquier herida que no sea causada por fuego.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 9 DES: 5 CON: 9 PER: 5 VOL: 3 INT: 2 HAB: 2 CAR: 3</p> <p>Alerta: 6; Pelea: 6; Puntería: 6; Vigor: 8; Sigilo: 6; Concentración: 3; Supervivencia: 7; Intimidar: 4</p> <p>Trasfondos: Regeneración Nv1, 20PG. Debilidad al fuego (+5 de daño), +10 PG; Garras (+3 al daño), 3 PG.</p>	<p>Coste en PG: 113</p>
<p>Nombre: Orco subterráneo</p> <p>Descripción: Raza brutal y malvada que odia la luz del sol. Muy frecuente en ambientaciones de fantasía.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 6 DES: 5 CON: 6 PER: 5 VOL: 3 INT: 2 HAB: 5 CAR: 3</p> <p>Alerta: 6; Pelea: 6; Persuasión: 3; Educación: 3; Puntería: 6; Atletismo: 8; Sigilo: 6; Luchar: 3; Supervivencia: 5; Intimidar: 2</p> <p>Trasfondos: Visión térmica, 3 PG; Sensibilidad lumínica (-6 frente a luces brillantes), +3 PG.</p>	<p>Coste en PG: 82</p>

CAPITULO 7. APÉNDICES

<p>Nombre: Mujer pantera</p> <p>Descripción: Raza de Amazonas con rasgos felinos.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 7 DES: 13 CON: 6 PER: 10 VOL: 9 INT: 5 HAB: 4 CAR: 9</p> <p>Alerta: 9; Pelea: 10; Atletismo: 7; Puntería: 6; Sigilo: 10; Concentración: 6; Supervivencia: 10; Persuadir: 4; Educación: 4</p> <p>Trasfondos: Vista y olfato agudos, 2 PG; Garras (+3 al daño), 3 PG.</p>	<p>Coste en PG: 226</p>
<p>Nombre: Basilisco serpentiforme.</p> <p>Descripción: Serpiente gigante que petrifica con la mirada y tiene colmillos venenosos.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 16 DES: 10 CON: 15 PER: 10 VOL: 12 INT: 1 HAB: 0 CAR: 9</p> <p>Alerta: 5; Pelea: 11; Agilidad: 7; Vigor: 12; Sigilo: 9; Supervivencia: 7; Intimidar: 4; Petrificar: 8</p> <p>Trasfondos: Garras (+3 al daño), 3 PG. Veneno de nivel 8 (16 PG).</p>	<p>Coste en PG: 343</p>
<p>Nombre: Caballo</p> <p>Descripción: Animal cuadrúpedo muy usado como montura y bestia de carga.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 11 DES: 7 CON: 9 PER: 7 VOL: 6 INT: 2 HAB: 0 CAR: 6</p> <p>Alerta: 6; Pelea: 7; Atletismo: 12; Sigilo: 6; Supervivencia: 7</p> <p>Trasfondos: Cuadrúpedo (movimiento x 2), 3 PG.</p>	<p>Coste en PG: 142</p>
