

masamune shirow's

Appleseed

EL JUEGO DE ROL



LIBRO 1:
フノツメマ アコ
INTRODUCCIÓN
ノホヤメマトユテテノマホ

"Por que es lo que esta escrito y es lo que debe ser;
que el carro de Aurora ira delante del carro de Helios,
anunciando a los hombres la llegada de un nuevo y
grandioso día."

Es de bien nacidos ser agradecidos y nosotros debemos agradecer
mucho a mucha gente, pero especialmente a:
Ivan y David por sus maravillosas maquinas.
Inma por sus grandes dibujos que al final no utilizamos.
Y al Señor Gonzalez por su gran ayuda final.

Esta es una publicación del Club SrolC sin animo de lucro, realizada
desde el barrio de Sant Roc en Badalona.

El copyright de todas las ilustraciones reproducidas pertenece a
Masamune Shirow/Seishinsha.

El copyright sobre la edición de Appleseed en castellano pertenece a la
Editorial Planeta-DeAgostini.

Los libros dos y tres de la presente edición son propiedad intelectual del
Club SrolC.

CLUB SROL C - ATENEU POPULAR SANT ROC
C/ CÁCERES, 34-36
08918 SANT ROC (BADALONA). BARCELONA

1. INTRODUCCIÓN AL ROL

En este apartado intentaremos explicar que es un juego de rol aunque si posees este libro entre las manos no te costara mucho hacerte una idea.

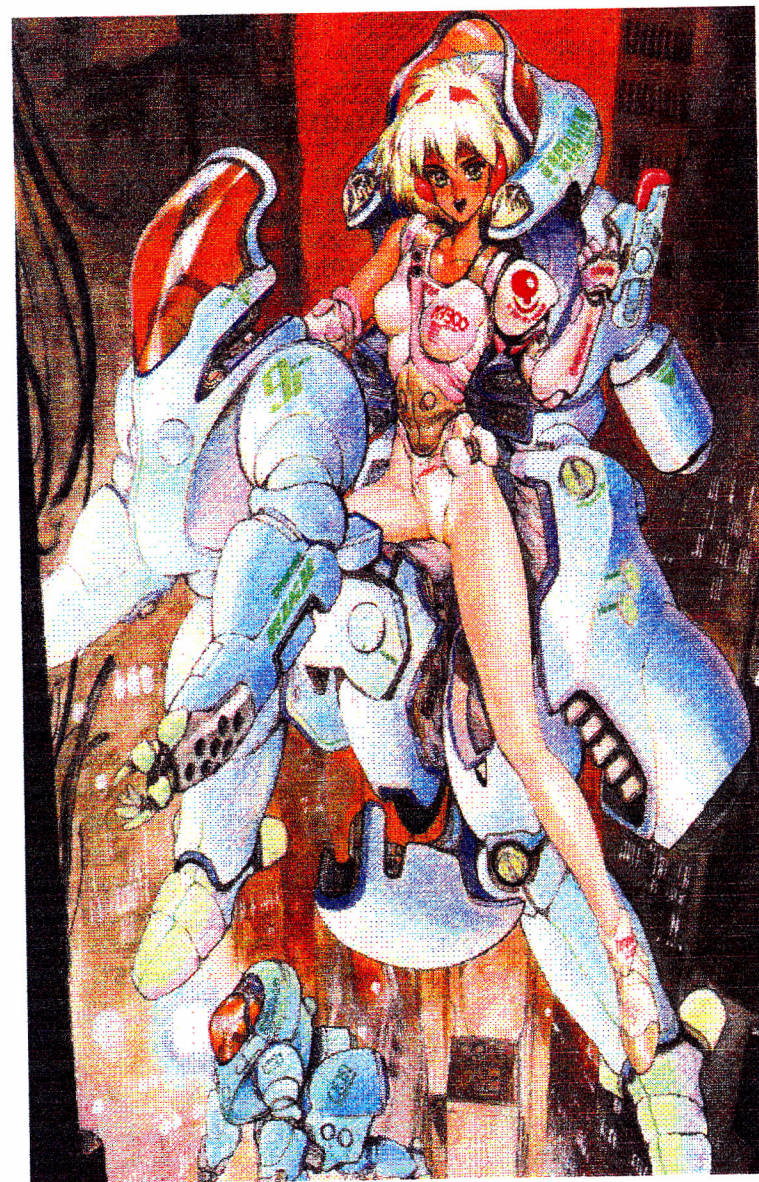
Los juegos de rol son un tipo de juegos como lo son los de mesa o de ordenador. Así que hablar de el juego de rol como si solo hubiera uno no es correcto. De juegos de rol hay muchos y de muchas clases.

En un juego de rol hay dos tipos de jugadores, los jugadores propiamente dichos y el director del juego. Los primeros son los que llevan la voz cantante durante una partida y para hacerlo se enfundan un personaje como si de actores de cine se trataran y realizan acciones para ir avanzando en la trama de la partida. El director de juego es el que presenta la trama a los jugadores y que decide por medio de las reglas como se resuelven las acciones.

Ser jugador es el primer paso para jugar en un juego de rol. Al ser jugador podrás encarnar a un luchador de épocas fantásticas, un cazarrecompensas galáctico o un espía internacional. Del tipo de personajes que puedan encarnar depende del tipo de juego de rol que utilices. Así hay juegos de rol ambientados en mundos salvajes y medievales, en imperios galácticos o en mundos parecidos al nuestro. Existen juegos complejos para ser más realistas y otros que son muy sencillos para favorecer interpretación de los jugadores.

El Director de Juego es quien presenta a los jugadores la partida que van a jugar (o interpretar), en donde habrá varias acciones para realizar por los jugadores y que el Director determinaran lo que cuestan de realizar o si el jugador lo puede hacer. El Director de Juego también interpreta a los otros personajes que aparecen en la partida y que se relacionan con lo personajes de los jugadores.

Otros elementos de los juegos de rol son los dados. Al crear un personaje hay que definir en términos del juego las características y capacidades de este personaje y casi siempre se utilizan números para hacerlo. Cuando un jugador quiere saber si puede realizar alguna acción debe mirar que valor tiene esa habilidad y generalmente se utiliza una tirada de dados para saber si la realiza o no. Uno de los sistemas mas fáciles asigna a las habilidades una valor entre 0 y 100, y ese numero es el tanto por ciento de éxito que tiene el jugador en conseguir la acción que realiza esa habilidad (por ejemplo trepar) así se tiran dos dados de diez caras (cuyo resultado va de 1 a 10, y uno marca las decenas y el otro las unidades) y si su resultado es menor que el porcentaje de personaje la acción se realiza perfectamente, si es superior el personaje no lo consigue. Cuando los juegos de rol se crearon uno de los aspectos mas innovadores era que utilizaban dados de diversas caras que se alejaban del típico del de seis caras y por eso tendían a utilizar mucho tipo, últimamente se ha tendido o ha utilizar dos dados de diez para ser leídos en porcentajes, o a utilizar un solo tipo de dados, ya sea en usar solo uno a usar varios. Nuestro juego solo utiliza cinco dados, un dado



2. INTRODUCCIÓN AL MANGA

El concepto de "manga" es complicado de explicar. Se trata a simple vista de lo que se puede llamar comic japonés, pero el término comic es occidental así que no es muy correcto utilizarlo. Se trata de la interpretación nipona del noveno arte y en ella presenta sus características como una sociedad muy diferente a la nuestra. Decir que una de las traducciones del término manga es la de imágenes irreverentes.

Dentro del término manga existen diversos géneros: obras dedicadas a las féminas, obras eróticas, grandes odiseas fantásticas o parodias infantiles. Aunque básicamente todas poseen pautas similares en sus formas de contar las historias y en el diseño de los personajes.

El manga ha cobrado gran auge en Japón desde hace veinte años y en nuestro país se ha convertido en el boom de los noventa aunque desde hace mucho tenemos dibujos japoneses en nuestros televisores. Heidi, Marco, Mazinger Z, Belfi y Lilibit, y Candy Candy, son las primeras series que se vieron en nuestras pantallas que resultaron tan encantadoras y atrayentes como las actuales Bola de Drac, Benji y Oliver, y Los caballeros del Zodiaco.

En el papel impreso (y en nuestro país) el primer éxito verdadero dentro del género manga fue Akira que recientemente ha terminado su publicación. Y sin duda el gran abanderado: Bola de Drac, que también ha acabado de publicarse en nuestro país.

Pero todas estas series son meros ejemplos. En Japón hay miles de tebeos (que aquí llamamos manga) que se venden en tomos de papel finísimo que presentan aventuras autoconclusivas o historias cortas y varias revistas, similares al magazine de comics (El víbora, Cimoc, Zona 84) mas conocido por estos lares, donde se presentan grandes sagas que se extienden en el tiempo durante varios años.

Entre todo este maremagnum de publicaciones hemos escogido unas cuantas para sugerirte como lectura complementaria a la casi lectura obligada de cualquier obra de Shirow (y principalmente Appleseed) y que por suerte esta publicada en su totalidad en castellano.

Otras obras en castellano que poseen una cierta relación con el tema en donde se enmarca este juego serian: Alita Ángel de Combate, Gundam OOBO, el propio Akira, Calm Breaker. Y otras series que no están publicadas en castellano pero que se pueden encontrar algún material traducido serían Patlabor, Macross II (Robotech para los no entendidos), Bubblegum Crisis y Bubblegum Crash, Moldiver.

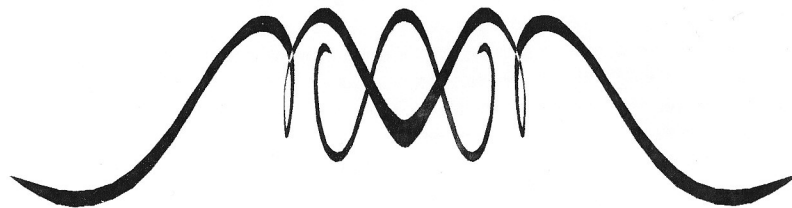
El manga es un género que ha pegado fuerte y en cualquier kiosco o tienda especializada podemos encontrar ejemplares de los mas diversos géneros de estos tebeos. Así existen tomos que se leen de forma oriental, tomos similares a los japoneses pero que se leen de forma occidental, tebeos similares a los comic books americanos (mas cercanos a nosotros) y ediciones de lujo y retapados de colecciones ya publicadas.

de cuatro caras, uno de seis caras, otro de ocho caras, uno de diez, y un ultimo de doce caras.

Simplificando un juego de rol es la suma de un mundo de juego y unas reglas para que los jugadores puedan actuar en el.

Nuestro juego es un juego de rol que se puede enmarcar en una temática que se denomina cyberpunk. Esta temática pertenece a la ciencia ficción aunque se aleja de la llamada "space-opera" donde solo se hacia transportar la acción de las novelas del salvaje oeste al espacio. En el cyberpunk la acción transcurre en unos mundos generalmente apocalípticos en donde la gente intenta sobrevivir a múltiples precariedades que hacen la vida muy dura.

Otros juegos de rol que puedan ser similares y que pueden ser una buena compañía para este serian: *Cyberpunk*, juego ambientado en esta temática y que podría entenderse como un marco general del género, esta publicado en castellano por la empresa M+D Editores; *Shadowrun*, otro juego cyberpunk aunque lo mezcla con elementos fantásticos como magia, también esta disponible en castellano por medio de Editorial Zinco; *Mekton Z* y *Bubblegum Crisis*, ambos son juegos de R. Talsorian Games Inc (la misma que publica Cyberpunk) y están ambientados en mundos de estética manga, el primero en un universo de odiseas cósmicas con muchos mechas (robots gigantes) de por medio, el segundo se puede considerar un primo de nuestro Appleseed ya que esta ambientado en la serie manga del mismo nombre, no están disponible en castellano por ahora; *Mutantes en la Sombra*, uno de los primeros juegos creados en España y que se ambienta en un mundo demasiado parecido al nuestro en donde los Mutantes viven peligrosas vidas al margen de la opinión publica, servido para ustedes por Ludotecnica; *Fanhunter*, delirante juego cyberpunk donde la épica se mezcla con la decadencia mas aguda creado por esos genios "chiflados" que son Farsa's Wagon; *Stormbringer*, aunque es un juego ambientado en un mundo heroico fantástico puede considerarse como el mas cyberpunk de su género y un posible puente hacia ese género que puede parecer muy alejado de la ciencia ficción, publicado en castellano por la casa Joc Internacional; y cualquier juego de la línea White Wolf (preferiblemente *Mago* y *Vampiro*) ambientado en su World of Darkness donde su concepto de gótico punk es casi sinónimo de cyberpunk, en España podemos disfrutar de ellos por medio de la editorial La Factoría de las Ideas



Así la película de Applesseed es una segunda versión del Desafío de Prometeo, que a veces parece mas convincente que la ya presentada en el papel.

Las OVA's de Dominion: Tank Police son verdaderas serie de animación que complementa el manga presentado el antes y después a las historias ya contadas.

En Ghost in the Shell se trata solo (y gracias a Dios que es así) la trama del Marionetista cosa que no sucedía en su versión impresa.



3. INTRODUCCIÓN A LA OBRA DE MASAMUNE SHIROW

Masamune Shirow es un mangaka (dibujante de mangas) algo atípico dentro del mundo del manga. Y se conocen muy pocos datos de su vida y obra fuera de sus propios mangas.

Se dice que el nombre de Masamune Shirow era un seudónimo y que bajo ese nombre de hombre habría una mujer (cosa que a su vez explicaba su gustos por dibujar cuerpos femeninos ideales).

Se sabe de el que nació en Kobe (Japón) en el año 1961 publicando su primera obra cuando contaba con 21 años. Esa obra es Black Magic, la cual publica en un primer momento desde un grupo de aficionados que publicaba fanzines conocido bajo el nombre de Atlas y de la cual su autor opina que todavía adolece de un estilo muy aficionado, aunque ya posee los elementos claves de la futura obra del autor: exuberantes protagonistas femeninas, ambientaciones urbanas opresivas, y referencias a la cultura griega como futura evolución de la cultura humana.

Después de esta obra aparece una de sus mejores obras donde combina la trama policiaca (que ya no abandonara) con el humor mas desenfadado. Dominion es sin duda uno de los mejores ejemplos de su obra: protagonista femenino, trama policiaca, estudio de las armas y los vehículos, personajes secundarios que son mas caricaturas que personajes, notas de humor y notas aclaratorias, y un tratamiento de las imágenes donde se combina el detalle máximo con la sencillez de dibujo.

A continuación aparece Applesseed donde se profundiza en la historia que Shirow quiere presentar aunque utiliza los mismos recursos que en la anterior serie.

En Ghost in the Shell (aquí conocido como Patrulla Especial Ghost) Shirow continua en su línea aunque comienza a plasmar su experimentación en el color aplicado al papel. La historia es de la mejores plasmadas por el autor aunque sin duda lo mejor es su adaptación a la animación donde Shirow nos muestra solo la trama principal sin subtramas policiacas (que interesantes enredaban la lectura).

Y por ultimo Orión donde parece que el autor abandona las temáticas futuristas por una ambientación mitológica aunque siempre con la presente tecnología y las notas de un humor que este caso sobresale por todas partes.

Antes decíamos que Shirow es un autor atípico y por eso ves de los mas leídos fuera de Japón. Sus dibujos y guiones se pueden considerar casi occidentales y sin duda son muy del gusto occidental, y es por eso que en España podemos disfrutar de toda su obra: Black Magic, Dominion y Dominion: Conflicto de manos de Norma Comics, Patrulla Especial Ghost, Applesseed y Orión en una edición de Planeta-DeAgostini Comics.

Pero tampoco se queda aquí, también poseemos la versiones animadas de sus obras que no son como en otros casos una adaptación animada de la historia ya presentada en el tebeo sino que se tratan de historias paralelas, precuelas y secuelas, y historias aclaradas.

LIBRO 2:
フノツメマ イコ
CREACIÓN DE
テメナチテノマホ トナ
PERSONAJES
ミナメモマホチハナモ

"Después de los titanes y los dioses se crearon los
hombres"

4. INTRODUCCIÓN A APPLESEED

Appleseed es sin duda la consagración del autor en todos los sentidos. En el sentido profesional supuso su salto definitivo al estrellato como dibujante de mangas, tanto en Japón como en Estados Unidos. Aunque en España el reconocimiento vino por Patrulla Especial Ghost que fue publicada antes que Appleseed.

Pero también fue la consagración de una forma de: entender el manga, de dibujarlo y de las historias que se pueden contar en ellos. En los cuatro volúmenes de la obra Shirow nos muestra, con su ya conocida forma de narrar, historias que van desde la trama política más realista a historias de policías desencantados.

En los primeros dos volúmenes, El Desafío de Prometeo y Prometeo Desencadenado, Shirow nos muestra una historia que fácilmente podríamos confundir con cualquier historia de mundos post apocalípticos. Pero no es así, esta historia de redención y esperanza planta las semillas para futuras historias creando así un mundo que a pesar de ser futurista podría ser real.

Después de estos dos volúmenes Shirow nos presenta historias que si a simple vista parecen meras aventuras no lo son, ya que por detrás de la acción trepidante, feminas apabullantes y grandes engendros tecnológicos se puede seguir haciendo una segunda lectura más profunda desde analizar la referencias griegas hasta entender porque Shirow utiliza peligros actuales.

Appleseed es una obra mucho más ambiciosa y compleja que las demás, con una trama, unos personajes y una ambientación mucho más estudiados y tan trabajados como su diseño, con una acción espectacular, pero sin entrar en la exageración, y con un guión tan enrevesado que no solo capta la atención de todos los aficionados al manga, sino que consigue atraerlos y ha intrigarle.

Y para acabar hacemos un resumen del contenido del libro:

Libro 1: Introducción, datos sobre M. Shirow, manga y Appleseed.

Libro 2: La creación de personajes, con el cual jugar a Appleseed.

Libro 3: Sistema de juego, aprenderéis a dirigir vuestras partidas con el sistema SJASN (Sistema de Juego para Acción, Simulación y Narración).

Libro 4: Appleseed, toda la información sobre la obra.

Libro 5: Olimpo y Gaia, información sobre la ciudad de Olimpo y sobre el gran ordenador.

Libro 6: Databook, todo el equipo necesario para tus campañas.

Libro 7: Dramatis personae, los personajes más importantes de Appleseed.

Libro 8: El regalo de Prometeo, una maravillosa partida para comenzar.

Libro 9: Últimos consejos, para no sucumbir en el intento.

1. CARACTERÍSTICAS BÁSICAS.

El primer paso para crear un personaje jugador en el juego debes indicar las características básicas para el..

Existen cinco grupos de características básicas: FÍSICO, MENTAL, SOCIAL, CONSTITUCIÓN, y ASPECTO.

Dentro de cada grupo existen dos características, formando así las diez características básicas del personaje.

Del grupo FÍSICO las características son FUERZA y DESTREZA.

La Fuerza es la medida de la potencia muscular del personaje, la capacidad de mover cosas pesadas, golpear o incluso el peso que puede soportar.

La Destreza es básicamente la coordinación entre los miembros del personaje incluso entre sus manos y el ojo.

En el grupo MENTAL están la INTELIGENCIA y la ASTUCIA.

La Inteligencia es el nombre otorgado a la capacidad del personaje para solucionar lógicamente los problemas que se le planteen, también para sus estudios más académicos o racionales.

La Astucia es la capacidad de toda persona para actuar acertadamente sin usar su capacidad racional o más lógica.

En el grupo SOCIAL se encuentran el CARISMA y el NIVEL SOCIAL.

El Carisma es la personalidad del personaje, el control que posee de su reacciones y el saber en cada momento que quiere hacer y que hace realmente.

El Nivel Social es la característica que indica como el personaje se maneja en sociedad, cual es su actitud ante los demás, como lo ven los demás, cual es su posición en la sociedad.

En el grupo de CONSTITUCIÓN están el VIGOR y la RESISTENCIA.

El Vigor es la medida de la fuerza vital del personaje, el empuje de su cuerpo hacia la vida y la acción.

La Resistencia es la característica que nos indica cuanta tensión aguanta nuestro cuerpo y nuestra mente.

Y en el grupo del ASPECTO se encuentran el TAMAÑO y la APARIENCIA.

El Tamaño es la característica que nos indica cuanto controlamos nuestro cuerpo y nuestras extremidades, así como las articulaciones y sus movimientos.

La Apariencia nos indica que expertos somos en controlar nuestras facciones y como podemos mejorarlas para ser mas agradables o desagradables.

Hay que iniciar que en este juego (y cosa que no es muy corriente en otros sistemas de juego) el valor de las características es un dado y no



2. HABILIDADES INNATAS

Estas habilidades son las que un personaje siempre tiene por el mero hecho de ser un personaje y por eso se calculan a través de realizar medias entre las características que posean en cada grupo.

Las medias entre dos dados se realizan consultando la siguiente tabla.

MEDIAS	1D4	1D6	1D8	1D10	1D12
1D4	1D4	1D4	1D6	1D6	1D8
1D6	1D4	1D6	1D6	1D8	1D8
1D8	1D6	1D6	1D8	1D8	1D10
1D10	1D6	1D8	1D8	1D10	1D10
1D12	1D8	1D8	1D10	1D10	1D12

Así cada habilidad innata posee un valor que deriva de las características de su grupo. Y son las siguientes.

Las FÍSICAS son:

Golpear: Cuando tu personaje intenta agredir a otro personaje utiliza esta habilidad. El resultado es un ataque con una potencia igual a la que posea el personaje.

Correr: Con esta habilidad se controla las acciones de un personaje cuando intenta aumentar su velocidad y se mueve sin colocar los dos pies a la vez en el suelo. Esta habilidad se puede utilizar usando el resultado como los metros recorridos por turno.

Saltar: Esta habilidad no solo indica el control que posee un personaje al saltar sino también los metros que el personaje puede saltar, interpretando el dado como en la habilidad de correr.

Lanzar: Cuando un personaje intenta lanzar un objeto lejos de su posición se utiliza esta habilidad.

Trepar: Esta habilidad innata es la que utilizaremos cuando el personaje intenta subir a algo ya sea utilizando solo manos o brazos, ya sea utilizando aparejos de escalada.

Las de ASPECTO son:

Escondarse: Con esta habilidad indicamos el control que tiene un personaje para evaluar un escondite y elegir el mejor en cada momento y situación.

Discreción: Esta es la habilidad innata de intentar pasar desapercibido entre los demás, sin llamar la atención sobre nuestra persona.

Aparentar: Todo lo contrario de lo anterior, es la habilidad de la notoriedad, el hacer vernos entre los demás y exagerar nuestros encantos, acciones o poses ante el resto de gente.

Empujar: Cuando utilizamos nuestro cuerpo para golpear y mover a otro cuerpo o objeto. Cuando un empuje se hace para realizar daño (por ejemplo una carga) realiza una potencia igual a la que posea el personaje.

un número. Esto se debe que en este juego se indica el control que posee un personaje en cada característica y habilidad.

Ahora que ya sabemos que significa cada Característica hemos de asignar un valor a cada una y lo haremos repartiendo entre ellas los siguientes dados: un dado de diez caras, dos de ocho caras, tres de seis caras, y cuatro de cuatro caras.

Este es valor básico de tu personaje y debes seguir leyendo los siguientes apartados para seguirlo perfilando.

SEÑOR X

Para ayudarte hemos decidido crear un personaje contigo. Por ahora le llamaremos Señor X. Primero es decidir cuales serán los valores de sus características básicas, que las repartimos de la siguiente forma:

FÍSICAS	ASPECTO	SOCIALES	CONSTITU.	MENTALES
FUE 1D6	TAM 1D4	CAR 1D8	VIG 1D4	INT 1D8
1D6 DES	1D4 APA	1D4 N. S.	1D6 RES	1D10 AST.

Y ahora pasaremos al apartado de saber a que se dedica nuestro personaje para ganarse la vida y aprender lo que le será útil en sus aventuras venideras.