<p>Nombre: Orca</p> <p>Descripción: Animal marino de gran inteligencia y potencia. Es respetada por todas las criaturas marinas.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 17 DES: 14 CON: 17 PER: 14 VOL: 6 INT: 3 HAB: 2 CAR: 15</p> <p>Alerta: 12; Pelea: 16; Atletismo: 18; Sigilo: 10; Supervivencia: 15; Intimidar: 15</p> <p>Trasfondos: Nadar +16. Mandíbulas (+6 a daño, Pelea -3), 3 PG. Piel resistente x4 (protección +4), 12 PG</p>	<p>Coste en PG: 400</p>
<p>Nombre: Elefante</p> <p>Descripción: Herbívoro terrestre, muy grande y resistente.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 18 DES: 4 CON: 18 PER: 8 VOL: 7 INT: 3 HAB: 1 CAR: 12</p> <p>Alerta: 13; Pelea: 13; Atletismo: 3; Vigor: 18; Sigilo: 3; Supervivencia: 10; Intimidar: 15.</p> <p>Trasfondos: Piel resistente x4 (protección +4), 12 PG</p>	<p>Coste en PG: 307</p>
<p>Nombre: Perro</p> <p>Descripción: Perro común de tamaño medio, como el pastor alemán.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 4 DES: 6 CON: 4 PER: 6 VOL: 7 INT: 2 HAB: 2 CAR: 7</p> <p>Alerta: 10; Pelea: 5; Atletismo: 7; Sigilo: 7; Supervivencia: 6; Intimidar: 4</p> <p>Trasfondos: Mandíbulas medianas (+3 al daño), 3 PG. Olfato y oído agudos.</p>	<p>Coste en PG: 105</p>
<p>Nombre: Oso pardo</p> <p>Descripción: Gran mamífero terrestre, de gran fuerza y poderosas zarpas.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 12 DES: 6 CON: 12 PER: 6 VOL: 6 INT: 2 HAB: 1 CAR: 8</p> <p>Alerta: 7; Pelea: 10 Puntería: 3; Atletismo: 6; Sigilo: 10; Supervivencia: 8; Intimidar: 10.</p> <p>Trasfondos: Garras (+3 al daño) 3PG. Olfato agudo.</p>	<p>Coste en PG: 191</p>
<p>Nombre: Cocodrilo</p> <p>Descripción: Reptil de gran tamaño de poderosa mandíbula y gruesa cola. Habita en pantanos y ríos.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 14 DES: 5 CON: 12 PER: 5 VOL: 3 INT: 1 HAB: 0 CAR: 3</p> <p>Alerta: 6; Pelea: 8; Atletismo: 9; Sigilo: 10; Supervivencia: 7; Intimidar: 10.</p> <p>Trasfondos: Mandíbulas (+6 al daño, -3 en pelea) 3PG. Cola (FUE +2 al golpear) 6PG. Armadura +2 6PG</p>	<p>Coste en PG: 150</p>
<p>Nombre: Toro</p> <p>Descripción: Animal cuadrúpedo de afilados cuernos. Puede ser domesticado y usado en una granja.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 14 DES: 6 CON: 14 PER: 5 VOL: 3 INT: 1 HAB: 0 CAR: 4</p> <p>Alerta: 4; Pelea: 10; Atletismo: 11; Sigilo: 6; Supervivencia: 9; Intimidar: 8.</p> <p>Trasfondos: Astas (+6 al daño, -3 en Pelea), 3 PG.</p>	<p>Coste en PG: 204</p>