Resistencia Mental: Nuestra mente es algo frágil y que debemos endurecer si no queremos que se rompa como un cristal finísimo. A veces las situaciones superan nuestras defensas y debemos realizar un chequeo por nuestra cordura para saber si no nos vemos abocados a un estado de catatonia para salvarnos de aquello que nos aterroriza.

Asfixia: ¿Cuanto mas aguantaras sin respirar?, es fácil solo aguanta con la boca y la nariz tapadas, pero no lo dudes, siempre pensaras que puedes durar un poco mas. Esta habilidad se utiliza de dos formas la primera tirada contra un nivel de dificultad no indicara si mantenemos la respiración o no, y una segunda nos indicara cuantos turnos lo hacemos.

Las MENTALES son:

Observar: Una tirada de esta habilidad hará que de un vistazo seamos capaces de conocer todos los detalles externos de un objeto. Una tirada superada de Observar hará que el nivel de dificultad de una futura tirada de Memorizar sobre ese objeto sea un nivel más bajo.

Leer/Escribir: Esta habilidad no es totalmente innata pero en una sociedad como la actual todos sus miembros saben leer y escribir el lenguaje que utiliza oralmente cotidianamente.

Orientación: Todos sabemos (mas o menos) donde nos encontramos o al menos creemos saberlo. Una tirada acertada de esta habilidad hará que nos dirijamos en la dirección adecuada, una tirada fallida hará que tomemos una dirección equivocada.

Empatía: Todas las cosas tienen sentimientos y nosotros podemos saber cuales son con un poco de esfuerzo y de entrenamiento.

Calculo: Con esta habilidad innata sabremos la agilidad mental que posee el personaje al realizar cálculos mentales (no escritos, ya que estos irían por Ciencias: Matemáticas) y como se maneja con números de varias cifras.

SEÑOR X

Nuestro "señor X" también posee habilidades innatas y quedaran de esta forma.

Las habilidades Físicas (Golpear, Correr, Saltar, Lanzar, Trepas) se encuentran entre la media de 1d6 de Fuerza y el 1d6 de Destreza dando como resultado 1d6.

Las habilidades innatas de Aspecto son la media entre 1d4 y 1d4 lo que da 1d4 (fácil, ¿no?).

Las de Sociales (Intimidar, Protocolo, Mentir, Conversación, Intuición) son la media entre 1d8 y 1d4 lo que da 1d6.

Las de Constitución son la media entre 1d6 y 1d4 lo que da un resultado de 1d4 al mirar la tabla de medias.

Y la Mentes so la media entre 1d10 y 1d8 lo que da un 1d8 para todas las habilidades innatas del personaje.

Sex-Appeal: Con esta habilidad nuestro personaje puede intentar despertar los apetitos sexuales de otros personaje (de cualquier sexo). El nivel de dificultad dependerá de la apetencias sexuales del objetivo de sus encantos.

Las SOCIALES

son:

Intimidar: Cuando nuestro personaje intente meter miedo a otro personaje debe utilizar esta habilidad innata.

Protocolo: Esta es la habilidad que debe usar un personaje cuando trate con una estructura compuesta por varios escalafones de poder. Es el arte de tratar a cada uno como se merece.

Mentir: El arte de decir casi todo, parte o nada de la verdad sobre las cosas para conseguir efectos favorables a uno mismo.

Conversación: Todos poseemos una habilidad para mantener una conversación interesante sobre temas comunes a todos los personajes. También es la habilidad de llevar la conversación hacia temas propicios o interesantes para el personajes.

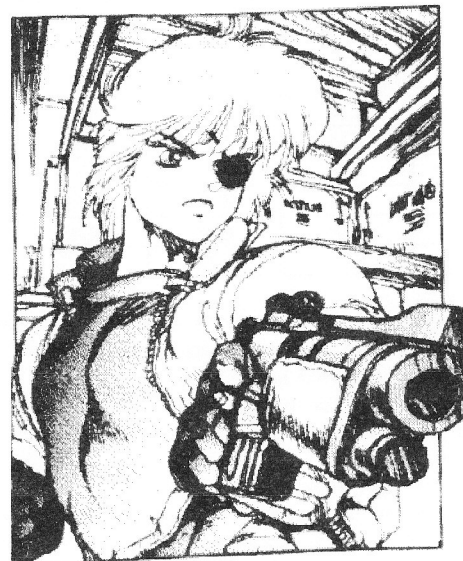
Intuición: Esa primera impresión que todos recordamos de las personas es el producto del uso de esta habilidad.

Las de CONSTITUCIÓN son:

Frialdad: Cuando las cosas se ponen tensas es necesario mantener la calma. Esta habilidad es la que utiliza para superar esas situaciones extremas en las que un personaje se puede encontrar.

Supervivencia: A veces nos encontramos en situaciones donde nuestra vida pende de un hilo y cualquier fallo puede ser mortal, en esos momentos solo damos lo mejor de nosotros mismos e intentamos sobrevivir como sea.

Fondo: Cuando realizamos varias acciones físicas sin tener un entrenamiento regular debemos echar mano a nuestras reservas de energías mas rápido mas allá de los turnos indicados por la segunda tirada de esa habilidad o características deberemos tirar una tirada de Fondo, si la superamos lanzaremos una segunda tirada cuyo resultado será los turnos que podemos seguir realizando la actividad sin sufrir penalizaciones. Después de estos estaremos totalmente agotados.



ESWAT	INTELIGEN.	POLICÍA	LEGISLA.	ESPECIAL.
NUMERO DE ALISTAMIENTO				
+10	+8	+6	+6	+4
CARACTERÍSTICAS PARA ALISTAMIENTO				
INT	INT	AST	INT	INT
DES	AST	DES	AST	AST
FUE	DES	FUE	N.S.	DES
SUPERVIVENCIA				
+6	+4	+4	+2	+4
HABILIDADES POR SERVICIO				
ARMA 1D6	ARMAS 1D4	ARMA 1D4	IDIOMA 1D6	CIENCIA 1D6
ARMA 1D4	CONTAC. 1D4	CALLE. 1D4	ETIQUETA 1D4	CIENCIA 1D4
FAJAR 1D4	CIENCIA 1D6		BUROCRA. 1D4	MECANICA 1D4
CONducIR 1D4	CONducIR O PILOTAR 1D4	CONducIR O PILOTAR 1D6	PERCEP. 1D4	JERGA TÉCNICA 1D4
NADAR 1D4				IDIOMA 1D4

Ya sea como Cyborg o como humano normal el personaje ha realizado su primer ciclo en un servicio y es el momento de adquirir las habilidades que nos indicaran en que campo de acción tienen experiencia nuestro héroe.

En el primer ciclo cada personaje recibe automáticamente las habilidades indicadas en la tabla anterior por el servicio realizado.

Aparte de estas los personajes pueden escoger tantas habilidades como la mitad de la característica básica utilizada para alistarse.

Estas habilidades se puede elegir entre los diez grupos que existen pero tienen la limitación que solo se puede elegir una vez por ciclo y como máximo se pueden elegir tantas como la mitad de la característica básica de la cual dependen.

Además se pueden elegir tantas habilidades como el resultado de una tirada de INTELIGENCIA, con la misma limitación que las habilidades anteriores.

Como mínimo un personaje debe pasar dos ciclos en un servicio.

SEÑOR X

Solo decir que nuestro personaje entro a la primera en el Servicio de Especialistas alistándose por Astucia pasando los dos ciclos mínimos sin tener problemas en la supervivencia.

3. SERVICIOS Y CICLOS

En este momento tu personaje pasa a formar parte de la sociedad normal del juego y entra en lo que es llamado los servicios. Estos son los grupos básicos de profesión para cada persona. Los cinco servicios son: ESWAT, INTELIGENCIA, POLICÍA, LEGISLACIÓN, y ESPECIALISTAS.

El servicio de ESWAT es el servicio que ofrece experiencia profesional en el campo del trabajo de tipo militar, este es el servicio que se necesita para ser miembro de la fuerza ESWAT de Olimpo, mercenario, o soldado de cualquier ejercito.

INTELIGENCIA es el servicio que ofrece una preparación en el campo del espionaje y de la investigación técnica, este servicio abre las puertas para el FBI, las agencias de espionaje y agentes secretos.

POLICÍA es el servicio de las fuerzas policiales de las ciudades y se divide en dos servicios paralelos: el de policía normal y policía aérea.

El servicio llamado de LEGISLACIÓN es el necesario para formar parte del gobierno de Olimpo ya sea como directivo o como funcionario.

El servicio de los ESPECIALISTAS es el que se encarga de formar a las personas en el campo de las profesiones. Este es el servicio de la gente normal y corriente que inundan las calles de las ciudades.

Para entrar en un servicio concreto hay que realizar un alistamiento que es un numero que hay que superar con la característica innata que requiere cada alistamiento. Cada servicio indica tres características que se pueden utilizar para superar el alistamiento.

Si un personaje no supera el alistamiento en un servicio puede probar entrar en otro servicio pero no en el mismo.

Si el jugador prueba en todos los servicios sin poder alistarse en ninguno entrar en el servicio de Especialistas pero recibiendo solo la mitad de las habilidades adquiridas por entrar en el.

Una vez alistado el personaje debe superar una tirada de supervivencia utilizando la característica básica que uso para alistarse. Si la tirada es superada no ocurre nada y el personaje acaba un ciclo en el servicio.

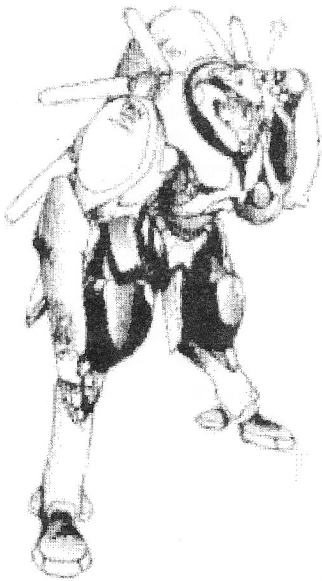
Si la tirada no es superada el personaje ha sufrido un grave accidente y su supervivencia depende de una reconstrucción total como Cyborg. Pero para eso deberá demostrar se los suficientemente valido para el servicio al cual sirve, y para eso deberá superar una nueva tirada de alistamiento utilizando las características que requiere el servicio.

Si esta tirada es superada el personaje se convierte en un Cyborg y sufre las siguientes modificaciones:

- Pasa a ser de categoría Beta y no deberá pasar ninguna supervivencia.
- Aumentan un dado las características básicas siguientes: Fuerza, Inteligencia, Tamaño y Resistencia.
- Disminuyen un dado (con un mínimo de 1d4) las características siguientes: Destreza, Nivel Social, Apariencia y Carisma.

Artes Marciales: Esta habilidad permite al personaje convertir sus manos y pies, y otras partes de su cuerpo en armas mortíferas capaces de matar a una persona ya sea por su conocimiento de los puntos vitales en donde impactar o por su concentración que multiplica la fuerza de sus golpes. Así si una tirada de Artes Marciales es resuelta con éxito, el personaje realiza un ataque del doble de potencia que posea (se tira dos veces los dados de potencia).

Atletismo: En algún momento tu personaje puede tener que realizar alguna acción que básicamente sea un deporte específico (tenis, fútbol, basket,...) y que no este reflejado en las habilidades innatas. Esta habilidad se usa de dos formas, una la normal para saber si el personaje realiza la acción y también con una tirada para saber cuantos turnos tiene de duración.



Conducir: Esta habilidad controla todas las acciones que un personaje puede hacer con un artefacto diseñado para moverse en dos dimensiones (derecha-izquierda y adelante-atrás). En esta habilidad hay varios tipos de vehículos que deben ser elegidos para poder controlarlos, estos son: *cyclos* (motas y bicicletas), *automóviles* (coches y camionetas) y *vehículos de tracción múltiple* (vehículos con mas de dos ejes o sistema de tracción diferente a las de ruedas).

Pilotar: Esta habilidad controla todas las acciones que un personaje puede hacer con un artefacto diseñado para moverse en tres dimensiones (derecha-izquierda, adelante-atrás y arriba-abajo). Los tipos de vehículos que se encuentran en esta habilidad son: *robots*, *autobots*, *slavers*, *landmates*, *helicópteros*, *aviones*, *aerodeslizadores*, *barcos*, *lanchas*, y *submarinos*.

Las habilidades de **TAMAÑO** son:

Equilibrio: Cuando el jugador se encuentra en una situación que dependa del sentido que posee para repartir su peso sobre sus puntos de apoyo para no caerse y dejar caer lo que lleve con el.

Escapismo: Esta es la habilidad que permitirá al personaje deshacer los nudos mas complicados sin verlos, forzar candados que apresan las cadenas que lo hunden hacia la oscuridad y a librarse de camisas de fuerzas. Esta habilidad no controla los dislocamientos de huesos que pueden facilitar la escapada.

Evitar: Cuando un personaje intenta apartarse de algo que se le echa encima. Esta acción no hace que el personaje encuentre un lugar seguro en cada

4. HABILIDADES

Cada personaje debe elegir habilidades durante su creación y por cada ciclo que complete. Estas habilidades indican los campos sobre los cuales tiene conocimientos tu personaje. Existen cinco habilidades por cada característica básica.

Las habilidades de **FUERZA** son:

Armas contundentes: Cuando un personaje utiliza un arma improvisada en un momento de concreto (por ejemplo en una pelea de bar) a modo de garrote o proyectil, debe usar esta habilidad., si el resultado es que la acción se ha realizado personaje aumenta su potencia en un dado mas (si era 1d4 pasa a 1d6, si era 1d10 se pasa a 1d12, y si es 1d12 se queda en 1d12).

Bloquear: Si un personaje decide trabar con alguna parte de su cuerpo un arma blanca o un miembro de otro personaje intenta bloquear y se controla con esta habilidad. Si el resultado es positivo el personaje no recibe la potencia del ataque.

Lucha libre: Cuando tu personaje se enfrente a otro personaje utilizando técnicas de agarre y desplazamiento utilizando básicamente su cuerpo para ello esta es su habilidad. Esta habilidad hace daño de carácter aturdidor (ver libro 3 y 6).

Nadar: Esta es la habilidad que indica el control del personaje en el movimiento en un elemento fluido (puede ser agua o gelatina) o en entornos de gravedad cero.

Proezas de fuerza: Cuando tu personaje desee realizar una acción donde lo que prima es la fuerza bruta y no este reflejado en las habilidades innatas es cuando debe usar esta habilidad. Esta habilidad no puede aplicarse para provocar daño.

Las habilidades de **DESTREZA** son:

Armas : Esta habilidad es la que controla la utilización de las armas y se divide en dos grandes subgrupos: armas blancas, que realizan daño en base a su filo y de empuje que le de su usuario; y armas de fuego que dañan en función a la potencia de un arma que básicamente lanza a gran velocidad un proyectil.

Dentro de estos subgrupos existen diferentes tipos de armas y el jugador deberá elegir un tipo cada vez que adquiera esta habilidad.

En armas blancas existen los tipos de *cortas* (que incluyen cuchillos, dagas, saís, shurikens,...), *largas* (espadas, sables, floretes,...) *de asta* (lanzas, bo, nightstick, mornings star,...), y *arcos*.

En armas de fuego los tipos son *pistolas* (pistolas automáticas y revólveres), *rifles* (rifles automáticos y de asalto), *metralletas*, *subfusiles*, *antitanque* (existe algún cañón portátil aunque la mayoría son lanzamisiles instalados en vehículos o landmates) y *pistolas aturdidoras* (que aunque se diferencian básicamente por usar munición que solo incapacita al objetivo durante unos instantes queremos reflejar el entrenamiento para intentar impactar en localizaciones no vitales).

Las habilidades de **CARISMA** son:

Charlatanería: Cuando tu personaje quiera distraer a una persona manteniendo una conversación intrascendente o apabullándola con discursos grandilocuentes se debe utilizar esta habilidad.

Liderazgo: Esta habilidad permitirá a tu personaje imponerse a un grupo o a otra persona en momentos de confusión. Una tirada por liderazgo permitirá a tu personaje influir en la reacción de los otros.

Seducción: Con esta habilidad el personaje podrá atraer con su personalidad a otro personaje y predisponerle para que tenga una actitud favorable para él. Esta habilidad también es la utilizada para "ligarse" a otro personaje.

Slang: Esta habilidad nos indica el control que posee el personaje sobre el lenguaje callejero donde cada usuario lo mejora y lo enriquece con nuevas impresiones y giros lingüísticos de propia cosecha y donde el como lo dices es tan importante como lo que dices.

Teatro: Esta es la habilidad de la actuación, de hacer sentir a los demás sensaciones que realmente no sentimos o hacer ver que somos otras personas que no somos. Esta habilidad también se utiliza cuando queremos "echar un poco de teatro" a alguna situación.

Las habilidades de **NIVEL SOCIAL** son:

Burocracia: Con esta habilidad nuestro personaje sabrá que pasos hay que hacer para llevar a buen puerto sus intenciones con la administración así como debe ser el trato con los funcionarios.

Callejear: Esta habilidad es la que utilizara el personaje cuando necesite algo en el mercado negro o se deba mover por las calles y callejuelas de una ciudad. Esta habilidad no controla los contactos que pueda poseer el personaje en la ciudad (ver a continuación).

Contactos: Esta habilidad nos indica cuantas posibilidades tiene el personaje de conocer alguien en algún lugar concreto o que le pueda ayudar en la situación en que se encuentra. Estos contactos pueden dar tanta ayuda como el Director de Juego permita.

Etiqueta: Esta habilidad controla el conocimiento que posee el personaje en la vestimenta correcta en situaciones concretas donde esos detalles tengan importancia.

Jergas Técnicas: Esta habilidad nos indica el control que tiene el personaje en el lenguaje propio de su oficio, donde los tecnicismos, abreviaturas y siglas son muy utilizados para hacer mas fluido el discurso.

Las habilidades de **VIGOR** son:

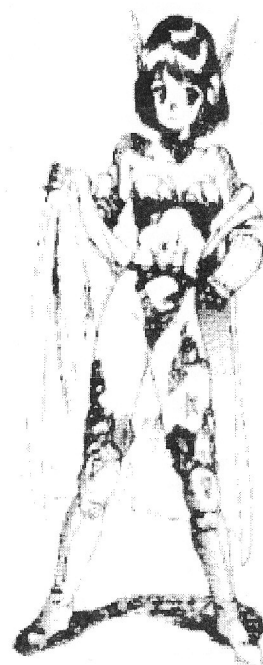
Control Corporal: Con esta habilidad el personaje es capaz de dominar todos los procesos (automáticos o no) de su cuerpo, siendo capaz de anular las angustias de las necesidades vitales, como el hambre o la sed, y también las necesidades fisiológicas.

Fuerza interior: Esta es la habilidad permite a los personajes superar un daño mortal. Cuando el personaje sufra un daño que haga que sus puntos de daño sean cero o menos el personaje puede echar mano de esta habilidad para realizar alguna acción desesperada que le permita sobrevivir o acabar

momento sino que en el ultimo momento y in extremis el personaje hace un movimiento reflejo y evita el daño que ese objeto le puede realizar. Si el objeto es un objeto grande el Director de Juego puede considerar que aunque el personaje consiga evitarlo no lo haga en su totalidad y que sufra la mitad o menos de su potencia.

Mecanismos: Bajo este nombre se esconde la habilidad que permite al personaje dislocar alguno de sus miembros o articulaciones para así favorecer en alguna de sus acciones. Si un personaje que intenta escapar de una situación en donde se aplica la habilidad de escapismo puede intentar rebajar en un nivel de dificultad esta segunda tirada superando una tirada de Mecanismos.

Ocultar: Esta habilidad indica el nivel de control que posee el personaje para esconder cosas con su cuerpo o en su atuendo, en no dejarlas a la vista de nadie.



Las habilidades de **APARIENCIA**

son:

Disfrazarse: El arte de cambiar de apariencia, de modificarla hasta parecer alguien que no somos. Esta habilidad solo nos permite cambiar nuestro aspecto exterior no actuar como lo que estamos disfrazados.

Expresión Corporal: Con esta habilidad nuestro personaje podrá transmitir con movimientos de su cuerpo todo aquello que desee. Por medios de gestos puede hacernos saber si esta contento o triste, y con una señal si debemos comenzar a correr porque estamos en grave peligro.

Maquillaje: Esta habilidad indica nuestro control en el arte de maquillar, ya sea a nosotros mismos, ya sea a otras personas. La habilidad de maquillaje puede combinarse con la de disfrazarse.

Peinar: Esta habilidad controla nuestras acciones para peinarnos, peinar a alguien, cortarnos el pelo, y crear nuevos peinados. Esta habilidad también se puede combinar con la habilidad de disfrazarse.

Posar: Esta habilidad nos indica el control que posee nuestro personaje para "hablar con una cámara". Es la habilidad que debe poseer toda modelo que se precie, con esta habilidad sabremos en cada momento que posee adoptar para transmitir una mensaje concreto.

Soportar: Esta habilidad es la que nos servirá para indicar aquello contra lo cual el personaje está entrenado para superarlo sin que afecte a sus acciones. El personaje debe elegir a lo que está acostumbrado a soportar cuando elija esta habilidad y puede elegirse varias veces para soportar cosas concretas. Ejemplos de cosas a soportar serían el frío, el calor, la electricidad, la presión, la tensión emocional, el ruido estridente, la oscuridad opresiva, la luz hiriente,....

Vida Suspendida: Con esta habilidad el personaje puede introducirse en un trance semicomatoso donde su cuerpo no necesita nada más que oxígeno en pequeñas cantidades para seguir funcionando. Este estado hace que el personaje realice todas las funciones corporales hasta un virtual colapso. Esto es muy útil para conseguir sobrevivir hasta la llegada de ayuda especializada para su problema (por ejemplo la presencia de un veneno en su riesgo sanguíneo). Esta habilidad también es conocida como "muerte fingida".

Las habilidades de RESISTENCIA son:

Bucear: Esta habilidad es la utilizada para sumergirse en un ambiente que no sea respirable por un humano o un bioroide (sea agua o gas). Esta habilidad controla el movimiento dentro de este ambiente hostil y se utiliza de dos formas, la primera sobre un nivel de dificultad para saber si se consigue mover en ese elemento y una segunda indicando los metros que se mueve por turno. Hay que indicar que el número de turnos que el personaje aguanta sin respirar es el dado por una tirada de la habilidad innata de Asfixia.

Degustar: Por medio de esta habilidad el personaje puede intentar conocer datos sobre algo que ha probado. Esta habilidad es la propia de los gourmets y los catadores de vino, pero también sería la que se utilizaría para saber si algo es un veneno o una droga.

Embriaguez: Esta habilidad es la que nos indicará si el personaje sufre los efectos del alcohol en su riesgo sanguíneo. Se puede utilizar con tiradas con nivel de dificultad para saber si se supera ese turno el alcohol ingerido o en situaciones más "ligeras" una simple tirada significaría los vasos de bebida o turnos que el personaje puede beber antes de estar borracho.

Fajar: Con esta habilidad el personaje puede entrenarse para soportar sin inmutarse golpes físicos y seguir realizando sus acciones. Cuando el personaje pasa una tirada contra un nivel de dificultad con esta habilidad el personaje ha soportado cualquier tipo de daño realizado por un ataque físico (sin armas blancas o de fuego).

Resistir dolor: Esta habilidad funciona de forma similar a la habilidad de Fuerza Interior. Esta habilidad se utiliza cuando el personaje recibe una herida e intenta hacer desaparecer las molestias que realiza el dolor. Esta habilidad se usa realizando dos tiradas, la primera contra un nivel de dificultad para saber si ha podido superar el dolor y una segunda cuyo resultado son los puntos de dolor extra que recibe el jugador y que por tanto no realizan malus a las acciones posteriores. Esta habilidad se puede utilizar cada vez que se recibe una herida. Se puede considerar esta habilidad como unos puntos de dolor adicionales.

lo que intentaba hacer. Esta habilidad se utiliza de dos formas, en la primera el personaje tira sobre un nivel de dificultad para conocer si puede echar mano a su fuerza interior y una segunda tirada cuyo resultado son los puntos de daño que puede reutilizar. Esta habilidad se puede utilizar solo una vez por aventura y los puntos de daño conseguidos por esta forma se pierden a la velocidad de un punto de daño por cada dos turnos. Esta habilidad sería como unos puntos de daño adicionales.