CAPITULO 7. APÉNDICES

<p>Nombre: Tigre</p> <p>Descripción: Felino salvaje de gran tamaño.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 12 DES: 9 CON: 12 PER: 9 VOL: 8 INT: 2 HAB:1 CAR: 8</p> <p>Alerta: 8; Pelea: 10; Atletismo: 7; Sigilo: 10; Concentración: 3; Supervivencia: 8; Intimidar: 10.</p> <p>Trasfondos: Garras (+3 al daño), 3 PG. Vista y oído agudos.</p>	<p>Coste en PG: 235</p>
<p>Nombre: Decépticon. (a desarrollar completamente)</p> <p>Descripción: Miembro de una raza de máquinas vivientes con forma humanoide de más de 12 metros de altura. Son enemigos mortales de los Autobots, despiadados y muy traicioneros.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 14 DES: 3 CON: 13 PER: 3 VOL: 3 INT: 5 HAB: 3 CAR: 3</p> <p>Trasfondos: Forma de vida mecánica 5PG. Alimentación: drenaje de energía (eléctrica, una vez al día) 6 PG. Sistema nervioso superconductor centralizado (INT y Des +2) 20 PG. Debilidad severa, letal (campos electromagnéticos) +4PG. Sin edad 5PG. Inmortal 10 PG. Sin pulmones 10 PG. Circulación por ósmosis (energía) 15PG. Musculatura hidráulica (FUE +1) 5PG. Escala de tamaño: 2 (FUE y Con +10, Blindaje +10, DES -4, Rango x2)110PG. Enemigos de nivel 3 (Autobots) +8PG. Deber de nivel 3 (lealtad a los Decépticons) +3PG. Insensible +2PG. Forajido +4 PG.</p>	<p>Coste en PG: 180</p>
<p>Nombre: Sonic- Man.</p> <p>Descripción: Súper héroe que es capaz de absorber la energía solar y convertirla en sonido. Puede manipular las ondas sonoras, crear escudos de fuerza y lanzar potentes gritos capaces de destrozar un edificio. Posee una identidad secreta como vendedor de seguros.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 6 DES: 8 CON: 7 PER: 8 VOL: 8 INT: 9 HAB: 8 CAR: 11</p> <p>Alerta: 6; Pelea: 9; Persuasión:10; Atletismo:13; Educación:9; Puntería:8; Sigilo: 7; Disparo:5; Concentración:7; Coraje: 8; Conducir: 7; Seducción: 5; Idiomas: 2.</p> <p>Trasfondos: Drenaje de energía (solar):5. Emanar energía (sonido): 20. Manipular energía (sonido):15</p>	<p>Coste en PG: 315</p>
<p>Nombre: Heraldos de Galactus.</p> <p>Descripción: Entidades creadas por Galactus, el devorador de mundos, para que le sirva y le encuentre nuevos mundos que consumir. Están imbuidos con energía cósmica, y pueden soportar el rigor del espacio.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 21 DES: 20 CON: 21 PER: 15 VOL: 12 INT: 13 HAB: 16 CAR:10</p> <p>Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 3; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3.</p> <p>Trasfondos: Absorber energía (cósmica) 15, manipular energía (cósmica) 15, emanar energía (cósmica) 15, inmunidad (al vacío) 7PG, manipular energía (biológica): 5, inmortal 10 PG, sin respiración 10 PG. Código (obedecer a Galactus) 8 PG.</p>	<p>Coste en PG: 590</p>
<p>Nombre: Deidad extra dimensional.</p> <p>Descripción: Criatura etérea que, por sus habilidades, puede ser tomada como un dios por los humanos.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 23 DES: 23 CON: 23 PER: 23 VOL: 23 INT: 26 HAB: 13 CAR:20 PSI:30</p> <p>Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 3; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3.</p> <p>Trasfondos: ser de pura energía 35, inmortal. Clarividencia: 20, telepatía: 20, control mental: 20, manipular energía: 20, emanar energía: 20, polimórfico, telekinesia (20), alterar 20 PG, inagotable.</p>	<p>Coste en PG: 1200</p>
<p>Nombre: Godzilla</p> <p>Descripción: Lagarto mutante de 35.000 toneladas con aliento radiactivo. Los parámetros entre paréntesis son las modificaciones a los atributos a causa de la escala.</p> <p style="text-align: center;">FUE: 13 (+65) DES: 31 (-26) CON:13 (+65) PER: 17 VOL: 13 INT: 3 HAB: 3 CAR: 12</p> <p>Alerta: 13; Pelea: 13; Persuasión: 3; Atletismo: 18; Educación: 3; Puntería: 18; Sigilo: 3.</p> <p>Trasfondos: Escala nivel 13; Aliento nivel 76. Súper escamas (armadura +40)</p>	<p>Coste en PG: 1200 PG</p>
<p>Máquina: Coche</p> <p>Descripción: Modelo de transporte estándar a cuatro ruedas</p> <p style="text-align: center;">FORT: 15 MV: -4 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16 VEL: 160kph</p> <p>Trasfondos: Motor 15.</p>	<p>Tipo de desplazamiento: Ruedas Coste en PG: 305 PG</p>

CAPITULO 7. APÉNDICES

<p>Máquina: Camión</p> <p>Descripción: Vehículo de carga de unas 20t.</p> <p style="text-align: center;">FORT: 21 MV: -8 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 4 MOV: 10 VEL: 100kph</p> <p>Trasfondos: Motor 21.</p>	<p>Tipo de desplazamiento: Ruedas</p>	<p>Coste en PG: 410 PG</p>
<p>Máquina: Motocicleta</p> <p>Descripción: Vehículo ligero a dos ruedas.</p> <p style="text-align: center;">FORT: 7 MV: +2 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16 VEL: 160kph.</p> <p>Trasfondos: Motor 7.</p>	<p>Tipo de desplazamiento: Ruedas</p>	<p>Coste en PG: 240 PG</p>
<p>Máquina: Furgoneta</p> <p>Descripción: Vehículo utilitario de nueve plazas</p> <p style="text-align: center;">FORT: 18 MV: -6 Blindaje: 0 STR: 3 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 100 kph</p> <p>Trasfondos: Motor 18.</p>	<p>Tipo de desplazamiento: Ruedas</p>	<p>Coste en PG: 358 PG</p>
<p>Máquina: Helicóptero</p> <p>Descripción: Vehículo ligero de vuelo mediante rotores.</p> <p style="text-align: center;">FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 13 VEL: 260 kph</p> <p>Trasfondos: Despegue vertical. Motor 15; Aerodinámica 15.</p>	<p>Tipo de desplazamiento: Rotores</p>	<p>Coste en PG: 383 PG</p>
<p>Máquina: Aeronave</p> <p>Descripción: Vehículo ligero espacial. 2 plazas.</p> <p style="text-align: center;">FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 10 AUTO: 0 EST: 3 MOV: 10 VEL: 5 años luz o Mach5.</p> <p>Trasfondos: 2 cañones láser (15 de daño). Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10.</p>	<p>Desplazamiento: hiperespacio y reacción</p>	<p>Coste en PG: 466PG</p>
<p>Máquina: Barca a motor.</p> <p>Descripción: Vehículo ligero acuático. 6 plazas.</p> <p style="text-align: center;">FORT: 12 MV: -4 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 90 kph</p> <p>Trasfondos: Motor 12; Aerodinámica 6</p>	<p>Tipo de desplazamiento: Flotación.</p>	<p>Coste en PG: 275 PG</p>
<p>Máquina: Androide futurista TE-800</p> <p>Descripción: Androide perfectamente camuflado como humano gracias a una elaborada piel, idéntica a la humana.</p> <p style="text-align: center;">FORT: 16 MV: 0 Blindaje: 6 SEN: 15 AUTO: 10 EST: 10 MOV: 5 VEL: 30 kph</p> <p>Trasfondos: Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10, Armamento 15, Sincronización 10, Sistemas 15.</p> <p>Cobertura de piel real (10PG). Visión térmica (2PG). Dispositivo de cambio de voz (2PG).</p>	<p>Tipo de desplazamiento: Bípedo.</p>	<p>Coste en PG: 440 PG</p>
<p>Máquina: Crucero Imperial</p> <p>Descripción: Enorme aeronave estelar con capacidad para 200 soldados.</p> <p style="text-align: center;">FORT: 80 MV: -32 Blindaje: 30 SEN: 20 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 5 Luz</p> <p>Trasfondos: Viaje espacial. Sistema orbital. 20 cañones láser ultra (25 de daño). Motor 80; Computadoras 20.</p>	<p>Tipo de desplazamiento: Ruedas</p>	<p>Coste en PG: 1670 PG</p>
<p>Máquina: Mecha Godzilla</p> <p>Descripción: Imitación mecánica de Godzilla.</p> <p style="text-align: center;">FORT: 65 MV: -6 Blindaje: 40 SEN: 12 AUTO: 10 EST: 10 MOV: 10 VEL: 60 kph</p> <p>Trasfondos: Sistemas 20; Radar 20; Motor 30; Aerodinámica 10; Armamento 25; Seguridad 20; Computadora: 10.</p> <p>Cañón Nova (70 de daño).</p>	<p>Tipo de desplazamiento: Bípedo</p>	<p>Coste en PG: 1200 PG</p>

Nombre del personaje:
Concepto de personaje:

ATRIBUTOS PRINCIPALES	
Fuerza: _____	Voluntad: _____
Constitución: _____	Habilidad: _____
Inteligencia: _____	Carisma: _____
Percepción: _____	Destreza: _____
_____	_____

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

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

TRASFONDOS

ESTADOS:
 Agotamiento Herido/a Histeria

ARMAS	MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG

PROTECCIONES	PENA	VALOR	NOTAS

INVENTARIO

C-SYSTEM

NÚCLEO DE REGLAS