Fuerza "ki": Esta habilidad permite al personaje poner en conexión su centro de potencia interior con un punto exterior aumentando la potencia de sus golpes. Esta habilidad se aplica en los ataques que realicen como daño la potencia del personaje (o sea ataques exclusivamente físicos) aunque puede combinarse con un ataque de artes marciales. Esta habilidad se usa de dos formas la primera tirada sobre nivel de dificultad indicará si el personaje ha podido conectar con su yo interior y una segunda para saber cuántos puntos se añaden a la potencia del ataque. Es importante indicar que se ya hemos tenido en cuenta que se pueden producir situaciones como la que describimos a continuación, un personaje realiza un ataque de arte marcial con (por ejemplo) un cuchillo utilizando a la vez su fuerza "ki" y la potencia del ataque sería igual al resultado de dos tiradas de la potencia del personaje (por ser un ataque con arte marcial), un dado de la potencia del arma blanca (como se hace en cualquier ataque de este tipo de armas) y un dado más que sería el de la fuerza "ki" del personaje (cuatro dados de potencia, demoledor!!!); y aun sabiéndolo seguimos pensando que la fuerza "ki" debe funcionar así.



medicina (habilidad de ciencias) y en un espacio habilitado para ello (quirófano o unidad de recuperación de un hospital).

Las habilidades de **ASTUCIA** son:

Buscar: Esta es la habilidad que permite al personaje encontrar algo que este oculto o que se esconda. Esta habilidad es una combinación de buscar pistas y intuición del cazador. Casi siempre las tiradas de buscar serán tiradas contrarias (ver sección en el libro 3).

Idea: Cuando tu personaje se encuentre encallado en una situación sin salida aparente es un buen momento de realizar una tirada por Idea. Esta habilidad permitirá que el Director de Juego aconseje al jugador sobre las acciones que podría realizar. Una tirada fallada contra nivel de dificultad no significa que al personaje no se le ocurre nada, sino que la idea no es tan buena como parece pero tendrá que llevar a cabo esas acciones que el cree que le llevarán a buen puerto.

Memorizar: Esta es la habilidad de los observadores. Con esta habilidad nuestro personaje podrá recordar en cualquier momento el mas mínimo detalle de algo que le haya pasado, alguien que haya conocido, o algo que haya dicho o escuchado. Cuanto mas lejano en el tiempo sea lo que el personaje intentar recordar mayor será el nivel de dificultad de la acción.

Percepción: Cuando un personaje utiliza esta habilidad pone al máximo sus receptores sensoriales y analiza cada gramo de información que estos reciben. Así cualquier detalle por mínimo que sea que suceda a su alrededor no le pasara inadvertido.

Sexto sentido: A veces sentimos cosas que no provienen del mundo físico natural y que casi siempre están acompañadas con un gran certeza, son esas corazonadas inexplicables que parecen provenir de un rincón oscuro que no sabemos muy bien donde esta. Esta habilidad, por medio de tiradas positivas, nos permitirá saber si alguien miente, si estamos en peligro o si pasa algo extraño en una casa o almacén (por ejemplo).

Hay que decir que para elegir una habilidad al nivel de 1d6 primero hay que cogerla a un nivel de 1d4, y así sucesivamente. Hay que tener el valor inferior para escoger el superior.

SEÑOR X

Nuestro personaje paso dos ciclos en total en su servicio y escogió diecisiete habilidades en total.

En el primer ciclo elegido cinco habilidades (la mitad de la habilidad que utilizo para alistarse que era Astucia) y cuatro mas que es el resultado de una tirada de su Inteligencia.

En el segundo ciclo elegido cinco mas y el resultado de su tirada de Inteligencia fue de tres habilidades mas.



Las habilidades de **INTELIGENCIA** son:

Ciencias: Con esta habilidad el personaje nos indica sus conocimientos en diferentes campos científicos. Esta es una habilidad de grupo y se puede elegir varias veces para indicar que ciencias y a que nivel controla. Ejemplos de ciencias serian: informática, bioquímica, electrónica, medicina, ingeniería, física, sociología, historia, filosofía, ...

Idiomas: Esta habilidad representa el control que posee en la utilización oral y escrita de uno de los lenguajes del mundo.

También es una habilidad de grupo y se debe elegir por cada idioma que se quiere controlar. Algunos idiomas a elegir serian: francés, inglés, alemán, castellano, ...

Mecánica: Con esta habilidad el personaje nos muestra sus conocimientos en el campo de la construcción y el desmontaje de artefactos mecánicos, sin tener en cuenta sus funciones o funcionamiento. Solo es la habilidad de desmontar algo y volverlo a montar, ya que para reparar hay que utilizar los conocimientos de la ciencia necesaria (electrónica, informática o ingeniería generalmente).

Música: Con esta habilidad nuestro personaje podrá componer, ejecutar y transmitir piezas musicales. Cuanto mayor sea el dado de habilidad que posee mas instrumentos podrá tocar y mas complicadas podrán ser sus actuaciones. Esta habilidad también controla las acciones de cantar o afinar.

Primeros Auxilios: Esta habilidad conseguirá anular la perdida de sangre y calmar el dolor momentáneamente pero poca cosa mas. En términos de juego una tirada superada de primeros auxilios permitirá eliminar todos los malos que el personaje atendido poseyera por puntos de dolor. Pero nunca recuperaría puntos de daño perdido ya que eso se recupera con tiradas de

LIBRO 3: フノツメマ ウコ SISTEMA DE モノモヤナヘチ トナ JUEGO ハユナヌマ

“O debo recordarte que las leyes
son para los hombres y los dioses por igual?”

5. ÚLTIMOS DATOS

Para acabar de conformar a un personaje jugador faltan definir algunos aspectos y sus funciones.

El primero de ellos son los puntos de dolor. Estos puntos son el resultado de la media (ver apartado numero 2 de este mismo libro) entre el valor de la FUERZA y la RESISTENCIA. Estos puntos de dolor se utilizan de la siguiente forma: cuando un personaje recibe un daño de cualquier tipo de fuente (golpes físicos, armas blancas o armas de fuego) resta esos puntos de su total de puntos de daño (ver a continuación) y recibe un punto de mas en el calculo de niveles de dificultad (ver el apartado numero 1 del libro 3). A continuación se tira el dado que se tenga en puntos de dolor y su resultado son las heridas que no realizan esa modificación negativa de las futuras acciones. Esto viene a reflejar que cuando una persona recibe una herida el dolor que esta le produce hace que sea mas difícil moverse o concentrarse. Pero también es verdad que algunos soportamos mas dolor que otros y conseguimos superar estas molestias, esto es lo que representan los puntos de dolor.

El siguiente aspecto es la potencia. Esta se calcula como la media entre el valor de la FUERZA y el VIGOR y es el valor de la capacidad de dañar que tiene el personaje cuando realiza un ataque físico.

Y por ultimo están los puntos de daño. Estos puntos son las heridas que un personaje puede recibir antes de morir. Los puntos de daño es el único aspecto de toda la ficha que es un numero y no un dado. Los puntos de daño son la suma del valor máximo de los dados que el personaje posee en TAMAÑO y VIGOR. Cuando un personaje recibe daño resta este de los puntos de daño que tenga en ese momento, y recibirá tantos puntos para subir sus niveles de dificultad posteriores como heridas y menos el resultado de los puntos de dolor. Cuando su valor llega a cero significa que el personaje ha muerto y solo puede ser recuperado como un Cyborg (si el Director de Juego lo considera oportuno).

Los últimos aspectos del personaje son los de Nombre, Servicio elegido, la Edad, el Sexo y el Numero de ciclos realizados.

Existe otro aspecto importante que es el Tipo. Este se refiere a si el personaje pertenece a uno de los dos grupos raciales que conviven en el mundo de Applesseed y que pueden ser elegidos por el jugador: los humanos y los bioroides. No hemos indicado esta posibilidad ya que en termino de juego un humano es igual a un bioroide y un bioroide igual a un humano y la creación de un personaje humano es igual a uno bioroide. El único tipo que se diferencia en su creación son los cyborgs y estos no pueden ser elegidos por el jugador (ver apartado numero 2 de este mismo libro).

SEÑOR X

Nuestro personaje quedo al final como se refleja en la ficha que ponemos a continuación. Ahí!, ya le hemos puesto un nombre: Marcus "Atlas".

1. NIVELES DE DIFICULTAD

El sistema de juego SJASN se basa en que cada acción que el jugador quiera realizar con una de sus habilidades posee una dificultad que el jugador debe superar con una tirada del dado que indique habilidad o característica.

Hay seis niveles de dificultad:

FÁCIL	: 2 o más
NORMAL	: 4 o más
COMPLEJO	: 6 o más
DIFÍCIL	: 8 o más
MUY DIFÍCIL	: 10 o más
HEROICO	: 12 o más



2. MODIFICADORES

El director de juego puede modificar el nivel de dificultad o la tirada del jugador con un +1 o -1 (modificando más sería convertirlo en un nivel superior o inferior y por tanto innecesario) para indicar que existen circunstancias que hacen que la acción sea algo más fácil o más difícil que el nivel estándar.

Otros modificadores importantes son los realizados por los puntos de daño (ver Libro 2 apartado ...).

3. USANDO HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Cuando un personaje decide realizar una acción el Director de juego le informa de la habilidad (innata o no) que usar y el nivel de dificultad que debe superar. Si el jugador no posee la habilidad requerida puede utilizar la característica de la cual dependa pero en ese caso la dificultad aumenta en dos niveles.

Por ejemplo una tirada normal de Armas de juego pasaría a ser una difícil si se usa Destreza para realizar la acción.

4. CONFRONTANDO ACCIONES

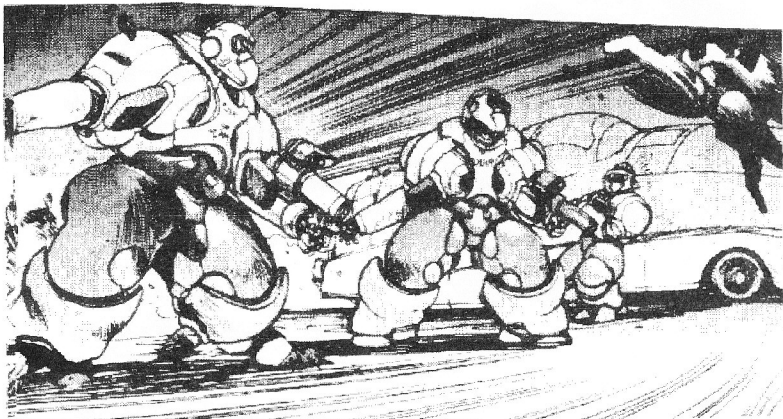
A veces en el transcurso de una partida un personaje debe realizar acciones que se enfrentan a otras realizadas por otro personaje, sea jugador o no (por ejemplo, un personaje busca a otro que se ha ocultado) en ese caso la dificultad de la acción será igual al resultado de la tirada de la acción contraria.



Y ahora dos ejemplos.

Marcus intenta disparar a un landmate de categoría delta con una pistola que posee una potencia de 1d6 y después de la tirada ha salido un cinco, al pasar la potencia a categoría delta restamos dos veces cuatro (ya que delta es dos veces superior a alfa), el resultado es de menos tres puntos que son los que Marcus se ha hecho a si mismo.

Alder es un cyborg que conduce un tanque de categoría gamma y dispara contra un landmate de categoría beta el arma gamma que lleva el vehículo que posee una potencia de 1d10, tira el dado y el resultado es de solo dos puntos pero todavía hay que sumar dos veces cuatro (o sea ocho) ya que los gamma son dos veces superiores a los beta y el ataque al final realiza diez puntos totales de daño.



6. INICIATIVA Y TURNOS

Cuando varios personajes intentan realizar una acción simultánea hay que saber quién puede hacerlo primero.

En el SJASN el juego se organiza por turnos, y en cada turno un personaje sólo puede realizar una acción, o lo que es lo mismo sólo puede realizar una tirada.

Así el personaje puede andar y disparar en el mismo turno solo si el director de juego considera que el andar es automático y no debe realizar una tirada por ella.

En cada turno de acción cada personaje que no utilice un arma realiza dos tiradas con el dado de su destreza, al sumarias quien saque el valor más alto realizará su acción primero y a continuación se sigue el orden del mayor al menor resultado.

Si el personaje utiliza un arma la segunda tirada no se realiza con la destreza sino con el dado que posea ese arma en el apartado de maniobrabilidad.

5. CATEGORÍAS DE OBJETOS

En el mundo de juego podemos encontrar objetos de diferente tamaño y la mayoría posee una relación directa entre tamaño y potencia. Para plasmar esto en el sistema de juego hemos creados lo que llamamos categorías de objeto.

Los objetos del juego poseen una categoría que es inferior a otra o superior a otra. Así con la misma cantidad de dados podemos calcular el daño que hace un landmate, lo resiste un edificio o el daño que hace la pistola que empuña ese policía.

Las categorías de objetos son de menor a mayor las siguientes: alfa, beta, delta, gamma y zeta. Y en ellas se encuentran los siguientes objetos:

ALFA	BETA	DELTA	GAMMA	ZETA
HUMANOS	MOTOS	CAMIONES	TANQUES	EDIFICIOS
BIOROIDES	CYCLOS			ARAÑAS
	COCHES DEPORTIVOS	LAND MATES PARA CYBORGS	HELICÓPTEROS GRANDES	
	CYBORGS	AUTOBÚS		
	LAND MATES	COCHES GRANDES		
	HELICÓPTEROS INDIVIDUAL	MOTOS PARA CYBORG		

Los objetos de una categoría solo pueden llevar armas de su categoría en las manos y las de categorías inferiores deben ir instaladas.

Cada objeto posee unas características que son totalmente compatibles con las que hemos presentado en el libro 2 o este mismo y se explican con mas detalles en el libro 6.

Cuando un objeto de una categoría realiza un ataque contra otro objeto de una categoría diferente, la potencia que resulta del ataque (por la tirada de los dados requeridos) se modificara de la siguiente forma por cada categoría que el objeto supere al otro se restara cuatro puntos y por cada una que sea inferior le sumara cuatro. En otras palabras por cada casilla que pases hacia la derecha restas cuatro y por cada que pases a la izquierda sumas cuatro.

El resultado es la potencia que el ataque realiza a ese golpe, si el resultado es negativo significa que el ataque ha realizado daño al atacante o se a ti. Así que hay que pensarse muy bien intentar golpear a algo muy superior a ti mismo

Los grupos de las armas serían:

PISTOLAS, REVÓLVERES

0m ----- Fácil
1-20m ----- Normal
21-40m ---- Complejo
41-59m ---- Difícil
60m ----- Muy difícil

RIFLES, METRALLETAS

4m----- Fácil
5-100m----- Normal
101-200m---- Complejo
201-299m---- Difícil
300m----- Muy difícil

SUBFUSILES

0m----- Fácil
1-40m----- Normal
41-70m----- Complejo
71-99m----- Difícil
100m----- Muy difícil

ANTITANQUE

50m-----Fácil
51-233m----- Normal
234-416m----- Complejo
417-599m----- Difícil
600m----- Muy difícil

Estos valores son los niveles de dificultad por distancia, si el objetivo esta cubierto, agachado, en movimiento o el atacante esta herido el nivel aumenta.

9. RÁFAGAS Y ÁREAS DE EFECTO

Algunas armas de fuego permiten realizar ráfagas, esto es una sucesión de tiros en el mismo turno. Existen dos tipos de ráfagas, la corta y la larga.

La ráfaga corta (RC para abreviar) consta de 1d8 impactos, la ráfaga larga (RL para abreviar) de 1d12 impactos. Las ráfagas pueden concentrarse en un objetivo o entre varios. Cuando se reparten los impactos se divide el resultado del dado (1d8 o 1d12) entre los objetivos dando más impactos a los últimos objetivos.

Por ejemplo si se reparte una RC de siete disparos entre tres objetivos, el primero recibirá dos impactos, el segundo también dos y el tercero tres. Si la ráfaga fuera de ocho disparos sobre tres, el resultado sería de dos disparos para el primero y tres para cada uno de los restantes.

Los explosivos y las granadas tienen un efecto de que se conoce como "área de efecto". Cuando son activados el objetivos sobre el cual



7. COMBATE CUERPO A CUERPO

Este tipo de combate se caracteriza por que los combatientes deben estar a lo que se denomina distancia corta, al alcance de sus brazos y piernas. Es por tanto el combate que se realiza con los puños y las piernas, pero también el que se hace con armas blancas que no pueden ser lanzadas.

El combate cuerpo a cuerpo puede realizar dos tipos de daño, uno que denominaremos aturdidor y otro que es el normal.

El combate que realiza un daño aturdidor es aquel que se realiza con los puños o las piernas sin usar artes marciales, el que se resuelve por medio de la habilidad de lucha libre y por algunas armas de las denominadas aturdidoras. Este daño se recupera a una velocidad de un punto por turno. Es así un daño que no es mortal a no ser que la suma de puntos de daño no supera los que posea el personaje.

El daño realizado por las armas blancas, artes marciales, golpear es del tipo normal y no se recuperan a no ser que se pase un tiempo de reposo y se realicen curas.

Un personaje puede intentar esquivar uno de estos ataques por turno (ya que sería la acción que realiza en ese turno) utilizando la característica de Destreza, y el nivel de dificultad sería igual al resultado del dado que ha utilizado el atacante para saber si el ataque se realiza o no.

8. COMBATE A DISTANCIA

Este es el combate que posean alcance por pequeño que sea. Así en este apartado entrarían las armas blancas que se puedan lanzar y las de artillería y todas las armas de fuego.

Cuando se entabla un combate de estas características es conocer más o menos a que distancia se encuentran los objetivos de los ataques. Según a que distancia estén, el nivel de dificultad será uno u otro.

Lo primero es dividir el alcance del arma en tres partes iguales. Si el objetos se encuentra en el primer grupo la dificultad será normal, si se encuentra en el grupo de la distancia media la dificultad será compleja y si está en el grupo más alejado la dificultad será difícil.

Además si el objetivo se encuentra en el alcance mínimo, la dificultad será fácil, y si se encuentran el alcance máximo será muy difícil. Si el objetivo se encuentra más allá del alcance máximo o a menos del alcance mínimo no es posible acertarle. Repetimos no, no es posible de ninguna forma impactar a alguien que se encuentre a menos de los metros mínimos indicados por las armas o mas allá de los metros máximos.

No existe un mundo virtual. Trabajar con ordenadores es trabajar como programas que se siguen visualizando en un monitor, el Neuro Turbo es un interface que permite no utilizar el teclado pero los programas siguen funcionando de una forma similar a la actual. Los avances tecnológicos hacen que la inteligencia artificial cada vez esté más cerca.

Las CPU's pueden ser de cualquier categoría y utilizan las reglas de modificar los resultados por más o menos cuatro cada vez que se cambia de categoría. (Sobretudo en las tiradas de potencia), uno de los accesorios más importantes de una CPU, son los bancos de memoria. Estos bancos de memoria poseen dos características: el número de programas almacenados, que es un número elegido por el director de juego y el otro su capacidad de almacenamiento que es un dado y que significa los programas que puede ofrecer en un turno a una CPU.

Todas estas reglas son opcionales y el director de juego podrá utilizar cualquier sistema que considere más oportuno.

Pondremos un ejemplo que esperamos que sirva para aclarar las cosas. El banco de memoria Maxter posee según el director mil programas almacenados y una capacidad de almacenamiento de 1d8, el señor X posee una CPU de categoría beta con 1d10 en todas las características. Como necesita modificar diez programas (archivos) se conecta y como nadie se lo impide pide al Maxter que le ofrezca los programas que desea, su CPU le informa que podrá trabajar con nueve archivos en este turno y que podrá realizar cuatro operaciones en cada uno (resultado de la tirada de capacidad de almacenamiento y la capacidad de gestión), pero el banco Maxter le informa que solo podrá ofrecerle seis (resultado de la tirada de la capacidad de almacenamiento del banco) así que tendrá que utilizar un segundo turno. En ese segundo turno un segundo operario intenta conectarse al banco Maxter y el señor X y el deben tirar por iniciativa, el otro jugador no está conectado y utiliza una CPU de categoría alfa así que tira dos dados de destreza resultando siete, el señor X tira un dado de destreza y uno por la potencia de su CPU porque está conectado por medio de un Neuro Turbo dando como resultado una tirada de diez a la que se debe añadir cuatro puntos mas por ser de una categoría superior al otro ordenador, siendo así un final de catorce. El banco Maxter informa que puede ofrecer ocho programas en este turno y la CPU del señor X puede utilizar seis (resultado de la tirada de su capacidad de almacenamiento) y que solo podrá realizar dos gestiones con ellos (tirada de su capacidad de gestión) pero como solo quiere cargarlos y volverlos a poner en su sitio tiene suficiente, acabando su trabajo en ese turno y dejando vía libre a su adversario.

Otro elemento dentro de este mundo de los ordenadores es los códigos de acceso. Estos códigos son una especie de llaves que permiten abrir diferentes grupos de programas que poseen información importante. Estos códigos son a su vez programas que poseen códigos de seguridad que hacen así el trabajo del pirateo mas complicado. Todos los ordenadores que pertenecen a Gaia (a partir de categoría Beta) poseen un código.

actúan recibe la potencia del HE (y en el caso de los lanzagranadas también reciben la potencia del arma). pero además los objetivos colindantes con el también reciben esa potencia (en el caso del lanzagranadas no reciben la potencia del arma). El número de objetivos afectados es igual al resultado de la tirada de la potencia del HE y son elegidos por el Director de Juego. Las minas magnéticas solo tienen este efecto cuando son de categoría superior a la alfa, no así los explosivos o las granadas.

10. CYBERIMPLANTES Y ORDENADORES

En el mundo futuro existe una tecnología suficientemente avanzada como para crear sustitutos mecánicos para cualquier miembro u órgano humano (como corazón, sistema nervioso, aparato respiratorio,...). Pero son eso sustitutos de las funciones humanas, así que no existen brazos cybernéticos que puedan levantar 50 Toneladas, ni oídos mecánicos que puedan oír más allá del ultrasonido. Además esta tecnología comenzará estar en desuso ya que los bioroides pueden ser regenerados genéticamente.

Las dos únicas excepciones son: Los cyborgs pueden llevar instalado en uno de sus brazos un arma de categoría Alfa, esto es posible por que un cyborg se es un objeto de categoría Beta. Existe un cyberimplante llamado Neuro Turbo Conector que permite a un humano o bioroide una conexión directa con un ordenador (que a partir de ahora llamaremos CPU). Lo que concretamente realiza este implante es una traducción del pensamiento humano a un lenguaje maquina.

Los ordenadores o CPU's en termino de juego se definen por seis características: Capacidad de almacenamiento, Capacidad de gestión, Tamaño, Vigor, Puntos de Estructura y Potencia.

La capacidad de almacenamiento la definimos como el número de programas que puede ejecutar en un turno.

La capacidad de gestión es el número de acciones que puede realizar la CPU con cada documento (acciones como abrir, cerrar, añadir, borrar, ejecutar,...).

El tamaño es el volumen físico del ordenador.

El vigor es la resistencia de los componentes físicos del ordenador (chips,...).

Los puntos de estructura son la resistencia tanto física como virtual (de los programas) de la CPU. Es la suma del valor máximo del tamaño y el vigor, y es un número.

Potencia la definimos como la capacidad de poder acceder a otro sistema o otras CPU. La iniciativa del ordenador. La potencia es la media entre la capacidad de almacenamiento y el vigor.

Cuando se quiere calcular la iniciativa para dos personajes que utilicen ordenador, se hará de la siguiente forma: si está conectado por medio de un Neuro Turbo tirará una vez el dado que indique su destreza y el dado que indique la potencia del ordenador, si no está conectado tirará dos veces por su destreza, el resultado será la suma de los dados.

LIBRO 4:
フノツメマ エコ
APPLESEED
チミミフナモナナト

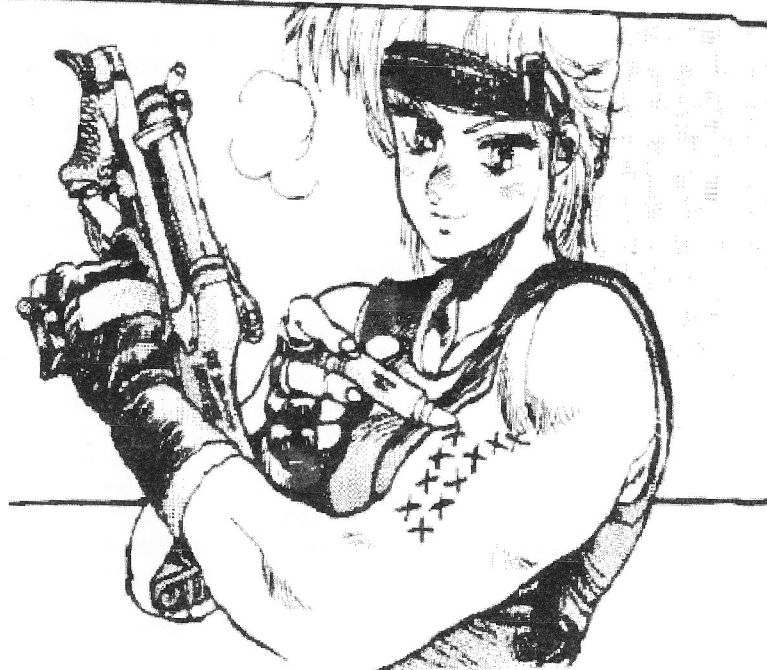
"Y Cupido pidió a su madre una manzana
de oro a cambio del favor que le pedía,
pues era la única cosa que deseaba en este mundo."

11. EXPERIENCIA

La experiencia es el motivo por el cual un personaje aumenta y mejora sus características, como es lógico, cuantas más partidas jugadas mayor será la experiencia.

La forma de mejorar las habilidades en Appleseed es muy fácil, durante la partida si el jugador realiza tantas tiradas al nivel máximo de esa habilidad como el dado que tenga en esa habilidad. Por ejemplo si al señor X utiliza la habilidad de pistola (en la cual posee el D4) durante la partida realizando cuatro tiradas con éxito a un nivel de dificultad de cuatro y al final de la partida pasara a tener 1d6 en la habilidad. Así aumentar una habilidad costara mas cuanto mas experto sea el personaje porque las tiradas para superar serian:: 4 veces en el caso del D4, 6 veces con el D6, 8 veces con el dado de 8, 10 veces con el D10. El máximo es 1d12 y nunca se puede aumentar mas allá.

Otra forma de experiencia es la modificación de las habilidades innatas. Si durante una partida el personaje utiliza una habilidad innata con éxito (o sea supera la tirada) al finalizar la misma puede aumentar en un dado es misma habilidad, pero en consecuencia tendrá que bajar en un dado otra de las habilidades innatas. Esto solo se puede hacer con una habilidad innata por partida y un solo habilidad.



1. CRONOLOGÍA 1988-2130

En este y los siguientes libros vamos a dar una serie de datos sobre la ambientación del juego.

En este libro hablaremos del mundo en general y lo haremos por medio de una cronología y algunos comentarios sobre la geografía y la distribución de los países.

Hay que decir que la cronología que Shirow presento en el Data-book, según su opinión, no era tan detallada como las que se pueden encontrar en los juegos de guerra (que nosotros suponemos que pueden ser similares a los "de rol"). Pues nosotros la hemos simplificado aun mas dejándola mas brumosa ya que creemos que así la hacemos mas interesante para la evolución posterior del mundo.

Antes de empezar solo recordar aquello de que "cualquier parecido con la realidad es pura casualidad".

AÑO 1988

Como parte de la estrategia de defensa, las superpotencias firman un tratado para eliminar el 4% de todos los misiles de alcance medio. Resulta irónico que derrumbe de superpotencias signifique por fin la paz. Se preparan las bases para la América Imperial (Alianza USA-Soviética).

El general Henry Chisto reconstruye un ejército convencional (se trata de una referencia de la aparición de un falso profeta).

AÑO 1989

China: Plaza de Tiananmen.

Japón: empiezan los movimientos de democratización.

Las dos tendencias muestran lo atrasada que está Asia, decepcionado e indignando al resto del mundo.

AÑO 1991

La Unión Soviética devuelve a Japón cuatro islas del norte en disputa. Sale a la luz el gran abismo existente entre su poder y su nivel de vida. (Se inicia el desarrollo de Siberia, con el mismo plan que ya firmaron Japón y U.S.A para Hawai y Okinawa. En dos de las islas del norte se llega a un acuerdo sobre las bases soviéticas existentes).

AÑO 1992

Se unifica la C.E. El mundo entra en una era de cuatro enormes bloques políticos. Sigue teniendo lugar el castigo a Asia y a su "paz" (que algunos llaman cuasi-guerra).

Se inicia la producción de armaduras amo-esclavo. Grandes avances en la tecnología profética.

Se celebran las Olimpiadas de Barcelona y la Exposición Universal de Sevilla, ambas en España.



AÑO 1999

Hay fricciones entre la C. y Asia por las riquezas de Asia. El Grupo Orinó y algunos representantes de la C., U.S.A y URSS visitan Japón en Agosto (se celebra la Primera Conferencia sobre Planificación Urbana, que acaba en fracaso).

Cuarta Guerra Mundial. Las naciones de Asia entran en guerra con la Alianza C.E-U.S.A (Chisto). En esta época apenas hay armas nuclear en existencia. En otras palabras, es una guerra a la antigua usanza llevada a cabo con armas convencionales.

China recupera Macao. Un meteoro gigante cae en Beijing (siendo confundido con una bomba nuclear).

Revolución tecnológica de los cerebros electrónicos. Se empiezan a usar bio-ordenadores en los hospitales.

Noviembre: se celebra la Segunda Conferencia sobre Planificación Urbana y se llega a un acuerdo para filtrar la radiación e iniciar el Plan Appleseed.

China se convierte en una democracia (reaparece el verdadero Mesías).

AÑO 2000

Se inicia la construcción de Olimpo (de forma no oficial, se destruyen las comunicaciones mundiales).

Una escasez crítica de alimentos une a Japón y al resto de Asia. Cumbre de Seúl.

AÑO 2001

La ASA pone en funcionamiento sus plantaciones botánicas en estaciones espaciales.

AÑO 2002

Empezamos a construirse la ciudad flotante de Poseidón (empezando por el puerto espacial).

Japón inicia la construcción de su planta filtradora de invierno nuclear. Robos nanotecnológicos, con instinto de animación y capacidad reproductora, eliminan polvo radiactivo.

AÑO 2003

Senderos ultra Quid hacen posible la aplicación práctica de senderos anti-persona de campo magnético.

Febrero: se vence por completo el cáncer.

Agosto: se usan en combate las primeras armas con cerebro electrónico (tanques). Resultan poco populares por sus frecuentes desconexiones.

AÑO 1993

Se unifican Alemania del Este y del Oeste.

AÑO 1994

Abril: los tres estados bálticos, Polonia, Checoslovaquia y Hungría, se unen a la C.E.

AÑO 1995

Septiembre: se desata la guerra entre Israel y sus vecinos árabes (la Quinta Guerra del Oriente Medio).

Noviembre: Israel utiliza armas nucleares. Desaparece el sur de Siria. Se resquebraja la alianza. El mundo tiembla de miedo.

Irán aprovecha la situación para invadir Irak. Una Irán dividida propicia que los fundamentalistas tomen el poder. El mundo del Islam se sume en la confusión.

La alianza U.S.A-Soviética se desintegra (la Perentoria no acaba de salir bien). La Unión Soviética envía tropas a Oriente Medio. Se apodera de Israel y continúa hasta el Mediterráneo, enfrentándose a las fuerzas de la C.E. El Cuartel general se instala en Roma.

AÑO 1996

Febrero: la Tercera Guerra Mundial se convierte en nuclear. La consecuencia es el invierno nuclear y la "lluvia negra". Cunde la desmoralización. Los U.S.A toman represalias. La Unión Soviética padece grandes daños.

El uso de armas nucleares tiene como consecuencia la victoria de los U.S.A y la E. Un listado hinchado de los misiles, un mantenimiento inadecuado y otros factores inexplicables producen un elevado porcentaje de explosiones prematuras y lanzamientos fallidos.

El planeta sobrevive, pero los daños son mayores a los ya sufridos en las guerras anteriores. La guerra termina por fin.

AÑO 1997

Se funda la República Santa de Muna. En todo el mundo tiene lugar derramamientos de sangre relacionados con ella.

Inglaterra: la utilización terrorista de una bacteria del botulismo provoca muertes en masa.

Hong Kong vuelve a ser propiedad de China. Se renuevan las peticiones de democratización.

El general Henry Chisto se convierte en dirigente de la E.

Barcelona: el club SROLG crea (hasta el momento) el mejor juego de rol basado en el manga Appleseed™ de Masamune Shirow.

AÑO 2026

Termina la guerra, Asia gana. La Tierra se convierte en un bloque unificado.

AÑO 2027

Japón computeriza su política. Explosión de la natalidad. Empezla la Verdadera Era del Silicio.

AÑO 2029

Poseidón crea la unidad de exoesqueleto acorazado.

Se inaugura el Ralla de la Ruta de la Seda.

El grupo Orinó inicia la recuperación de recursos y la eliminación de contaminasteis radioactivos.

AÑO 2030

Se inicia el Plan Appleseed (la construcción de Olimpo está casi concluida). Aparece la primera generación de bioroides. Se inicia la reconstrucción de las especies animales protegidas.

Juegos Olímpicos de Leningrado.

AÑO 2048

Se crea el sistema Hecatonchires. Aparecen casos de locura repentina (catorce o quince casos).

AÑO 2061

Vuelve el cometa Halle.

AÑO 2074

Nace Hitomi (bioiroide de 3ª generación).

AÑO 2076

Se forma la Asociación Cyborg. Se presenta al público la tecnología avanzada Cyborg, con repuestos, mantenimiento, etc. Que ya no se considera secreta.

Empezla a funcionar la Corporación Cyborg de Poseidón. Se unifican los estándares, se emplean repuestos comunes y la Asociación de Víctimas de Guerra empieza su trabajo de caridad. Aumenta el mercado negro de cyborgs.

AÑO 2089

Trescientos aniversario de la Declaración de Derechos Francesa. Por fin se lleva a cabo la reconstrucción de todas las naciones.

AÑO 2096

Nace Briareos Hecatonchires de progenitores poco claros.

AÑO 2005

Las armas superconductoras "velnu" (con sistema solenoide de desconexión) se construyen en tres lugares de la Tierra.

Se forma la Alianza Asiática. Asia se une bajo el slogan "aprender de la CE".

AÑO 2007

India empieza a experimentar con naves espaciales con estatoreactores.

AÑO 2015

Muerte de Henry Chisto y del milagro japonés. Se inician los procedimientos para acabar la guerra.

Se hacen progresos en tecnología en energía solar. Se consiguen resultados en el desarrollo de las latitudes bajas del mundo. Japón vuelve a hacer más dinero.

Se descubre el mecanismo de la "memoria".

AÑO 2024

En la ciudad Arito Luna tiene lugar experimentos con ingeniería molecular. Se construye el Domo nº1. La base lunar empieza operar con treinta personas.

El informe sobre Polución del Cerebro Electrónico crea polémica.

Empezlan a utilizarse en combate armas láser y grandes cantidades de cyborgs. El coste es demasiado elevado, los resultados son pobres para la gran cantidad de energía consumida.



inspirativa que antes. Abundan los disturbios urbanos y los conflictos étnicos escala media. También se utilizan armas químicas y biológicas.

Se completa el primer sistema elevador Herpes. Se convierte en un plataforma multipolar.

AÑO 2127

El Plan Appleseed se revela al público. Se lleva a cabo la reconstrucción de todo el mundo. Se inician planes para la legislatura.

Septiembre: Desunan y Brin se trasladan a Olimpo. Tiene lugar un ataque a Gaifa.

Se descubren antiguas reunidas en Marte. Se baraja la posibilidad de una civilización prehistórica. Teoría de la colonia de Demos.

Noviembre: ceremonia de la plataforma armada multipolar. Desde entonces se la denomina el Incidente Gaifa.

AÑO 2128

Junio: operación Bienandante.

Julio: Arterias es secuestrada.

Agosto: Arterias se traslada a casa de Hitomi.

Septiembre: tiene lugar el Incidente Bezekric. Israel actúa en secreto y los fundamentalistas de Muna pierden la influencia. Alianza U.S.A.-Soviética y América Imperial. Regreso a la relajación de tensiones. Una expedición arqueológica deja la Tierra para explorar las ruinas de Marte.

Tiene lugar el secuestro del OSA. El plan de Aegis se realiza en todas partes.

AÑO 2129

Desunan y Briareos parten para Poseidón "de incógnito".

Disensiones en Japón por su posible conversión al socialismo.

AÑO 2130

Olimpo y Poseidón anuncian un plan conjunto para iniciar una "monarquía" de mil años.

Se establecen lazos diplomáticos formales con el Grupo Orinó. Se introducen robos moleculares en el desarrollo de Venus. Se inician actividades corporativas en Ishtar y Afrodita.

2. GEOGRAFÍA MUNDIAL

En el mundo del año 2130 todavía sobreviven muchas naciones de las actuales, como China y la mayoría de países europeos.

África sigue sufriendo una gran hambruna y el proyecto de "Sahara Verde" no parece ser la solución.

Australia se ha convertido en una nación rica ya que se trata de una potencia mundial en la producción de alimentos y ha conseguido muchos beneficios al comerciar con ella. Pero sigue teniendo problemas étnicos.

AÑO 2100

Empez a funcionar la Organización para Supervisar los Acuerdos Internacionales "Agencia Central de Control". Se inicia el comercio.

Briareos es reclutado por la KB soviética.

AÑO 2102

Se reconstruye el Amazonas. Se cierra la planta purificación de Japón. Continúa la "verificación".

El 7 de julio se declara el "Día de la Resurrección de la Tierra". Se celebra la cumbre de la Tierra patrocinada por las Naciones Unidas.

AÑO 2105

Nace Desunan Knute. Vuelve a haber cielo azul.

AÑO 2106

Primer trabajo remunerado de Briareos. Se instalan cables submarinos y se lanzan satélites de comunicaciones; se reanudan las comunicaciones.

AÑO 2108

Briareos mata a su oficial al mando y huye. Desde este momento trabajará como agente libre.

AÑO 2115

Asesinan a la madre de Desunan. Padre e hija viajan al sur.

AÑO 2116

Desunan conoce a Briareos. "Brin" se retira, uniéndose al equipo de Cal Knute.

AÑO 2122

Desunan entra en la academia de policía.

Briareos tiene un "accidente" y se convierte en Cyborg.

AÑO 2123

Desunan es trasladada al Centro de Entrenamiento especial. Empez a trabajar tras siete meses de entrenamiento.

Briareos entra en un centro de rehabilitación. Se presenta el sistema Hecatonchires recién desarrollado.

AÑO 2125

El Plan Appleseed se presenta en la asamblea general de la Naciones Unidas (aunque sigue sin presentarse a la opinión pública). En todo el mundo estallan conflictos armados. La red de comunicaciones se vuelve más

LIBRO 5:
フノツメマ オコ
OLIMPO Y GAIA
マフノヘミマル ヌチノチ

"Es en lo alto de esa brumosa montaña
donde viven los dioses y desde
la cual, Zeus descarga sus rayos de furia"

Existe un gran grupo de personas que forman el llamado grupo Orión que no es un país pero funciona de forma similar, fue el que construyó Olimpo y controla la Oficina de Control Central (AEGIS).

Otras naciones son, por ejemplo, Poseidón (Japón) que comienza a rivalizar con la mismísima Olimpo al poseer el principal centro de investigación tecnológica del planeta y al comenzar a tener el monopolio de producción tecnológica y su exportación.

La Alianza USA-SOVIETICA sufre una guerra contra América Imperial contra la cual se enfrenta por motivos políticos, ocupa el norte del continente americano y los restos de la URSS en el continente asiático. Están aliados con Olimpo.

América Imperial es una nación de derecha que ocupa el sur de los Estados Unidos, se encuentra enfrentada Olimpo ya que esta apoya a sus enemigos de la Alianza.

La República de Santa Munma es una nación nueva creada a partir de los preceptos de una religión ultraradical llamada religión de Munma similar a la religión islámica. Integristas hasta la medula son el punto principal de problemas en todo el mundo por sus actos terroristas.

Israel es una potencia en Oriente Medio y un bastión con la República de Santa Munma. Sigue poseyendo una de las centrales de inteligencia más poderosas del planeta.

Países europeos como Francia o Inglaterra intentan superar los desastres de la guerra como mejor pueden. Francia fue humillada por el equipo ESWAT de Olimpo en la operación Bienandante.

1. OLIMPO, CIUDAD MÍTICA

En realidad Olimpo no es una ciudad sino una isla en donde se encuentran como mínimo cuatro ciudades.

La isla Olimpo tendría tamaño similar a Inglaterra y se encontraría entre las islas Azores y la islas Canarias. Olimpo es una construcción humana aunque intenta simular las funciones naturales de una isla y así posee volcanes al norte y al sur.

En la isla existen cuatro ciudades: Sulten, Akatendai, Anemos y Gaia City (que denominaremos como Olimpo).

Las tres primeras ciudades no están detalladas en la obra de Shirow aunque se pueden considerar como "pueblos" más o menos de carácter portuario.

La misma Olimpo no está muy definida en la obra pero si se esbozan muchos de sus aspectos.

Olimpo sería una megaciudad utópica pero muy real. Es verdad que existen cybors, landmates, armas futuristas y superordenadores, pero también hay museos, teatros, bares, tiendas, mercados, cines, periódicos, televisión, gimnasios, restaurantes, saunas e incluso casas de placer. También hay gente, policías, vendedores de Avon, profetas, niños, viejos, políticos, jóvenes e intelectuales.

Así que no lo dudes Olimpo es la CIUDAD con mayúsculas, en ella se puede encontrar de todo.

Las características que podemos entresacar del manga son las siguientes.

Existen sobre unos cuatro grandes edificios llamados Arcologías que superan los metros y en los cuales se pueden encontrar desde domicilios particulares hasta centros comerciales pasando por las instalaciones diplomáticas (seguramente cada arcología está dedicado a uno de estas funciones) Aparte de estas funciones de "inmuebles" las arcologías poseen una función extra ya que una de sus "caras" está dedicada a los que poseen la función de recoger la luz solar para transformarla en energía eléctrica y optimizar el reparto de luz sobre la ciudad.

Una de estas arcologías, Bezekrick o "la casa hermosamente construida", es el complejo que alberga a la mayoría de las embajadas e instalaciones oficiales.

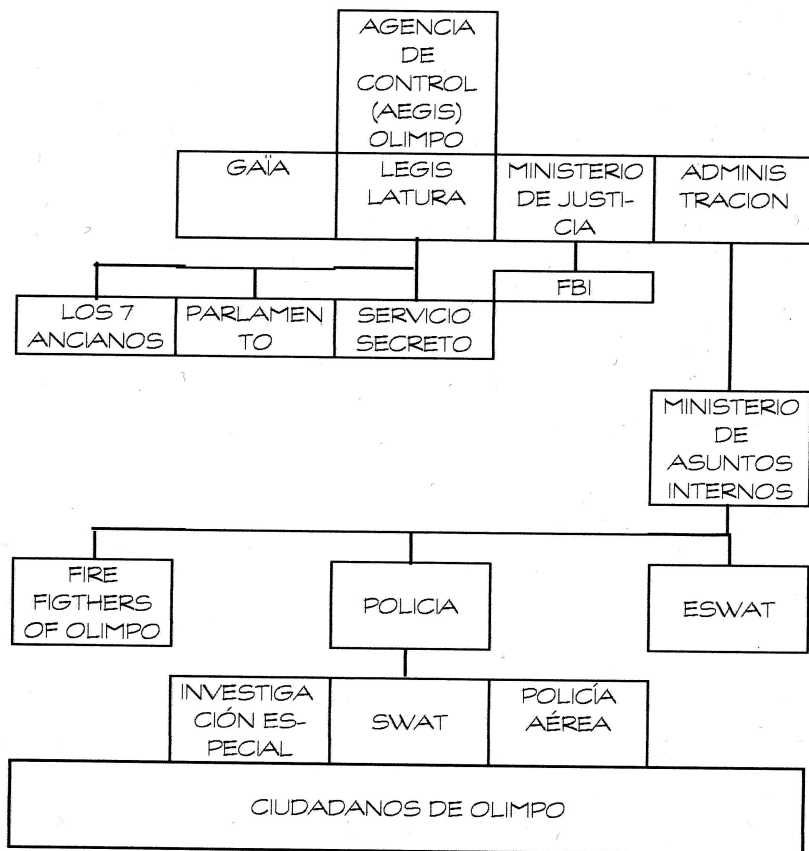
La mayoría de fábricas se encuentran bajo tierra y su actividad debe ser más de carácter nocturno que diurno. Hay que decir que no existe paro en Olimpo aunque si hay gente desempleada que busca su primer trabajo son recién llegados que todavía no sean instalados definitivos.

No existen actividades de pesca o cultivo así que se supone que serán las otras ciudades de la isla las encargadas del abastecimiento a la ciudad de estos productos.

No existen muchos vehículos de combustión y la mayoría son motos las cuales poseen motores de alto rendimiento que contaminan muy poco. También existen vehículos aerodeslizados que no se basan en el mo-



La estructura de gobierno de Olimpo es muy característica y especial y aquí presentamos un croquis:



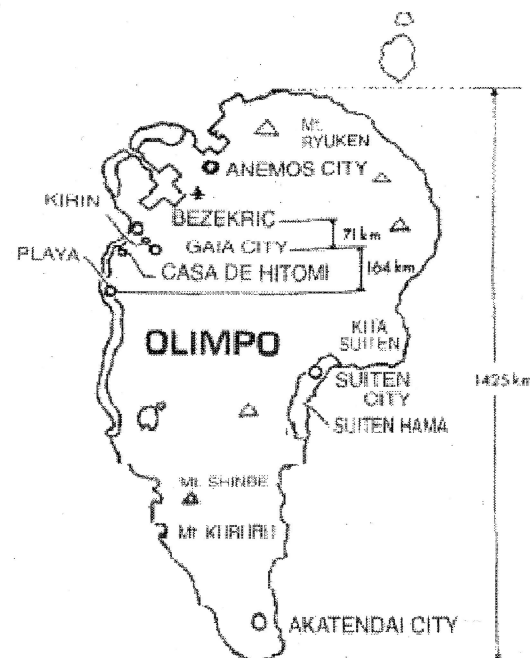
AEGIS es un secretariado que su función es el control total del planeta sobre cuestiones que influyen a todo el planeta. Suponemos que se trata de una especie de O.N.U. pero cuyo mayor logro no es un consejo mundial sino la creación de una sociedad utópica, en Olimpo.

Gaia es el superordenador que controla la ciudad de Olimpo. Para más información ver el siguiente apartado.

tor de combustión aunque necesitan vías especiales par su movimiento. Así la contaminación no es un problema preocupante de la ciudad.

Además Olimpo conjuga admirablemente las construcciones artificiales con la vida vegetal. Toda la ciudad está salteada de espacios verdes y casi todas las casas de los alrededores poseen un jardín propio muy frondoso. Y si esto fuera poco existen grandes parques naturales dentro y fuera de la ciudad donde se puede admirar la gran vitalidad de la isla.

La otra gran forma de vida de la ciudad, humana, está presente por todas partes pero sin que contradiga el equilibrio natural.



Olimpo por su carácter de ciudad idílica se ha convertido en el destino de muchos hombres y mujeres de todo el mundo. Así Olimpo es una ciudad cosmopolita que se puede considerar como moderna Torre de Babel.

Además de esta variedad étnica existe una variedad de "especies". Así humanos conviven con bioroides (diseñados también por AEGIS como Olimpo) y los cybors. En Olimpo no hay problemas de discriminación o racismo mostrando así la madurez de su realidad.



por la Administración y el Ministerio de Justicia. Cada CPU's posee cuatro bancos de memoria propios de 1d12 como valor en sus características. Desde estas CPU's se puede acceder a las CPU's de categoría gamma.

Las CPU's de categoría gamma son doce y están encargadas de Sistema Vital y la usadas por la legislatura y el parlamento. El Sistema Vital es el programa de funciones mínimas que debe n seguir funcionando para que la ciudad no se convierta en un caos, se trata de un sistema inteligente autoregurable solo accesible desde la CPU de categoría zeta. Las CPU's de categoría gamma poseen acceso a esta unidad central. Cada unidad posee ocho bancos de memoria.

La CPU de categoría zeta es la encargada de supervisar todo el sistema. A esta unida solo se puede acceder de forma directa (y solo hay 12 personas autorizadas a ello) o desde las CPU's de categoría gamma aunque estas solo tienen acceso restringido. Esta CPU posee 16 bancos de memoria.

Esta es la estructura "legal" de Gaia en su sistema automático a la cual hay que añadir seis unidades de categoría gamma con acceso a la CPU de categoría zeta que son conocidas como los Bloques H. Desde estos "Bloques H" solo pueden actuar ciertas personas con un código de acceso introducido en su código genético y están diseñados como interruptores de emergencia de Gaia.

Esta es la estructura general del sistema automático ya que cualquier categoría pueden conectarse miles de CPU individuales y particulares, así como miles de accesorios.

2. GAIA, EL ORDENADOR MADRE

"Gaia" es el superordenador que controla la ciudad de Olimpo y que supone el mayor logro de la Ingeniería Informática de la historia.

"Gaia" es el alma de la ciudad y es la encargada e la supervisión de las funciones más básicas de la ciudad. Así "Gaia" controla los semáforos de toda la ciudad, el gas, el agua, la electricidad y supervisa todos los sistemas independientes de seguridad.

"Gaia" se compone básicamente de dos sistemas, uno automático y otro que podríamos llamar humano.

El sistema automático se compone por una red de CPU's interconectadas entre ellas que conforman los núcleos de procesamiento propios de "Gaia".

Esta red se conforma por una CPU de categoría zeta que es propiamente Gaia, a esta se le conectan doce CPU's de categoría gamma, de cada una de estas se derivan doce CPU's más de categoría delta de las cuales dependen doce CPU's de cada una de categoría beta y ya al final de cada una de estas se interconectan doce CPU's de categoría alfa.

Así la red automática se conforma de veinte tres mil setecientas veinte y una CPU's.

Todas estas unidades poseen 1d12 en todas sus características (ver apartado número del libro 3).

De este total de veinte mil ochocientos treinta y seis son CPU's de categoría alfa conocidas como, los Ojos y Oídos de Gaia (OOG para abreviar).

Estas unidades no poseen código de seguridad y pueden ser utilizadas por cualquier ciudadano de Olimpo. Tienen un aspecto similar a una cajero bancario actual aunque su función es más la de un punto de información interactivo.

Desde estas CPU's públicas y con los códigos necesarios se puede acceder a las CPU's delta.

Estas unidades poseen información sobre calles y lugares importantes de la ciudad, sobre los eventos a realizar en la ciudad y a donde dirigirse para recibir más información.

Las CPU's de categoría beta son mil setecientas veinte ocho que se encargan de la llamada Red de Transporte y Coordinación, y son las CPU's dedicadas a controlar el flujo más vital de la ciudad ya sea organizando el transporte público, ya sea coordinando todas las asociaciones de la ciudad.

Estas CPU's no son publicas (en realidad solo son OOG) y con los códigos de seguridad necesarios pueden conectarse hasta con las CPU's de categoría gamma.

Estas CPU's poseen dos bancos de memoria por unidad con un valor de 1d12 en su valor.

Las CPU's de categoría delta son ciento cuarenta y cuatro y conforman la llamada Red de Seguridad, ya que son las unidades utilizadas

LIBRO 6:
フノツメマ カコ
DATABOOK
トチャチツママヒ

El sistema humano de Gaia son todos los usuarios autorizados a trabajar con las CPU's principales del sistema. Como las CPU's alfas son públicas se puede decir que todos los ciudadanos de Olimpo serían usuarios pero principalmente son los técnicos y expertos que trabajan con las unidades superiores a la categoría beta.

"Y entregó a Perseo un escudo reluciente
como un espejo y un casco que convertía
a quien lo llevaba en invisible"

1. ARMAS

Existen dos grandes grupos de armas, armas blancas y armas de fuego y en cada grupo hay diferentes tipos de armas.

Las armas tienen una serie de características que indican sus capacidades básicas. Estas son:

Alcance mínimo: Se trata de la distancia necesaria para que el arma actúe perfectamente y el usuario solo depende de él para acertar el disparo.

Alcance máximo: Es la distancia hasta la que el arma tiene un alcance efectivo, a partir de esa distancia se hace más difícil impactar.

Potencia: Se trata el valor que nos indica la capacidad destructiva con la cual el arma cuenta.

Disparo/Asalto: Se trata de la cantidad de disparos que el arma puede realizar en un asalto. Este dato puede ser un número o un dado. Si en su casilla aparece el código RC significa que el arma puede realizar una ráfaga corta de 1d8 disparos, si en cambio aparece RL el arma puede realizar una ráfaga larga que se compone de 1d12 disparos.

Encasquillamiento: Cada vez que se use un arma de fuego se debe consultar esta tirada si el resultado es menor al valor de esta característica el arma se ha encasquillado y se convierte en inservible.

Maniobrabilidad: Este valor indica cómo el arma es de cómoda para utilizarla, su valor es un dado que debe sumarse a la tirada de iniciativa para saber quién actúa primero. Cuanto más potencia menos maniobrabilidad.

Cuando se explican los tipos de armas damos las características generales para ese tipo, estos son los valores máximos y mínimos de todos los modelos de ese tipo de arma.

En el caso de las armas blancas hay que adaptar alguna de las explicaciones.

Así los alcances se dan solo en las armas que pueden ser lanzadas y en todos los casos dependen de la potencia del que las lanza. Así el código de distancia se indica una distancia a la cual hay que añadir el resultado de una tirada del dado de potencia.

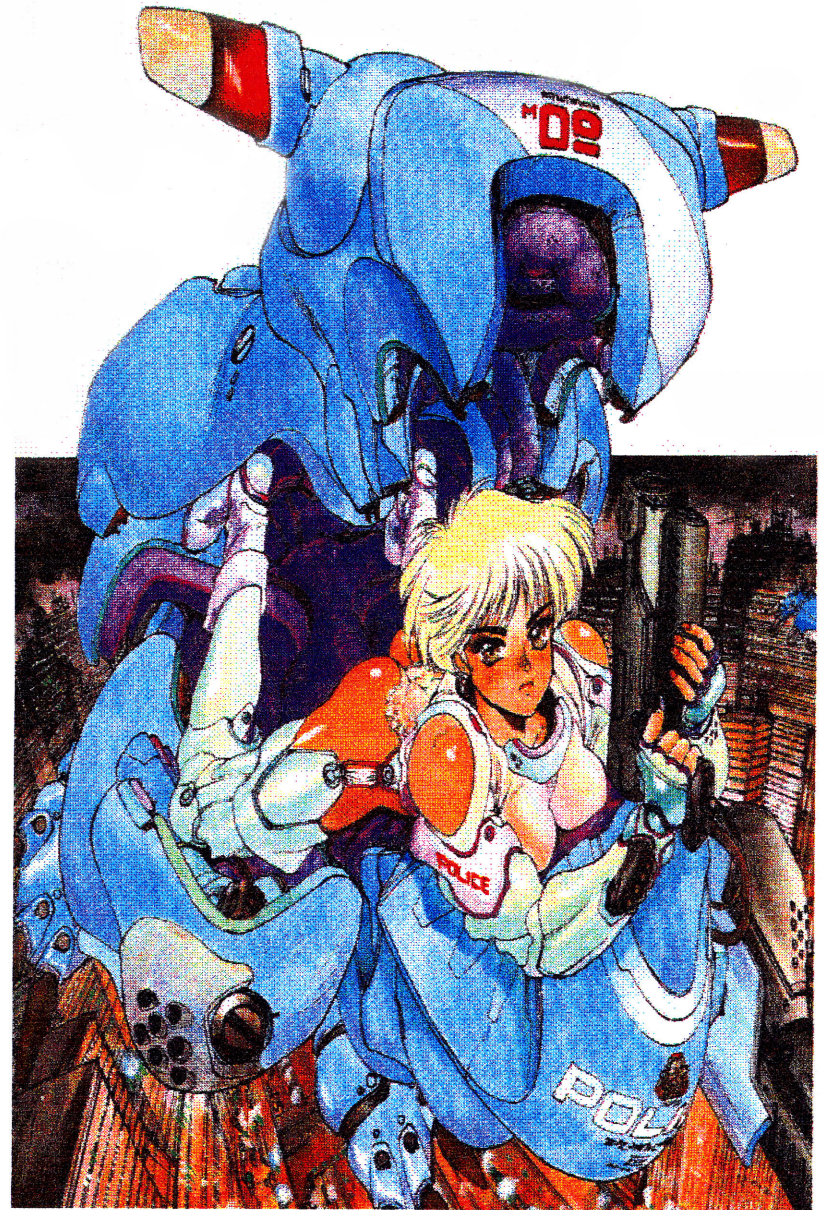
El código de potencia es el daño añadido cuyo resultado se suma a una tirada de la potencia que posea el personaje que lo usa.

Los disparos por asalto indican el número de ataque que puede hacer ese arma en un turno (generalmente son armas muy pequeñas).

Las armas blancas no se encasquillan nunca. Y la maniobrabilidad funciona igual que como se explica antes.

Después de estas características generales presentamos modelos concretos que son los más usados.

Todas las armas indicadas aquí son básicamente de categoría alfa, o sea a escala humana, en la descripción de las armas se indica si puede haber armas de ese tipo de otras categorías, para traducir los datos solo varían los alcances que se multiplican por cuatro por cada categoría superior a la categoría inicial.



JUNGLE KING

El rey de la jungla urbana, el cuchillo utilizado por las fuerzas del orden para sobrevivir entre las fieras, el compañero de aventuras perfecto.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
JUNGLE KING	1D6	1	1D10

- ARMAS BLANCAS LARGAS

Las verdaderas armas blancas que han caído en desuso por su relación entre potencia y maniobrabilidad. Pero aun siguen siendo las armas por excelencia, dando a sus usuarios un estilo determinado y clásico. En este tipo se encuentran las espadas y armas similares (sables, floretes, cimitarras).

Las características generales son:

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Largas	---	---	1d6/1d8	1	---	1d12/1d8

- ARMAS BLANCAS DE ASTA

Se tratan de armas que aparte del filo que hace daño poseen un cuerpo largo donde agarrarse. Se tratan de armas poco maniobrables pero con una gran potencia al usar la ley de la palanca para aumentar la potencia que realizan. Además son armas que pueden lanzarse con facilidad.

Las características generales son las siguientes:

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Asta	4 m.	20 m.	1d8/1d12	1	---	1d12/1d10

THROWING II

Basado en el diseño del famoso cuchillo lanzable se realizó esta jabalina de alto rendimiento que combina su estructura aerodinámica y el equilibrado de su peso.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
JUNGLE KING	1D8	1	1D10

La Throwing II tiene un alcance máximo de 25 metros en vez de los veinte que se indica en las características generales.

- ARMAS BLANCAS DE ARQUERÍA

Son armas que se basan en el lanzamiento de un proyectil de arma blanca por medio de un sistema de cuerdas tensadas.

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Arquería	4 m.	75 m.	1d10/1d12	1/2	---	1d8/1d10

Dentro de las armas blancas existen los tipos de:

- ARMAS BLANCAS CORTAS

Se trata las armas que se encuentran entre los cuchillos y los machetes, generalmente se tratan de armas que no son superiores al antebrazo de una persona.

Las características generales son:

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Cortas	0 m.	10 m.	1d4/1d6	1/2	---	1d12/1d10

FIRE STARS

Los famosos shurichens de la tradición ahora manufacturados por las famosas industria de Poseidon.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
FIRE STARS	1D4	2	1D10

THROWING

El cuchillo lanzable mas famosos del mercado, una verdadera obra de arte que manos expertas puede llegar a competir con una pistola pequeña.

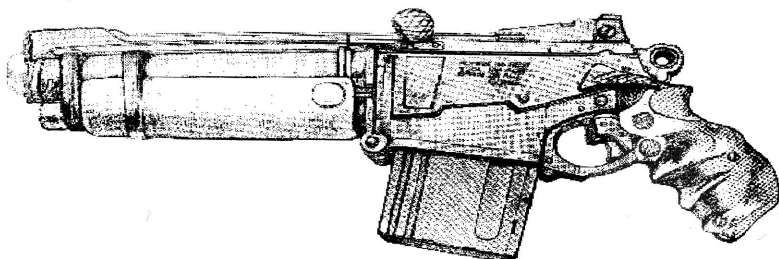
	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
THROWING	1D4	1	1D12



PISTOLA MÚLTIPLE DE POSEIDON NORINCO Inc. ("GONG")

El multiarma definitiva, la combinación perfecta entre potencia y maniobrabilidad y la posibilidad de utilizar casi cualquier tipo de munición. Un arma que marco la diferencia y la sigue marcando.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
GONG	1D8	1	1D6



- RIFLES

Se incluyen aquí los rifles automáticos, fusiles (deportivos o militares), rifles de precisión y lanzagranadas.

Se tratan básicamente de armas militares y difíciles de usar ya que tienen mecanismos complicados y que se deben conocer para llegar a tener una precisión en su uso.

Existen rifles de todas las categorías, aunque se denominan cañones automáticos en cuanto se convierten en armas instaladas en vehículos o naves.

Los lanzagranadas son un grupo de armas algo diferentes, que aunque no pueden realizar ráfagas cortas o largas y solo disparan un proyectil por turno pueden ser dobles, triples, cuádruples, quintuples y hasta sextuples y disparan varios proyectiles en el mismo turno. Las versiones superiores a la uno son de categoría beta.

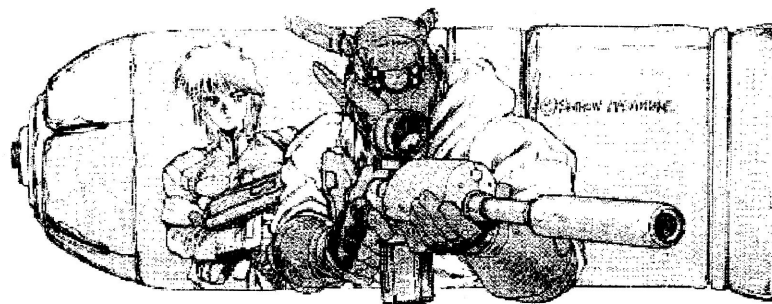
Las características generales son:

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Rifles	4 m.	300 m.	1d10/1d12	1/RC-RL	+2/+3	1d12/1d8

M-66

El rifle de asalto más utilizado en el mundo moderno gracias a sus grandes prestaciones y a su gran variedad de munición. Es una de las armas más estudiadas y aplicadas en categorías superiores. Existen M-66 en todas las categorías.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
M-66	1D6	1/RC/RL	1D12



En el grupo de armas de fuego se encuentran los tipos de:

- PISTOLAS

Dentro de esta categoría se incluyen los revólveres y las pistolas automáticas. Básicamente están configuradas para dispararse con una sola mano y solo existen en categorías alfa y beta.

Las características generales de las pistolas y revólveres son:

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Pistola	0 m.	60 m.	1d4/1d8	1/4	+2	1d10/1d6
Revolver	0 m.	60 m.	1d4/1d8	1/3	No enca.	1d10/1d6

BOBSONS SEBURO

La pistola mas maniobrable del mercado y que no por eso sacrifica la potencia de fuego. Una buena opción para aquellos que desean ir armados sin llevar mucho peso.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
BOBSONS	1D4	1/4	1D10

GOVER

Pistola de alto rendimiento, la Gover consiguió los mayores resultados en las pruebas de uso continuado. Un arma fiable al 100%, no lo dude.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
GOVER	1D6	1/4	1D8

La Gover no se encasquilla, seria como un revolver.

- SUBFUSILES

Se tratan de las armas de Appleseed por excelencia, funcionales y destructivos son el arma principal de los equipos ESWAT de Olimpo y de casi la mayoría de gente por su facilidad de uso. Solo existen versiones alfa y beta de estas armas.

Sus características generales son:

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Subfusil.	0 m	100 m	1d8/1d4	1/4/RC	+3	1d8/1d10

SEBURO ANTICYBORG

La versión de subfusil del arma más temida por los objetivos acorazados dada su potencia de fuego y al usar cartuchos de alta velocidad ahora en manos de sus iguales. Solo existen versiones de categoría alfa, beta y delta.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
SBR ANTCY	1D8	1/4/RC	1D8

G-J MPK22

El subfusil mas pequeño del mercado aunque no por ello la menos mortífera, un arma muy usada por los especialistas por su capacidad de maniobra que permite actuar mucho antes que sus enemigos.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
G-J MPK22	1D6	1/4/RC	1D10

- ANTITANQUE

Se tratan principalmente cohetes y misiles diseñados para afectar objetivos acorazados. Aunque existen armas portátiles tipo cañón se tratan de armas de categoría beta y no pueden ser utilizados por humanos. Las armas antitanques son de tipo beta, delta, gamma y zeta.

Las características generales son:

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Antitan.	50 m.	600 m.	1d10/1d12	1	+2	1d6/1d8

AZ-THUNDER* 7.4

Ultimo modelo del único cañón portátil antitanque, que aunque es de categoría delta es una de las armas más usadas, sobretudo por su capacidad de maniobra muy superior a su hermano mayor, el Megathunder.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
THUNDER	1D10	1	1D8

105mm AUTOCANNON

El cañón portátil más potente, de la cual no existen versiones alfa se trata de un arma temible y que aparece instalada en muchos de los carros de combate actuales. Solo hay versiones de categoría beta, delta y gamma.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
105mm AUTOC	1D10	1	1D8

LANZAGRANADAS POSEIDON NORINCO Inc. "HEADDACHE"

El lanzagranadas por excelencia, el único arma de la cual existen versiones en todas las categorías y que es el mayor modelo bélico instalado en todo tipo de vehículos, naves y afustes de torretas. Un verdadero dolor de cabeza para sus enemigos. Existen modelos desde unitarios hasta sextuples y en todas las categorías (solo las de un disparo son alfa).

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
HEADDACHE	1D8	1	1D10

- METRALLETAS

Se tratan de armas terribles ya que pueden realizar una verdadera lluvia de muerte sobre los enemigos ya que disparan balas de forma continuada. Un arma tan temible existe en todas las categorías.

Las características generales de la metralletas son:

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Metralle.	4 m.	300 m.	1d10/1d12	RL	+3	1d6/1d4

SEBURO J9 DE 9mm.

La metralleta de asalto definitiva, el arma más portátil en la lucha contra la infantería acorazada. Su munición preferida son los cartuchos de alta velocidad. Existen versiones alfa y beta de esta arma.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
SBR J9	1D10	RL	1D6

ULTRA SEBURO J9

La metralleta más pesada del mercado. Un arma que da preferencia a la potencia y a la cantidad de munición lanzada que a la maniobra o a la precisión. Existe solo en las categorías beta, delta, y gamma.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
ULTRA SBR J9	1D12	RL	1D4

HESH (High Explosive Squash Head):

Cabeza conmocionadora explosiva de gran potencia: proyectiles diseñados para provocar un elevado impacto cinético más que para la penetración. Esta munición hace que el arma que impacta haga dos veces daño, el primero a plena potencia afecta a la protección del objetivo y la segunda a la mitad de la potencia del arma afecta al objetivo. Si el objetivo no lleva protección recibirá los dos daños antes indicados. Se trata de una munición de armas de categorías delta y gamma.

Procura que no te pille sin chaleco, porque sino lo vas a lamentar.

HEAT (High Explosive Anti-tank):

Explosivo antitanque de gran potencia. Esta munición hace que cuando se asigne el daño este se reparta en partes iguales entre la protección del objetivo y el mismo objetivo. Si el número es impar se dará el sobrante al daño realizado a la protección. Los tanques tienen respeto a las armas cargadas con esta munición, saben que pueden irse al otro barrio al mínimo despiste. Se trata de una munición de para armas de categoría delta y gamma.

CARTUCHOS DE ALTA VELOCIDAD

Son los cartuchos exclusivos para la Seburol J9 y la Seburol Anti-cyborg (no pueden ser utilizados por otras armas). Se tratan como una munición que añade a la potencia del arma el daño de una categoría superior a la de arma utilizada.

Si es una SBR J9 de categoría alfa, a la potencia del arma se suman cuatro puntos más por tratarse de una munición beta contra objetivos alfa. Si es una arma beta se suman ocho puntos contra un objetivo alfa ya que es una munición de categoría delta (además de los cuatro del arma y el uno mínimo del dado de potencia, si señor trece puntos como mínimo.)

BLACK RHINO

La munición maldita por excelencia ya que al entrar en contacto con el cuerpo del objetivo se subdivide en miles de microproyectiles que hacen estragos en los cuerpos. En términos de juego cualquier arma que impacte con esta munición realizara dos tiradas de potencia y las sumara, el resultado serán los puntos de daño que ese ataque realiza. Este tipo de efecto no se provoca si el objetivo no es un cuerpo orgánico.

Se trata de una munición para armas de cualquier categoría.

MINAS MAGNÉTICAS

la munición que combina la potencia de las armas convencionales con la de los HE. Esta munición son versiones de los proyectiles normales pero que en vez de atravesar el objetivo se enganchan a él para explotar al ser activadas o por un temporizador o por un mando que lleva el usuario.

AZ-"MEGATHUNDER" 2.9

El cañón antitanque por excelencia ya que es el modelo más instalado en los carros de combate. Solo existen versiones delta y gamma.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
MEGATHUN.	1D12	1	1D6

- PISTOLAS ATURDIDORAS

Se tratan de armas que están diseñadas para provocar un daño que no causa nunca la muerte del blanco. En estas armas lo más importante es la capacidad de aturdimiento y se presentan en presentaciones diversas (desde armas que utilizan munición aturdidora hasta guantes que generan un campo conmocionador). Estas armas realizan un daño igual a su potencia pero estos puntos de daño se recuperan a una velocidad de un punto por turno. Existen versiones de estas armas en categorías alfa, beta y delta.

Las características generales de estas armas son:

	Al. Min.	Al. Max.	Potencia	Dis/As.	Encas.	Maniobra
Pis. Atu.	---	---	1d4/1d8	---	+3	1d4/1d8

POWER GLOVE

Sin duda el arma más portátil del mercado. Un guante que se activa por el impacto del golpe y que añade su potencia conmocionadora a la del ataque.

	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
POWER GLO.	1D4	1	1D8

RAINBOW ZAP

El arma con más alcance del mercado y que se combina con la potencia aturdidora. El Rainbow genera un campo de partículas magnéticas que provocan una distorsión de la luz que genera el efecto arco iris por el cual recibe su nombre. Se trata con un subfusil para sus características de alcance mínimo, máximo, y disparos por asalto.

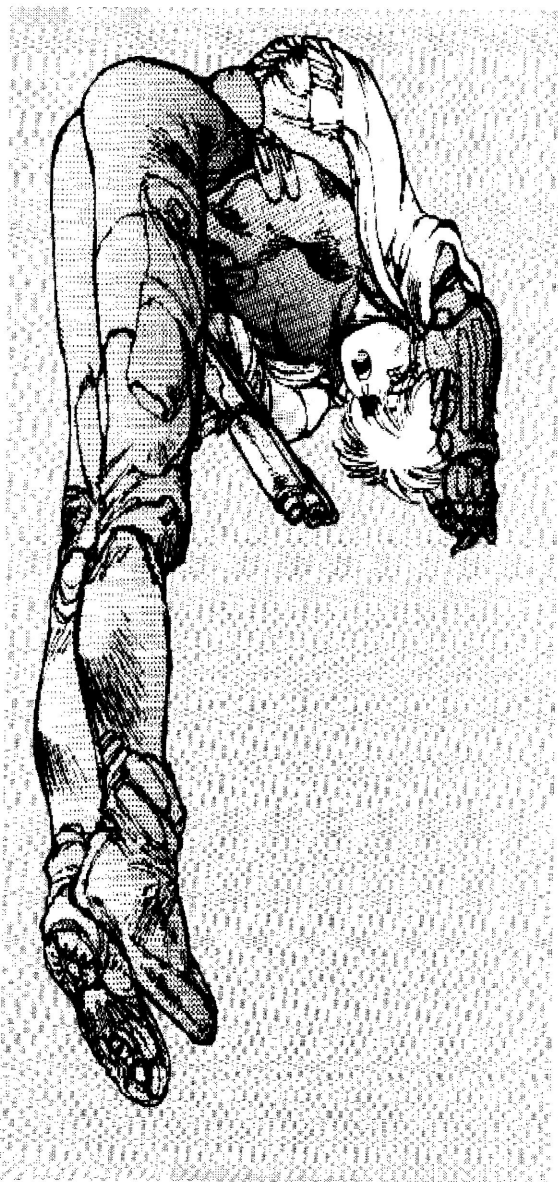
	POTENCIA	DIS/AS.	MANIOBRA.
RAINBOW ZAP	1D8	1-4/RC	1D4

2. MUNICIONES

Aquí presentamos una selección de municiones especiales que pueden usar algún tipo de armas y que hacen efectos añadidos al de la potencia del arma.

La munición normal solo hace la potencia indicada en las características de las armas.

3. TRAJES PROTECTORES



Existen en el mercado una serie de trajes diseñados para salvaguardar la integridad física de los personajes.

En términos de juego estas protecciones poseen dos características, el Tamaño y Vigor lo cual da unos puntos de estructura (al sumar los máximos de los dados que son los valores de las características antes dichas). Estos puntos de estructura deben llegar a cero para comenzar a afectar al personaje. El Tamaño es idéntico al tamaño del personaje que las lleva.

Algunos ejemplos de estos traje protectores son: Gaslum-5, con un vigor de 1d8, Ropa protectora anticuchillo y antiproyectiles de Kenbishika Research, con un vigor de 1d6, Traje Orco, con un vigor 1d10 y Chaleco Laminado, con un vigor de 1d12

Por eso con esta munición la potencia no se aplica y solo realiza el daño del HE.

Existen versiones de minas magnéticas en todas las categorías y en HE1, HE2, HE3, HE4, HE5. Para que una mina explosiva afecte a objetivos contiguos al objetivo acertado debe ser de categoría superior a la alfa.

HIGH EXPLOSIVE (HE)

Se trata de los explosivos utilizados en el juego de Appleseed para alimentar las granadas, las minas magnéticas y los explosivos normales.

Se aplican las reglas de categorías aunque no afectan al tamaño del explosivo sino al aumento de su potencia (una bomba de HE5 de categoría delta puede ser tan pequeña como un diente falso).

Existen cinco tipos de explosivos denominados como HE1, HE2, HE3, HE4, HE5. Y su potencia va desde 1d4 para el HE1, 1d6 para el HE2, 1d8 para el HE3, 1d10 para el HE4, y 1d12 para el HE5.

Los explosivos y las granadas tienen un efecto de que se conoce como "área de efecto". Cuando son activados el objetivo sobre el cual actúan recibe la potencia del HE (y en el caso de los lanzagranadas también reciben la potencia del arma). Pero además los objetivos colindantes con el también reciben esa potencia (en el caso de los lanzagranadas estos no reciben la potencia del arma). El número de objetivos afectados es igual al resultado de la tirada de la potencia del HE y son elegidos por el Director de Juego. Las minas magnéticas solo tienen este efecto cuando son de categoría superior a la alfa, no así los explosivos o las granadas.

MUNICIÓN ATURDIDORA

Se trata de una munición que se puede adaptar en cualquier arma del mercado y que existen en cualquier categoría. Esta munición transforma la potencia del arma en una potencia aturdidora, que afecta al objetivo como lo hace un arma aturdidora.

MISILES SASAM

Estos misiles solo son utilizables en las armas antitanque. Esta munición no aumenta la potencia del arma ni afectan de alguna forma particular la aplicación de la potencia.

Los misiles Sasam se guían por un programa de ordenador que especifica el tamaño del objetivo. Así los misiles persiguen a sus objetivos sin duda. Además si fallan el blanco se convierte en minas con un poder de HE como su potencia original. Si estos misiles se lanzan sin información priorizan según el tamaño.

El primer tipo de vehículos son los **cyclos**. Estos vehículos son en general las bicicletas y las motos, o sea vehículos de dos ruedas. Solo existen cyclos en categoría alfa.

- BICICLETAS

Los modelos de bicicletas no varían casi nada de uno o otro en sus características básicas. Se trata de la mejor alternativa al transporte contaminante y una opción con muchos adeptos entre los ciudadanos de Olimpo.

Solo existen bicicletas de clase beta (aptas solo para los humanos).

	Cap. Movl.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Bicicleta	1d4	1d6	1d4/1d6	1d4

POWERCYCLE

Se trata del primer modelo que saco la marca POWER en el campo de bicicletas, se trata de una bicicleta normal que aumenta su capacidad de movimiento por medio de la incorporación de un pequeño motor eléctrico, que si no permite dejar de pedalear si lo potencia.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d6	1d4	1d4	8	1d4

- MOTOS

Las motos son una gran solución a los atascos propios de una gran ciudad y en Appleseed todavía gozan con la preferencia de los mas jóvenes que siguen buscando la libertad sobre ellas.

Existen motos de categorías beta y delta.

Las características básicas son:

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Motos	1d6/1d10	1d6/1d8	1d4/1d8	1d4/1d8

NATA 450 (JONDA)

La moto de moda en estos momentos, con brazo anterior basculante y con unas prestaciones propias de las motos de alta competición, su único inconveniente es el carenado que se deteriora con cierta facilidad.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d10	1d6	1d6	1d4	10	1d6

4. VEHÍCULOS

Dentro de este grupo de equipo se encuentran aquellos artefactos que se conducen o más técnicamente que se mueven en dos sentidos: hacia izquierda o derecha y adelante o atrás.

Entre estos artefactos hemos distinguido tres tipos: cyclos, automóviles y vehículos de tracción múltiple (VTM)

También hay que indicar que hay modelos que se diferencian de otros modelos dentro del mismo tipo por la categoría a la cual pertenecen. En el caso de los vehículos solo pueden usarlos miembros de categorías inferiores a la del vehículos.

Las características de los vehículos son los siguientes:

Capacidad de movimiento: Esta característica nos informa de los metros máximos que puede recorrer un vehículo en un turno. Aunque el dato se expresa como un dado solo deberá lanzarse en situaciones que el Dj considere que el vehículo no puede moverse a velocidad máxima. Este valor coincide con la FUERZA

Capacidad de maniobra: Por medio de esta característica sabremos cuantas maniobras puede realizar el conductor en ese turno. Las maniobras mas frecuentes son arrancar, parar, girar, derrapar,... Este valor coincide con la DESTREZA

Tamaño: Se trata del valor que posee el vehículo según su envergadura, solo se tiene en cuenta para compararlo con otros vehículos, y para calcular los puntos de estructura y la potencia del vehículo.

Vigor: Es el valor del vehículo sobre la resistencia de los materiales que lo conforma. Se utiliza para calcular los puntos de estructura.

Puntos de Estructura: Este valor es la suma del valor máximo del tamaño y del valor máximo del vigor. Son los puntos de daño del vehículo, lo que resiste antes de quedar inutilizado.

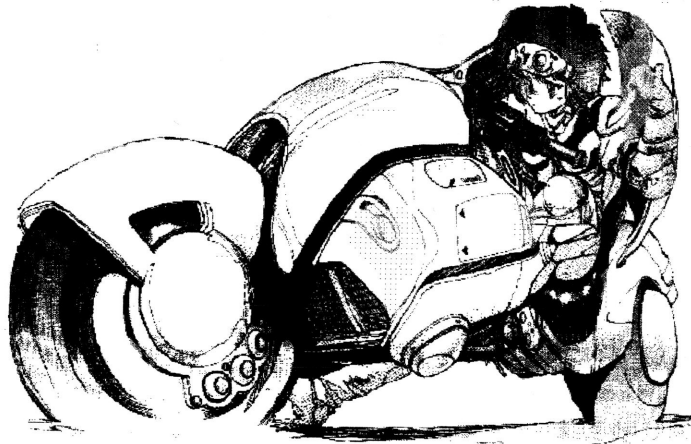
Potencia: Este valor nos informa de la capacidad destructiva del vehículo, generalmente la forma que tienen los vehículos de destruir algo es colisionar con ello, así este valor nos indica los puntos de daño que realiza al objeto colisionado.

Como en el apartado anterior presentaremos las características generales a cada tipo de vehículo y a continuación una serie de modelos ya generados. Las características generales indican el máximo y el mínimo que pueden tener cada modelo, salvo el de puntos de estructura y la potencia que se calculan según el valor dado a el tamaño y el vigor.

ZUTUKI SHIELD

La técnica del péndulo y la mejor maquinaria se han unido para crear una moto único en su campo. La Shield es la primera moto que se agarra literalmente a las curvas mientras que los mamparos de polímeros resguardan al conductor de cualquier rozadura con el pavimento. Se trata de un vehículo monoplaza.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d8	1d4	1d6	10	1d6



- AUTOMÓVILES

Básicamente son aquellos vehículos que tienen como tracción cuatro ruedas. Dentro de este tipo existe modelos de categoría beta y delta. La variedad en estos vehículos es muy grande. Mientras no se diga lo contrario se consideran vehículos de cuatro plazas.

Las características generales de los automóviles son:

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Automóviles	1d6/1d10	1d6/1d8	1d4/1d8	1d4/1d10

JEEP

Verdadero fósil en vida, el viejo Jeep todavía sigue en la brecha, se trata del coche multipropósitos donde la fuerza no esta reñida con la maniobrabilidad, el tamaño con la dureza. Se trata de un vehículo de categoría beta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d8	1d6	1d6	12	1d6

KAWAHA 3000

La moto de ciudad por excelencia, aunque no sea la mas rápida si es la mas manejable ideal para nadar entre los escollos del mar circulatorio (se recomienda el uso no temerario de este vehículo).

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d8	1d4	1d4	8	1d6

ZUTUKI 555

La moto del próximo milenio, la primera moto que incorpora la tecnología de los materiales inteligentes. Su cadenario externo esta formado por una nueva aleación cerámica plástica que recupera la forma perdida por medio de electrólisis (que se realiza sin cargo alguno en concesionarios oficiales de la marca Zutuki). Se trata de un vehículo monoplaza.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d8	1d4	1d8	12	1d6

K-NEDA

La primera moto para cyborgs producida en serie. La primera opción económica en el mercado motorizado para los grandes de la "familia". Se trata de un vehículo de categoría delta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d6	1d8	1d6	14	1d6

791 RAJE

La heredera de las motos clásicas, para los verdaderos amantes de las grandes maquinas. La Raje es la moto de aquellos que valoran sobre todo la libertad de movimiento y no desean que el tiempo vaya más rápido de lo normal. Se trata de una moto monoplaza.

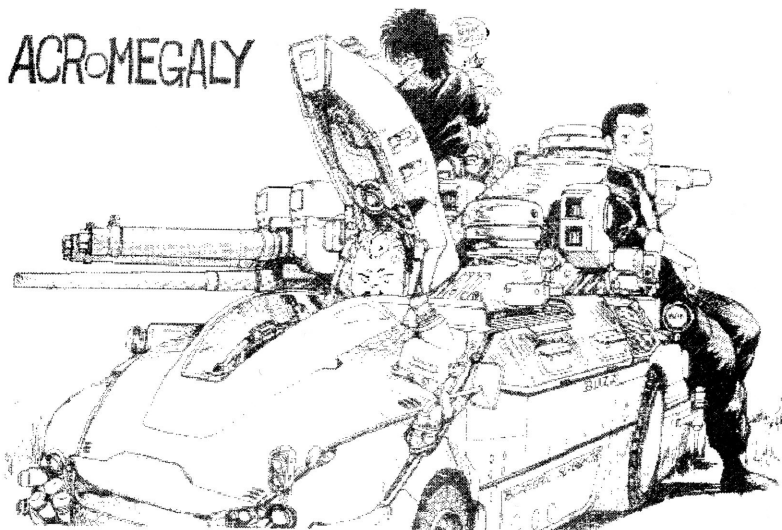
Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d8	1d4	1d6	10	1d4

"MOTORBLADE" JONDA 1000

El arma más rápida de la policía de Olimpo se trata de la Motor-Blade, una maquina diseñada para que ningún otro sea superior a ella. Las prestaciones de esta moto son muy superiores a cualquiera de las que presenta modelos similares.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d10	1d8	1d6	1d6	12	1d6

ACROMEGALY



ACROMEGALY

Tenemos delante el futuro de los carros acorazados. Un vehículo ligero, con tracción basada en ruedas con una fisonomía cercana a los coches deportivos con tres carlingas separadas para el conductor y los dos artilleros. Una mezcla acertada de poder de fuego, blindaje y potencia. Sin duda el futuro ahora en el presente. Es un vehículo de categoría delta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d8	1d8	1d10	18	1d6

El armamento del Agromegaly consiste en: cuatro ametralladoras Seburo J9 de categoría beta, dos lanzagranadas Headache cuádruples de categoría beta en la parte frontal; dos cañones M-66 gemelos de clase beta y un 105mm Autocannon también beta en la torreta lateral, y un cañón antitanque de categoría beta en la torreta central.

El siguiente tipo de vehículos son:

- VEHÍCULOS DE TRACCIÓN MÚLTIPLE (VTM)

Dentro de este tipo de vehículos existe una gran variedad de modelos sobretodo debido a los diferentes tipos de tracción que se engloban. Se listan aquí los vehículos que para moverse utilizan o mas de cuatro ruedas o otros sistemas de tracción (Hovercraft, multipodes, orugas,...)

Las características generales de estos vehículos son:

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
V. T. M..	1d4/1d8	1d4/1d8	1d8/1d12	1d6/1d10

PORSCHE 950

El vehículo deportivo por excelencia, el coupé mas deseado por ellos y por ellas. El coche es lo primero que se ve y este se deja ver, no lo dudes se trata de tu mejor tarjeta de presentación. Se trata de un vehículo biplaza y de categoría beta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d10	1d6	1d4	1d6	10	1d6

BO-L-BO 49

El modelo mas presente en nuestras calles se nos presenta en diferentes versiones, donde destaca la versión cabrio, y en una amplia gama de colores. Se trata de un vehículo de categoría delta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d6	1d6	1d4	10	1d4

STAR TRANS 2.1

La opción de aquellos que no quieren renunciar a la comodidad y a la potencia en favor de la máxima carga. La "Star" es la furgoneta que ha marcado la evolución posterior de los vehículos de su tipo. Es un vehículo de categoría beta y existen modelos con caja cubierta o descubierta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d6	1d8	1d6	12	1d4

BO-L-BO 59 CRUISER

No lo dude los vehículos elegidos para los servicios públicos lo son por sus prestaciones y el Cruiser fue elegido como el vehículo de las fuerzas policiales de Olimpo por estas clases. Se trata de un vehículo de categoría delta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d8	1d8	1d8	16	1d8

PORSCHE 49 Versión GALÁPAGO

Esta versión solo esta disponible para los servicios de Inteligencia y Espionaje de la ciudad, y es el vehículo blindado preferido por los miembros del F.B.I. Vehículo categoría delta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d6	1d8	1d10	18	1d6

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d4	1d10	1d12	1d8	20	1d6

CRUCERO DE TIERRA

Claro ejemplo de la evolución de los vehículos de uso militar. El Crucero es el mayor vehículo acorazado operante en estos momentos y presento por primera vez una tracción combinada del tipo hovercraft y el de ruedas múltiples. El Crucero puede moverse con uno o con otro sistema y sus datos varían según sea el sistema que use. El valor primero se refiere al vehículo con tracción hovercraft y el segundo con la tracción de ruedas. EL Crucero es un vehículo de categoría clase gamma.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d6/1d4	1d10	1d8	18	1d8

El armamento del Crucero consiste en: en la parte frontal, lanza-granadas Headdache sextuple de categoría delta, un cañón antitanque de categoría beta, y una metralleta Ultra Sebuero de categoría delta; en los laterales hay apostadas dos metralletas Sebuero J9 de categoría beta y en la parte posterior un 105mm Autocannon de clase beta.

TANQUETAS EX-890

Las EX-890 son conocidas como las "Cunas" ya que son los vehículos utilizados para el despliegue rápido de tropas acorazadas o no más frecuente. Ligeramente acorazadas y con una capacidad de movimiento bastante alta son el primer factor para ganar una batalla. Se trata de un vehículo de categoría de clase gamma.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d6	1d8	1d8	16	1d6

El armamento de las EX-890 consiste en un M-66 de clase delta en la parte frontal.

MEGASTAR TRANS 1.0

El grande de la familia, el MegaStar es el camión por excelencia en estos momentos. Los expertos no reparan en elogios en este camión de cinco ejes activos de tracción que hace la conducción cómoda y segura. Se trata de un vehículo de categoría beta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d4	1d10	1d8	18	1d8

LAND MAN CARRY EX-490

También conocido como la "Mama" es el vehículo de transporte de hombres mayor del mercado y es utilizado por la policía de Olimpo. Se trata de un vehículo de categoría gamma.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d8	1d12	1d10	22	1d8

El armamento del EX-490 es una torreta frontal con una Ultra Sebuero de categoría delta.

QUAKERO

Vehículo acorazado de gran potencia de fuego que basa su supremacía en su capacidad de maniobrabilidad conseguido por su tracción basada en cuatro orugas independientes que hace que sea un vehículo ideal para el combate urbano. Se trata de un vehículo de categoría gamma.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d8	1d10	1d6	16	1d6

El armamento del Quakero consiste en: un cañón antitanque frontal de categoría delta acompañado por dos M-66 gemelos también de categoría delta, en la torreta superior hay dos ametralladoras Ultra Sebuero gemelas de categoría beta y en la parte posterior posee dos lanzagranadas Headdache triples de categoría delta.

ÓMNIBUS

La tecnología múltipoda se aplica al transporte múltiple. La tracción basada en los insectos tiene la ventaja de hasta triplicar la capacidad de maniobra de los vehículos y en este vehículo se combina con la articulación del mismo haciéndolo el transporte publico urbano definitivo. Aunque actualmente esta solo en las líneas interiores del General Park y del Olimpo Garden no será raro verlos por todas las calles en un futuro cercano. Este es un vehículo de clase delta.

El primer tipo de naves son los **bots**:

- ROBOTS

Son los bots más antiguos, son los automatismos que realizan tareas concretas y son controlados por una computadora externa. Los robots están limitados ya que generalmente están anclados a una base.

Los robots son todos de categoría alfa.

Las características generales son:

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Robots	1d4/1d6	1d6/1d8	1d6/1d10	1d6/1d8

- AUTOBOTS

Estos artefactos consisten en automatismos controlados por una computadora que los dirige y los hace realizar sus tareas y que además tienen una movilidad ilimitada. Existen multitud de autobots con multitud de tareas diferentes ya que se tratan de mecanismos especializados. Hay autobots de limpieza, de vigilancia, de la policía, del cuerpo de bomberos,...

Por esta variedad los autobots utilizan casi cualquier tipo de tracción pero su tamaño reducido hace que puedan realizar maniobras que otros vehículos con la misma tracción no pueden realizar. Existen autobots con tracción basada en las ruedas, multipodal, de orugas, hovercraft, tipo cyclos, aerodeslizador, o helicóptero,...

Los autobots son de categorías alfa y beta y solo pueden llevar armas instaladas, así solo los autobots de categoría beta pueden llevar armas.

Las características generales de los autobots son:

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Autobots	1d4/1d8	1d4/1d8	1d8/1d10	1d8/1d10

-SLAVERS

Los Slavers son los bots más sofisticados de la actualidad. Diseñados para ser una extensión de los seres humanos los slavers pueden ser controlados por una computadora externa, interna o una persona con un interconector.

Los slavers controlados por una computadora interna son los comúnmente llamados robots y se generan como un personaje jugador ya que generan una capacidad para simular una personalidad, aunque limitada por su programación.



5. NAVES

Bajo este punto se engloban todos aquellos vehículos que se pilotan, o sea que se mueven en tres dimensiones: adelante o atrás, izquierda o derecha y arriba o abajo.

En este grupo se encuentran los aviones, helicópteros, robots, barcos o submarinos, e incluso los landmates.

Las características de las naves son las siguientes:

Capacidad de movimiento: Esta característica nos informa de los metros máximos que puede recorrer una nave en un turno. Aunque el dato se expresa como un dado solo deberá lanzarse en situaciones que el DJ considere que la nave no puede moverse a velocidad máxima. Este valor coincide con la FUERZA

Capacidad de maniobra: Por medio de esta característica sabremos cuantas maniobras puede realizar el conductor en ese turno. Las maniobras más frecuentes son arrancar, parar, girar, derrapar, aumentar altitud o reducirla... Este valor coincide con la DESTREZA

Tamaño: Se trata del valor que posee la nave según su envergadura, solo se tiene en cuenta para compararlo con otros vehículos, y para calcular los puntos de estructura y la potencia de la nave.

Vigor: Es el valor de la nave sobre la resistencia de los materiales que lo conforma. Se utiliza para calcular los puntos de estructura.

Puntos de Estructura: Este valor es la suma del valor máximo del tamaño y del valor máximo del vigor. Son los puntos de daño de la nave, lo que resiste antes de quedar inutilizado.

Potencia: Este valor nos informa de la capacidad destructiva de la nave, generalmente la forma que tienen las naves de destruir algo es colisionar con ello, así este valor nos indica los puntos de daño que realiza al objeto colisionado.

Como en los apartados anteriores presentaremos las características generales a cada tipo de nave y a continuación una serie de modelos ya generados. Las características generales indican el máximo y el mínimo que pueden tener cada modelo, salvo el de puntos de estructura y la potencia que se calculan según el valor dado a el tamaño y el vigor.

Las características generales son:

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Aerodes.	1d6/1d10	1d6/1d10	1d8/1d12	1d6/1d10

"HERMES" COCHE AERODESLIZADOR

La llegada de la tecnología hermes ha conseguido que los coches aerodeslizador este al alcance de todo el mundo. Su repulsión magnética es limitada hasta unos diez metros y solo pueden utilizarse en carreteras indicadas.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d10	1d10	1d8	1d6	14	1d8

BEE 300

El transporte policial mas moderno de la actualidad con capacidad hasta ocho hombres sin contar con el conductor. Utilizando la tecnología hermes para crear una nave perfecta para misiones en donde el valor de la emboscada es el mas alto.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d6	1d8	1d10	20	1d8

BEE 400

Versión pesada de los aerodeslizadores conocidos como abejas, con una aleta a modo de timo hace que su capacidad de maniobra sea superior a cualquier vehículo aéreo que se basa en la tecnología de la repulsión magnética.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d12	1d12	1d10	22	1d8

- AVIONES

Los aviones son las grandes naves por excelencia (si exceptuamos las naves espaciales) y son sin duda el gran logro de la humanidad desde la invención de la rueda.

Las características generales son

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Aviones.	1d6/1d10	1d6/1d10	1d6/1d12	1d6/1d10

SKY BUS

Este es sin duda el avión de transporte de pasajeros definitivo y mas utilizado por las aerolíneas de todo el mundo. Se trata de un avión de manufactura de Posseldon.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d10	1d8	1d6	1d6	12	1d8

La mayoría de slavers son de categoría beta y tienen la fisonomía de una landmate o cyborg ya que se crean para ser los sustitutos del hombre en tareas peligrosas.

Las características generales son:

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Slavers	1d6/1d8	1d4/1d10	1d4/1d10	1d6/1d10

KOTUS

Uno de los primeros diez robots robotizados desplegados por la ciudad de Olimpo fue elegido para formar parte de la sección ESWAT junto Deunan y Briareos. Un poco despiadado debido a su naturaleza mecánica es a veces demasiado expeditivo en sus actos. Ser el primer robot ha hecho que genere un carisma muy alto.

PLATAFORMAS ARAÑAS

El arma definitiva contra los landmates y tanques creada por la industria de Olimpo para formar parte de la fuerza policial de la ciudad (recordamos que Olimpo no posee ejercito como tal). Basado en una tracción multipoda que le otorgan ese aspecto arácnido fueron las causantes de la destrucción provocada por el proyecto Esperanza en la ciudad.

Controladas por Gaia son las naves mas grandes que se pueden encontrar en el juego de Applesseed ya que se tratan de categoría zeta.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d10	1d12	1d12	24	1d8

El armamento de las Arañas consiste en: Tres cañones 105mm Autocannon gemelos de categoría delta en la parte frontal, dos metralletas Ultra Sebufo frontales de categoría gamma; una torreta lateral (una en cada lado) con dos cañones M-66 gemelos de categoría gamma. En la parte posterior posee cuatro torretas con dos cañones automáticos M-66 de categoría delta, dos torretas con metralletas Sebufo J9 gemelas de categoría delta y dos torretas mas en las patas posteriores con unos cañones M-66 gemelos de categoría delta.

El siguiente tipo de naves son las aeronaves:

- AERODESLIZADOR

Este tipo de aeronaves consigue elevarse del suelo por medio de repulsión magnética controlada que hace que la nave levite desde unos centímetros sobre el suelo hasta varios metros de altitud. Se tratan de vehículos silenciosos y no contaminantes que están llamados a substituir a los aviones y los helicópteros.

- NAVES ACUÁTICAS

Se tratan de las naves diseñadas para moverse por el medio acuático, se dividen en dos grupos: los barcos, donde se engloban todas las naves acuáticas para navegar por encima del agua; y los submarinos que son las naves diseñadas para navegar por debajo del agua.

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Barcos	1d4/1d12	1d4/1d8	1d4/1d12	1d4/1d10
Submarinos	1d8/1d2	1d4/1d8	1d4/1d12	1d6/1d10

- LANDMATES

Sin duda uno de los grandes avances de la tecnología actual se tratan de Sincro-protectores o Exoesqueletos. Son mecanismos de forma humanoide controlados por un usuario que se encuentra dentro del mismo y el mecanismo repite los movimientos del personaje multiplicándolo su fuerza por dos o tres.

Existen muchos modelos de landmates ya que son utilizados para muchísimas tareas. Así las características generales son muy amplias y abarcan casi todos los valores posibles.

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Landmate	1d6/1d10	1d6/1d10	1d6/1d12	1d8/1d12

ARGYDEROS

El modelo mas popular de landmate por su forma de humanoide y porque sus controles se realizan por medio de guantes parecidos a los actuales de control virtual (normalmente se controlan por una especie de brazos master que salen de la coraza del landmate).

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d6	1d8	1d10	18	1d8



"ALBATROSS" FLY-789

Avión de carga de gran capacidad utilizado tanto para el transporte de material como de tropas, siendo una herramienta necesaria para los ejércitos y policías actuales.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d6	1d12	1d10	22	1d8

"MORNING STAR" FLY-799

El caza atmosférico mas avanzado del mercado y sin duda el arma mas poderosa anti-landmates y tanques después de las Arañas de Olimpo.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d10	1d10	1d8	1d8	22	1d8

- HELICOPTEROS

Las aeronaves mas maniobrables y seguras para volar en ellas son sin duda la aeronave mas utilizado en Appleseed por su combinacion de bajo coste y capacidad de moverse tanto fuera como dentro de las ciudades.

	Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor
Helicópteros	1d6/1d10	1d6/1d10	1d4/1d12	1d6/1d10

SKY EYE

Se trata del helicóptero utilizado por los cuerpos policiales de Olimpo y están realizados en la misma ciudad.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d10	1d8	1d8	1d8	16	1d8

"GRIFFON" FLY-450

El helicóptero de transporte de pasajeros que mas se perfila sobre nuestros cielos, de doble rotor y motores de alto rendimiento son la alternativa a los tradicionales transportes públicos de la ciudad.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d6	1d6	1d12	1d10	18	1d10

"FLY" FLY-440

El helicóptero individual utilizado por la policía aérea para las persecuciones en la ciudad y apoyar las unidades de tierra contra objetivos de poder de fuego.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d12	1d10	1d4	1d6	10	1d8

LIBRO 7:
 フノツメマ キコ
 DRAMATIS
 トメチヘチヤノモ
 PERSONAE
 ミナメモマホチナ

"Claro que te conozco, quién no conoce a
 Hércules, hijo de Zeus y que mató a Hidra,
 Y ¿qué deseas de mí?"

GUGES-D

La nueva cara de SWAT, es la nueva arma definitiva para las
 fuerzas policiales de la ciudad de Olimpo. El modelo Guges posee versiones
 hasta la letra E (aunque esta ultima es un prototipo)

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d10	1d8	1d10	1d12	22	1d10

Olimpo Police Departement LANDMATE "COP"

El landmate utilizado por la policía de Olimpo como traje de faena.
 Incorpora una luz de emergencia así como sistema de comunicación interna.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d8	1d6	1d10	16	1d8

"WINGS" POSEIDON AEREO LANDMATE

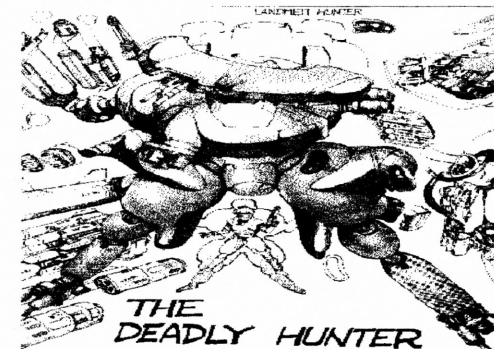
El landmate que combina el tamaño con la maniobrabilidad de las
 naves aéreas. Se trata de un landmate para cyborgs (o sea es de cate-
 goría delta) que puede elevarse del suelo.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d10	1d10	1d8	1d10	18	1d8

LANDHUNTER

Lo que mas teme un landmate es sin duda otro landmate y si es un
 LandHunter aun mas ya que se trata del landmate diseñado espefficamente
 para cazar a sus congeneres.

Cap. Mov.	Cap. Mani.	Tamaño	Vigor	Punt. Est.	Potencia
1d8	1d8	1d8	1d10	18	1d8



DEUNAN KNUTE. 23 años

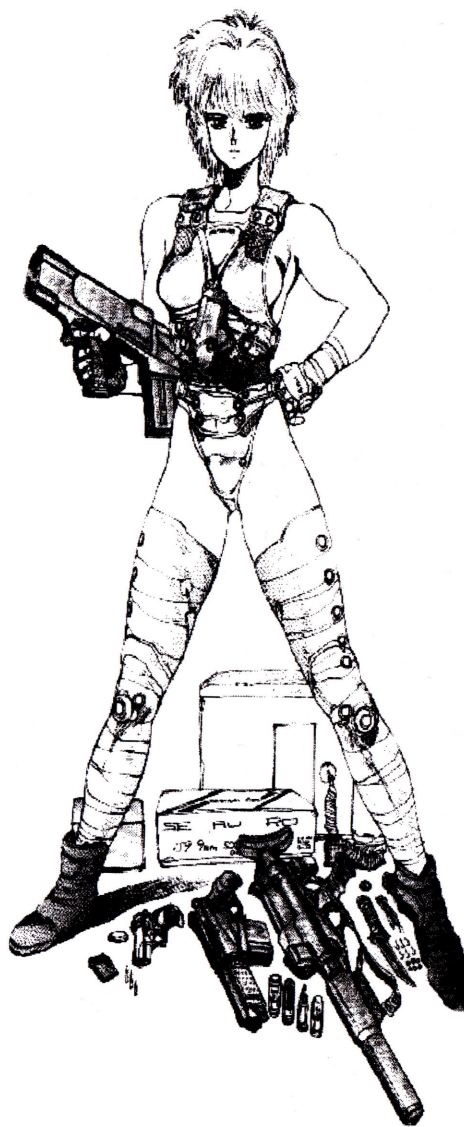
Deunan es la protagonista de la serie creada por Masamune Shirow. Pertenece al grupo del ESWAT y su historia está unida a Briareo, su inseparable amigo bioroide.

Deunan es un antiguo miembro de SWAT de la policía de los Angeles, que milagrosamente sobrevivió como pudo en las ruinas de la ciudad hasta que recibió la visita de Hitomi y le comentó que el mundo se estaba reorganizando alrededor de la ciudad de Olimpo.

Hizo las pruebas necesarias para entrar en el ESWAT. Su vida ha cambiado en la ciudad de Olimpo en la cual en un principio se sentía poco identificada, pero con el paso de los días, meses años Deunan es una de las personas con más influencia en la ciudad de Olimpo.

Sus cualidades como guerrero son dignas de destacar, junto a su inseparable Gong hará las delicias de sus compañeros viendola actuar ante los enemigos. Su precisión, la percepción, la astucia, la percepción,... son algunas las características y habilidades que podemos remarcar.

A continuación tenemos la ficha de esta magnífica y eficaz guerrera.



BRIAREOS HECANTOHIRES

Nacido en Africa, zona mediterraneo, fue utilizado como terrorista por el KGB cuando aun era un niño, solicito asilo politico a los USA tras matar al comandante de su unidad, cosa que le hizo entrar en la lista de personas mas buscados del mundo.

Tras conocer a un agente de la fuerzas especiales de seguridad, empezo a trabajar con la hija de este (Deunan).

A la edad de 31 años sufrio una explosion que le obligo a sustituir su cuerpo por uno cyborg. Solo un cyborg de cada cien sale totalmente coordinado y Briareos es uno de ellos, los cyborgs son especialmente susceptibles al cambio de temperatura y al stress. Pero Briareos es capaz de mantener durante mucho tiempo un nivel de funcionamiento optivo.



Escapismo: 44/d6/d8/d10/d12	Charlatanería: d4/d6/d8/d10/d12	Vida suspendida: d4/d6/d8/d10/d12
Mecanismos: d4/d6/d8/d10/d12	Liderazgo: d4/d6/d8/d10/d12	Cont. corporal: d4/d6/d8/d10/d12
Ocultar: d4/d6/d8/d10/d12	Slang: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza "Ki": d4/d6/d8/d10/d12
Equilibrio: d4/d6/d8/d10/d12	Teatro: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza interior: 44/d6/d8/d10/d12
Evitar: d4/d6/d8/d10/d12	Sedución: d4/d6/d8/d10/d12	
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Soportar: 44/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	hacer AS: d4/d6/d8/d10/d12
		Virus: d4/d6/d8/d10/d12
Posar: d4/d6/d8/d10/d12	Etiqueta: d4/d6/d8/d10/d12	CONTAGIOS: 44/d6/d8/d10/d12
Peinarse: 44/d6/d8/d10/d12	Contactos: 44/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Maquillaje: 44/d6/d8/d10/d12	Callejear: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Disfrazarse: d4/d6/d8/d10/d12	Burocracia: d4/d6/d8/d10/d12	Fajar: d4/d6/d8/d10/d12
Exp. corporal: d4/d6/d8/d10/d12	Jergas: d4/d6/d8/d10/d12	Bucear: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Degustar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Resistir dolor: d4/d6/d8/d10/d12
		Embraguez: d4/d6/d8/d10/d12

Proezas fuerza: d4/d6/d8/d10/d12	FIS	ASP	SOC	CON	MEN	Mecánica: 44/d6/d8/d10/d12
Nadar: d4/d6/d8/d10/d12	FUE	TAM	CAR	VIG	INT	Primeros Aux.: d4/d6/d8/d10/d12
Lucha libre: 44/d6/d8/d10/d12	ld6	ld6	ld6	ld6	ld6	Música: d4/d6/d8/d10/d12
A. contundentes: 44/d6/d8/d10/d12	DES	APA	N.S	RES	AST	
Bloquear: d4/d6/d8/d10/d12	ld10	ld8	ld4	ld6	ld8	Ciencias:
	Punt. dolor: ld6 / ld6: Potencia				: d4/d6/d8/d10/d12
	Puntos de daño: 12				: d4/d6/d8/d10/d12
Armas:	Golpear	Escondere	Intimidar	Frialdad	Observar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	ld8	ld6	ld4	ld6	ld6: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Idiomas:
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Correr	Discreción	Protocolo	Superv.	Leer/Enc.: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	ld8	ld6	ld4	ld6	ld6: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Saltar	Aparentar	Mentir	Fondo	Orienta.: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	ld8	ld6	ld4	ld6	ld6: d4/d6/d8/d10/d12
Pilotar:	Lanzar	Empujar	Conver.	Res.Men.	Empatía	Memorizar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	ld8	ld6	ld4	ld6	ld6	Buscar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Percepción: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Trepar	SexAppeal	Intuición	Astucia	Cálculo	Sexto Sentido: d4/d6/d8/d10/d12
Atletismo: d4/d6/d8/d10/d12	ld8	ld6	ld4	ld6	ld6	Idea: 44/d6/d8/d10/d12
A. marciales: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	

ARMA:	VEHICULO:	LANDMATE:	Nombre: DEUNAN
Categoría:	Categoría:	Categoría:	Servicio: ES.W.I.T
Alcance Mínimo	Cap. de MOVIMIENTO	Cap. de MOVIMIENTO	Edad: 23
Alcance Máximo	Cap. de MANIOBRABI.	Cap. de MANIOBRABI.	Tipo: F2M
Potencia	TAMAÑO	TAMAÑO	Sexo:
Disparos por Asalto	VIGOR	VIGOR	Nº de ciclos:
Encasquillamiento	Punt. ESTRUCTURA	Punt. ESTRUCTURA	
Maniobralidad	POTENCIA	POTENCIA	

APPLESEED
 Juego de Rol
 Club Srolc

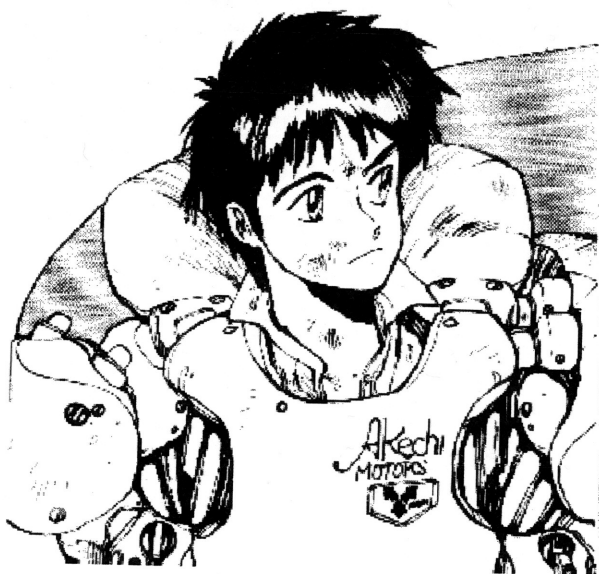


HITOMI

Hitomi es un personaje importante ya que respresenta a una ciudadana ideal de una ciudad ideal. Vive hace mucho tiempo en Olimpo y se la conoce bastante bien, posee mucho timepo libre y realiza muchos hobbies por eso conce a muchisssssima gente.

YOISHITSUNE MIYAMOTO

Es un maniaco de la mecanica y se gasta todo su dinero en ella y nunca consigue ahorrar nada es un personaje bastante insignificante en la historia aunque siempre da una nota de color. La verdad es que su unico merito es su dominio para la mecanica.



ARTEMISA

"Artemisa" es en realidad el nombre del modelo bioroide. Su verdadero nombre es Alpeia. Tiene tres hijas cuyo nombre son: Telón, Selene y Hecate.

Los bioroides híbridos como Artemisa escasea. Su creación también quería demostrar la existencia de una tecnología para manufacturar nuevos tipos de plantas y animales, tanto como alimentación como para mejorar el medio ambiente.



Escapismo: d4/d6/d8/d10/d12	Charlataneria: d4/d6/d8/d10/d12	Vida suspendida: d4/d6/d8/d10/d12
Mecanismos: d4/d6/d8/d10/d12	Liderazgo: d4/d6/d8/d10/d12	Cont. corporal: d4/d6/d8/d10/d12
Ocultar: d4/d6/d8/d10/d12	Slang: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza "Ki": d4/d6/d8/d10/d12
Equilibrio: d4/d6/d8/d10/d12	Teatro: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza interior: d4/d6/d8/d10/d12
Evitar: d4/d6/d8/d10/d12	Sedución: d4/d6/d8/d10/d12	
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Soportar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Posar: d4/d6/d8/d10/d12	Etiqueta: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Peinarse: d4/d6/d8/d10/d12	Contactos: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Maquillaje: d4/d6/d8/d10/d12	Callejear: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Disfrazarse: d4/d6/d8/d10/d12	Burocracia: d4/d6/d8/d10/d12	Fajar: d4/d6/d8/d10/d12
Exp. corporal: d4/d6/d8/d10/d12	Jergas: d4/d6/d8/d10/d12	Bucear: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Degustar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Resistir dolor: d4/d6/d8/d10/d12
		Embriaguez: d4/d6/d8/d10/d12

Proezas fuerza: d4/d6/d8/d10/d12	FIS	ASP	SOC	CON	MEN	Mecanica: d4/d6/d8/d10/d12
Nadar: d4/d6/d8/d10/d12	FUE	TAM	CAR	VIG	INT	Primeros Aux.: d4/d6/d8/d10/d12
Lucha libre: d4/d6/d8/d10/d12	1d6	1d6	1d4	1d8	1d10	Música: d4/d6/d8/d10/d12
A. contundentes: d4/d6/d8/d10/d12	DES	APA	NS	FFF	AGT	
Bloquear: d4/d6/d8/d10/d12	1d8	1d6	1d6	1d6	1d8	Ciencias:
					: d4/d6/d8/d10/d12
Armas:	Punt. dolor: 1d6 / 1d6	Potencia			: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Puntos de daño: 14				: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12					: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Golpear	Esconderse	Intimidar	Frialdad	Observar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	1d6	1d6	1d4	1d6	1d8	Idiomas:
Conducir:	Correr	Discreción	Protocolo	Supervi.	Leer/Esc.: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	1d6	1d6	1d4	1d6	1d8: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
Pilotar:: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
Pilotar:: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
Atletismo: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12
A. marciales: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12				: d4/d6/d8/d10/d12

ARMA:	VEHICULO:	LANDMATE:	Nombre: MIYANATO
Categoría:	Categoría:	Categoría:	Servicio:
Alcance Mínimo	Cap. de MOVIMIENTO	Cap. de MOVIMIENTO	Edad:
Alcance Máximo	Cap. de MANIOBRABI.	Cap. de MANIOBRABI.	Tipo:
Potencia	TAMAÑO	TAMAÑO	Sexo:
Disparos por Asalto	VIGOR	VIGOR	Nº de ciclos:
Encasquillamiento	Punt. ESTRUCTURA	Punt. ESTRUCTURA	
Maniobrabilidad	POTENCIA	POTENCIA	

APPLESEED

Juego de Rol

Club Srolc

Escapismo:	d4/d6/d8/d10/d12	Charlataneria:	d4/d6/d8/d10/d12	Vida suspendida:	d4/d6/d8/d10/d12
Mecanismos:	d4/d6/d8/d10/d12	Liderazgo:	d4/d6/d8/d10/d12	Cont. corporal:	d4/d6/d8/d10/d12
Ocultar:	d4/d6/d8/d10/d12	Slang:	d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza "K1":	d4/d6/d8/d10/d12
Equilibrio:	d4/d6/d8/d10/d12	Teatro:	d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza interior:	d4/d6/d8/d10/d12
Evitar:	d4/d6/d8/d10/d12	Sedución:	d4/d6/d8/d10/d12		
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12	Soportar:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12
Posar:	d4/d6/d8/d10/d12	Etiqueta:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12
Peinarse:	d4/d6/d8/d10/d12	Contactos:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12
Maquillaje:	d4/d6/d8/d10/d12	Callejear:	d4/d6/d8/d10/d12	Fajar:	d4/d6/d8/d10/d12
Disfrazarse:	d4/d6/d8/d10/d12	Burocracia:	d4/d6/d8/d10/d12	Bucear:	d4/d6/d8/d10/d12
Exp. corporal:	d4/d6/d8/d10/d12	Jergas:	d4/d6/d8/d10/d12	Degustar:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12	Resistir dolor:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12	Embriaguez:	d4/d6/d8/d10/d12

Proezas fuerza:	d4/d6/d8/d10/d12	FIS	ASP	SOC	CON	MEN	Mecanica:	d4/d6/d8/d10/d12
Nadar:	d4/d6/d8/d10/d12	FUE	TAM	CAR	VIG	INT	Primeros Aux.:	d4/d6/d8/d10/d12
Lucha libre:	d4/d6/d8/d10/d12	1d8	1d6	1d4	1d6	1d6	Música:	d4/d6/d8/d10/d12
A. contundentes:	d4/d6/d8/d10/d12	DES	ADA	NS	RES	AST	Ciencias:	d4/d6/d8/d10/d12
Bloquear:	d4/d6/d8/d10/d12	1d12	1d6	1d6	1d8	1d10	INFORMATICA	d4/d6/d8/d10/d12
Armas:	d4/d6/d8/d10/d12	Punt. dolor: 1d8 / 1d6 :Potencia				:	d4/d6/d8/d10/d12
Arro	d4/d6/d8/d10/d12	Puntos de daño: 12				:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	Golpear	Esconderse	Intimidar	Frialdad	Observar:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	1d8	1d6	1d4	1d6	1d8:	d4/d6/d8/d10/d12
Conducir:	d4/d6/d8/d10/d12	Correr	Discreción	Protocolo	Supervi.	Leer/Esc.	Idiomas:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	1d8	1d6	1d4	1d6	1d8:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	Saltar	Aparentar	Mentir	Fondo	Orienta.:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	1d8	1d6	1d4	1d6	1d8:	d4/d6/d8/d10/d12
Pilotar:	d4/d6/d8/d10/d12	Lanzar	Empujar	Conver.	Res.Men.	Empatia	Memorizar:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	1d8	1d6	1d4	1d6	1d8	Buscar:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	Trepar	SexAppeal	Intuición	Asfixia	Cálculo	Percepción:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	1d8	1d6	1d4	1d6	1d8	Sexto Sentido:	d4/d6/d8/d10/d12
Atletismo:	d4/d6/d8/d10/d12						Idea:	d4/d6/d8/d10/d12
A. marciales:	d4/d6/d8/d10/d12							

ARMA:	VEHICULO:	LANDMATE:	Nombre:	ARTEMISA
Categoría:	Categoría:	Categoría:	Servicio:
Alcance Mínimo	Cap. de MOVIMIENTO	Cap. de MOVIMIENTO	Edad:
Alcance Máximo	Cap. de MANIOBRABI.	Cap. de MANIOBRABI.	Tipo:
Potencia	TAMAÑO	TAMAÑO	Sexo:
Disparos por Asalto	VIGOR	VIGOR	Nº de ciclos:
Encasquillamiento	Punt. ESTRUCTURA	Punt. ESTRUCTURA		
Maniobrabilidad	POTENCIA	POTENCIA		

APPLESEED
Juego de Rol
Club Srolc

LIBRO 8:
フノツメマ クコ
EL REGALO
ナフ メナヌチフマ
DE PROMETEO
トナ ミメマヘナヤナマ

“Y el titan ofreció el fuego robado a los hombres
y estos vieron la luz.
Pero todo poder tiene un precio.”

1. INTRODUCCIÓN

"El regalo de Prometeo" es la primera partida oficial para el juego de rol Appleseed y esta centrada en la ciudad de Olimpo así que aconsejamos que el director de juego este familiarizado con la ciudad y el apartado que trata de ella.

Se trata de un modulo pensado para seis jugadores y es ideal para iniciarse en este juego y su dinámica.

La partida trata sobre los problemas que tiene la escuadra nº6 de los FFOO (los bomberos de Olimpo) al intentar apagar el incendio que asola el edificio residencial conocido con el nombre de HADES.

2. FIRE FIGTHERS OF OLIMPO

Mas conocidos como los FO (forma fonética de las siglas Fire Figthers Of Olimpo -FFOO-), se tratan del equipo de bomberos mas avanzados del planeta y formado por una gran variedad de especialistas y expertos.

Los FFOO se organizan por escuadras de seis miembros que tienen encargada una zona de la ciudad y son dirigidos por un jefe de escuadra que se coordina con los otros jefes y que son dirigidos por la llamada Junta Permanente, esta JP analiza las situaciones en general y es la encargada de coordinar a los FFOO con los otros cuerpos de la ciudad (Policía, ESWAT, Legislación,...).

Cada escuadra se agrupa en una estación de emergencia que esta conectada a Gaia y a la Junta Permanente y en donde esta almacenado todo el material necesario en cualquier situación extrema.

En cada escuadra hay como mínimo dos especialistas en la extinción de fuegos y situaciones limites provocadas por ellos, un especialista en medicina y atención sanitaria de emergencia, dos miembros del servicio Eswat entrenados en acciones de salvamento y de incursiones de primera línea y un miembro especializado en la conducción de vehículos y de la maquinaria utilizada por la escuadra que también es el encargado de controlar a los autobots y slavers utilizados por la escuadra.

La escuadra nº6 esta formada por:

DORIAN ANNA BERNARDETTE

Dorian fue la primera de la primera promoción de la Academia del Departamento de los FFOO y desde siempre quiso ser un bombero. Su servicio fue realizado en ESWAT y ha sido elegida recientemente para ser la persona que pruebe el prototipo de landmate con nombre código "Rescue-1". Dorian mantiene una relación amorosa en secreto con el jefe de escuadra Kyle Event, ya que este tipo de relaciones no están bien vistas por la Junta Permanente que las considera una posible fuente de problemas.

- Un Land Man Carry Ex-490 (sin la metralleta frontal) que se utiliza para transportar a los miembros de la escuadra así como todo el material (lanmates y vehículos incluidos)
- Dos Cruiser utilizados para el despliegamiento de la escuadra rápidamente y como vehículo de transporte cotidiano.
- Cuatro autobots conocidos como "Jake, el bombero" que son una modificación de los autobots conocidos como cangrejos que cambian sus Ultra Se-buro por Antifire. Y que poseen instalados aparatos de medición y de análisis que dan datos precisos sobre la situación.
- Un autobot de los conocidos como cigalas que no poseen elementos de lucha contra el fuego pero si están realizados con material de alta resistencia y que llevan incorporados aparatos de gran precisión para ofrecer una información detallada de la situación.
- Dos slavers conocidos como el Ton y la Tona que llevan instalados cuatro Antifire alfa y que son capaces de realizar tareas propias de un hombre.
- Y una BEE 400 utilizada para cuando es necesario un despliegamiento aereo de algún miembro de la escuadra.
- Los landmates Rescue-1, un Guges modificado, y un Aegyros también modificado.
- Aparte de esto toda la escuadra tienen trajes ignífugo (protección de un 1dB) y una Antifire de categoría alfa.

El trabajo de los FFOO es duro pero menos que sus antecesores gracias al control que realiza Gaia sobre los sistemas antincendios de los edificios. Cuando se declara un incendio o conato, Gaia activa todas las defensas activas o pasivas del edificio y pasa a ejecutar el llamado protocolo de protección máxima que ejecuta las acciones de cortar el gas y organizar la evacuación de las personas que se encuentren en el lugar y como no la llamada de la escuadra mas cercana al siniestro.

Todas las armas de los equipos han sido substituidos por los mecanismos conocidos como Antifire. Estos mecanismos funcionan como armas de fuego que lanzan proyectiles similares a las lanzagranadas que en vez de ser explosivos contienen un agente que en contacto con el aire genera una espuma especial: una de las espumas generadas se genera al consumir el oxigeno del espacio que lo rodea (unos diez metros cuadrados por proyectil) eliminando así uno de los elementos claves para que el fuego siga existiendo y expandiéndose, se trata de un mecanismo efectivo pero que tiene la adversidad que no se puede utilizar si en la zona se encuentran humanos o bioroides ya que al eliminar el oxigeno elimina su soporte vital; la otra espuma se genera al ponerse en contacto por medio del impacto del proyectil dos elementos químicos que genera una especie de goma-espuma solida pero porosa que extingue el fuego al eliminar el espacio físico para que las llamas se extiendan, esta espuma tiene el inconveniente que no apaga el fuego sino que lo retiene pero si se puede utilizar sin temer por que halla humanos en la zona (también genera unos diez metro cuadrados por proyectil).

MARCUS "ATLAS" FRAUNLEN

El novato del grupo, recién salido de la academia pero con una gran madurez personal ha sido totalmente aceptado por el grupo. En sus manos esta el GUGES de la escuadra y también apoya a Frank Smith en sus tareas rutinarias.

ISMAEL "ISI" MARCONI

Antiguo miembro del NYFFD (Departamento de Bomberos de Nueva York) y que sufrió un proceso de transformación en cyborg a causa de hechos sucedidos antes de su entrada a Olimpo a manos del programa de búsqueda de supervivientes en Malatierra. A su llegada a la ciudad fue adjudicado directamente a los FFOO, siendo uno de sus miembros con mas experiencia y conocimientos que le ayudan a analizar las situaciones mas difíciles en unos breves instantes.

EVA "EDEN" CLAUNS

Proveniente de un servicio de especialistas esta dama es la clara conjunción entre conocimientos y ganas de entrar en acción. Sus estudios en química fueron unos de los desencadenantes de la creación de la espuma que utilizan las armas AntiFire y sus ganas de entrar en lucha directa con el fuego hizo que presentara la solicitud para entrar en los FFOO.

FRANK "GALENO" SMITH

El medico de la escuadra es un personaje entrañable. Sin miedo a las situaciones criticas este doctor no duda en enfundarse un landmate para llevar sus conocimientos a los mas necesitados en las situaciones mas desesperadas. Sin duda su gran experiencia se combina con sus ganas de ayudar a los demás.

KYLE "EYE" EVENT

Especialistas en comunicaciones e informática y proveniente de uno de los grupos de supervisión de Gaia conoce todos los entresijos de la relación hombre maquina y ahora la ha puesto al servicio de los FFOO. Kyle es el jefe de la escuadra nº6 y utiliza su posición de controlador de los autobots y los slavers para llevar una supervisión total de las misiones. Kyle mantiene una relación "clandestina" con Dorian de la cual solo ha hablado con Frank.

Como cada escuadra de bomberos poseen los siguientes vehículos, naves, y material:

- Un Mega Star Trans 2.1 utilizado como base móvil y desde donde puede monitorizar a todos los miembros de la escuadra en misión y controlar los autobots y los slavers. Posee una cpu de categoría beta con un valor de un 1d10 en todas sus características.

4. TENSIÓN PALPABLE

La situación es la siguiente el fuego comenzó en la planta catorce del edificio en una habitación de mantenimiento de la planta. Gaia ha cerrado las puertas de acceso a esa planta y ha paralizado los ascensores que se encuentran en la planta 13. Ismael ha enviado al Cigala por las escaleras del edificio para un análisis directa de la situación esperando que ara llegue a la planta catorce ya este aquí la Mega Trans para abrir los accesos.

Mientras tanto Dorian ha llegado a la azotea y ha mandado al Bee estar en posición estacionaria mientras ella baja a la azotea.

Justo cuando llegue el resto del equipo, Dorian comunicara que intentara bajar sobre la caja de uno de los ascensores hasta la planta catorce (esto no agradara a Frank ya que es una maniobra temeraria).

La conexión desde la Mega Trans con los sistemas de intercomunicación de los miembros de las escuadras o los autobots y slavers es automática y solo se puede cortar desde ella. La conexión con Gaia tiene un nivel de dificultad normal y la conexión con el sistema interno del edificio (aunque tendría que ser también de nivel normal) es de nivel complejo.

A su llegada, Kyle ordenara que todos los miembros de la escuadra suban por las escaleras hasta la planta 14, mientras que mandara a los autobots por la fachada para que entren por una ventana, aunque no activara los slavers.

Justo cuando los personajes comienzan a subir por las escaleras, el cigala informara que las puertas de la planta 10 están cerradas. Si Kyle se conecta al sistema de seguridad del edificio este le informara que están cerrados por orden de Gaia. Si se conecta a Gaia esta le informara que las únicas puertas que están cerradas son las de la planta 14.

Los personajes tardaran un turno en subir las escaleras de dos pisos, así que en cinco se encontraran en la planta 10, los autobots también tardaran unos cinco turnos en llegar a la planta 14.

Pero esto será cuando toque, porque Dorian ya se encuentra sobre la caja del ascensor 1 y pide a Kyle que lo active. El ascensor responderá normalmente aunque cuando este sobre la planta 10 comenzara a acelerarse y pasara de la 14, su velocidad es de cuatro plantas por turno, así que calcula tu mismo en que punto se cruzaran los que suben y los que bajan.

Además los sensores de seguridad avisaran que se ha declarado fuego en la planta 13 (una por debajo de la que se había declarado antes el fuego).

Las puertas (de los ascensores y las oficinas) poseen 14 puntos de estructura y son de categoría alfa.

A partir de este momento la situación esta planteada y según como actúen los personajes así se resolverá. A continuación damos algunos datos que pueden ser de utilidad para el desarrollo de la partida.

Pero los FFOO son un cuerpo de elite entrenado para situaciones limites que no se solucionan con las armas, así que son los encargados de las misiones de rescate y sirven de apoyo a otros cuerpos en sus misiones.

Así el cuerpo de bomberos de Olimpo es una institución necesaria y muy querida por los ciudadanos ya que ven en ellos una protección y un amigo.

3. HADES

A las 13:00 h y 1 minuto la sirena de la estación nº6 de los FFOO comienza a sonar y antes de treinta segundos toda la escuadra esta en marcha.

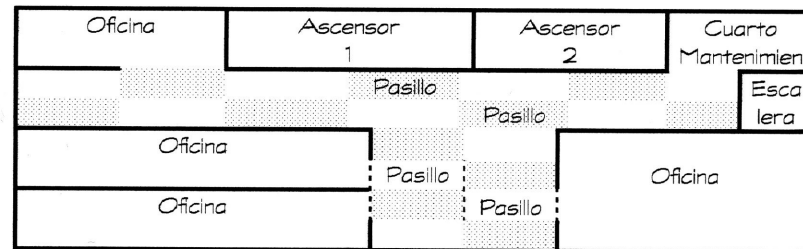
La situación es la siguiente, un minuto antes (a las 13:00h) Gaia proceso lo que reconoció como una llamada del sistema de detección de incendios en el edificio Hades de la zona. Inmediatamente se activaron las defensas activas contra incendios comenzando una aspersión de espuma activa del cubiculo en donde se detecto el fuego (previa confirmación de que no había ningún humano o bioroide en el) así como el bloqueo de los cortafuegos colindantes a el. También se ha cortado todas las posibles alimentaciones exteriores del fuego (gas, electricidad,...) y se ha comenzado la evacuación de los que se encontraban en el edificio (muy poca debido la hora).

Toda esta información es recibida al monitor de la Mega Trans mientras llegan al edificio. El primer análisis da como conclusión que seria necesario que el Rescue 1 sea desplegado en el tejado del edificio para así realizar un barrido rápido por el edificio en búsqueda de posibles personas atrapadas.

Mientras Ismael se adelanta con el Cruiser y el cigala para comenzar un análisis sobre el terreno de la situación.

El dibujo de las plantas es el siguiente (nota que su tamaño es igual al de un tablero de ajedrez cosa que te servirá si quieres utilizar figuras para indicar el movimiento de los jugadores).

Las rayas mas fuertes son paredes, y las de puntos son las puertas, cuando se llega a las escaleras hay que pasar al pasillo para seguir subiendo.



5. MISTERIO Y SUSPENSE

Lo que pasa es que hay una persona dentro del edificio que posee una CPU con 1d12 en todas sus características conectada al sistema de seguridad y a Gala y es el que está jugando con los datos que Kyle recibe y que no coinciden con la realidad. Así este personaje puede hacer convencer que hay fuego en cualquier lugar del edificio, controla el cierre y apertura de las puertas, los ascensores, incluso la calefacción y el aire acondicionado.

Este acceso tan directo le obliga a estar conectado desde el mismo edificio y para eso está escondido en la planta número 11. Este personaje no dudará en hacer ver que todo el edificio se quema o en poner en peligro a cualquier miembro de los FFOO.

También tiene preparado una sorpresa, toda la planta 15 está llena de explosivos incendiarios (estos de verdad) y no dudará en activarlos si ve que esa es su única posibilidad de escape.

Estos datos falsos solo se pueden superar si los miembros de los FFOO se atreven a salir de sus landmates y comprobar in situ la situación, hay que decir que salvo las mediciones de los aparatos de la cigala y los slavers directas a no ser que se conecten al sistema del edificio ya que entonces se modificarán tal como el intruso quiera.

Así que no dudes tienes a los personajes en tus manos, puedes cerrar y abrir todas las puertas que no estén rotas, activar el sistema antifuegos llenando los pasillos de espuma (la espuma hace que cueste un turno avanzar dos metros -dos casillas-) o informando que hay fuego en varias plantas a la vez.

También puedes hacer que la espuma que ocupa espacio puede llenar una habitación y comenzar a salir por la puerta empujando todo lo que encuentre en su camino (o rodeándolo dejándolo inmerso en un mar de espuma) hasta cubrir los diez metros cuadrados (diez casillas).

Otro punto a jugar es que no todos los personajes poseen la habilidad de soportar el calor, o la tensión (uno de ellos es el mismísimo Kyle) y así si no superan tiradas de esa habilidad o de Carisma (si no poseen esa habilidad) el Director de Juego puede hacer que los personajes se encuentren obligados a huir. Y Kyle sobretodo deberá hacer tiradas cada vez que Dorian se encuentre en peligro para no dejar a sus compañeros sin comunicación para priorizar la situación de su amada.

Así que tienes un edificio que es una caja de sorpresas solo debes quitarle el lazo.



Escapismo: d4/d6/d8/d10/d12	Charlataneria: d4/d6/d8/d10/d12	Vida suspendida: d4/d6/d8/d10/d12
Mecanismos: d4/d6/d8/d10/d12	Liderazgo: d4/d6/d8/d10/d12	Cont. corporal: d4/d6/d8/d10/d12
Ocultar: d4/d6/d8/d10/d12	Slang: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza "Ki": d4/d6/d8/d10/d12
Equilibrio: d4/d6/d8/d10/d12	Teatro: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza interior: d4/d6/d8/d10/d12
Evitar: d4/d6/d8/d10/d12	Sedución: d4/d6/d8/d10/d12	
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Soportar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Tensión: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Posar: d4/d6/d8/d10/d12	Etiqueta: d4/d6/d8/d10/d12	
Peinarse: d4/d6/d8/d10/d12	Contactos: d4/d6/d8/d10/d12	Fajar: d4/d6/d8/d10/d12
Maquillaje: d4/d6/d8/d10/d12	Callejear: d4/d6/d8/d10/d12	Bucear: d4/d6/d8/d10/d12
Disfrazarse: d4/d6/d8/d10/d12	Burocracia: d4/d6/d8/d10/d12	Degustar: d4/d6/d8/d10/d12
Exp. corporal: d4/d6/d8/d10/d12	Jergas: d4/d6/d8/d10/d12	Resistir dolor: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Embraguez: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	

Proezas fuerza: d4/d6/d8/d10/d12	FIS	ASP	SOC	CON	MEN	Mecanica: d4/d6/d8/d10/d12
Nadar: d4/d6/d8/d10/d12	FUE	TAM	CAR	VIG	INT	Primeros Aux: d4/d6/d8/d10/d12
Lucha libre: d4/d6/d8/d10/d12	106	104	104	106	1010	Música: d4/d6/d8/d10/d12
A. contundentes: d4/d6/d8/d10/d12	DES	APA	N.S	RES	AST	
Bloquear: d4/d6/d8/d10/d12	106	104	104	108	108	Ciencias:
Armas:	Punt. dolor: 106 / 106 :Potencia					Química: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Puntos de daño: 10					Física: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Golpear	Esconderse	Intimidar	Frialdad	Observar	biología: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	106	104	104	106	108	Electrónica: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Conducir:	Correr	Discreción	Protocolo	Supervi.	Leer/Esc.	Idiomas:
.....: d4/d6/d8/d10/d12	106	104	104	106	108	Alemán: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Francés: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Pilotar:	Saltar	Aparentar	Mentir	Fondo	Orienta.: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	106	104	104	106	108: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Atletismo: d4/d6/d8/d10/d12	Lanzar	Empujar	Conver.	Res.Men.	Emparja	Memorizar: d4/d6/d8/d10/d12
A. marciales: d4/d6/d8/d10/d12	106	104	104	106	108	Buscar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Percepción: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Sexto Sentido: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Idea: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12

ARMA: Antigua	VEHICULO: Cruises	LANDMATE: Aegiros	Nombre: EVA EDEN'
Categoría: alta	Categoría: beta	Categoría: beta	Servicio: espiñolista
Alcance Mínimo	Cap. de MOVIMIENTO	Cap. de MOVIMIENTO	Edad:
0m	1d8	1d8	Tipo:
Alcance Máximo	Cap. de MANIOBRABI.	Cap. de MANIOBRABI.	Sexo:
60m	1d8	1d10	Nº de ciclos:
Potencia	TAMAÑO	TAMAÑO	
1d8	1d8	1d6	
Disparos por Asalto	VIGOR	VIGOR	
1	1d8	1d6	
Encasquillamiento	Punt. ESTRUCTURA	Punt. ESTRUCTURA	
12	16	12	
Maniobrabilidad	POTENCIA	POTENCIA	
1d6	1d8	1d6	

APPLESEED
Juego de Rol
Club Srol

Escapismo: d4/d6/d8/d10/d12	Charlataneria: d4/d6/d8/d10/d12	Vida suspendida: d4/d6/d8/d10/d12
Mecanismos: d4/d6/d8/d10/d12	Liderazgo: d4/d6/d8/d10/d12	Cont. corporal: d4/d6/d8/d10/d12
Ocultar: d4/d6/d8/d10/d12	Slang: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza "KI": d4/d6/d8/d10/d12
Equilibrio: d4/d6/d8/d10/d12	Teatro: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza interior: d4/d6/d8/d10/d12
Evitar: d4/d6/d8/d10/d12	Sedución: d4/d6/d8/d10/d12	
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Soportar: <u>Tension</u>: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Posar: d4/d6/d8/d10/d12	Etiqueta: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Peinarse: d4/d6/d8/d10/d12	Contactos: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Maquillaje: d4/d6/d8/d10/d12	Callejear: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Disfrazarse: d4/d6/d8/d10/d12	Burocracia: d4/d6/d8/d10/d12	Fajar: d4/d6/d8/d10/d12
Exp. corporal: d4/d6/d8/d10/d12	Jergas: d4/d6/d8/d10/d12	Bucear: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Degustar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Resistir dolor: d4/d6/d8/d10/d12
		Embraguez: d4/d6/d8/d10/d12

Proezas fuerza: d4/d6/d8/d10/d12	FIS	ASP	SOC	CON	MEN	Mecanica: d4/d6/d8/d10/d12
Nadar: d4/d6/d8/d10/d12	FUE	TAM	CAR	VIG	INT	Primeros Aux.: d4/d6/d8/d10/d12
Lucha libre: d4/d6/d8/d10/d12	1d4	1d4	1d4	1d6	1d10	Música: d4/d6/d8/d10/d12
A. contundentes: d4/d6/d8/d10/d12	DES	APA	N.S	RES	AST	Ciencias:
Bloquear: d4/d6/d8/d10/d12	1d8	1d8	1d6	1d4	1d6	<u>Medicina</u>: d4/d6/d8/d10/d12
Armas:	Punt. dolor: <u>1d4</u> / <u>1d4</u> :Potencia					<u>Química</u>: d4/d6/d8/d10/d12
<u>Distala</u>: d4/d6/d8/d10/d12	Puntos de daño: <u>10</u>					<u>Física</u>: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Conducir:: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Idiomas:
<u>A. Ferozvil</u>: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	<u>Francés</u>: d4/d6/d8/d10/d12
<u>VIM</u>: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	<u>Español</u>: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Pilotar:: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Atletismo: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Memorizar: d4/d6/d8/d10/d12
A. marciales: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Buscar: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Percepción: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Sexto Sentido: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Idea: d4/d6/d8/d10/d12

ARMA: <u>Gony AF</u>	VEHICULO: <u>AW 64-990</u>	LANDMATE:	Nombre: <u>Frank "Galen"</u>
Categoría: <u>d1fa</u>	Categoría: <u>Gamma</u>	Categoría:	Servicio: <u>Especialista</u>
Alcance Mínimo <u>0m</u>	Cap. de MOVIMIENTO <u>1d8</u>	Cap. de MOVIMIENTO	Edad: <u>Humano</u>
Alcance Máximo <u>60m</u>	Cap. de MANIOBRABI. <u>1d8</u>	Cap. de MANIOBRABI.	Tipo: <u>Masculino</u>
Potencia <u>1d8</u>	TAMAÑO <u>1d12</u>	TAMAÑO	Sexo: <u>S</u>
Disparos por Asalto <u>1</u>	VIGOR <u>1d10</u>	VIGOR	Nº de ciclos: <u>5</u>
Encasquillamiento <u>+2</u>	Punt. ESTRUCTURA <u>22</u>	Punt. ESTRUCTURA	
Maniobrabilidad <u>1d6</u>	POTENCIA <u>1d8</u>	POTENCIA	

APPLESEED	
Juego de Rol	
Club Srolc	

Escapismo: d4/d6/d8/d10/d12
 Mecanismos: d4/d6/d8/d10/d12
 Ocular: d4/d6/d8/d10/d12
 Equilibrio: d4/d6/d8/d10/d12
 Evitar: d4/d6/d8/d10/d12

.....: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Posar: d4/d6/d8/d10/d12
 Pelarse: d4/d6/d8/d10/d12
 Maquillaje: d4/d6/d8/d10/d12
 Disfrazarse: d4/d6/d8/d10/d12
 Exp. corporal: d4/d6/d8/d10/d12

.....: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Charlataneria: d4/d6/d8/d10/d12
 Liderazgo: d4/d6/d8/d10/d12
 Slang: d4/d6/d8/d10/d12
 Teatro: d4/d6/d8/d10/d12
 Seducción: d4/d6/d8/d10/d12

.....: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Etiqueta: d4/d6/d8/d10/d12
 Contactos: d4/d6/d8/d10/d12
 Callejear: d4/d6/d8/d10/d12
 Burocracia: d4/d6/d8/d10/d12
 Jergas: d4/d6/d8/d10/d12

.....: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Vida suspendida: d4/d6/d8/d10/d12
 Cont. corporal: d4/d6/d8/d10/d12
 Fuerza "Ki": d4/d6/d8/d10/d12
 Fuerza interior: d4/d6/d8/d10/d12

Soportar:: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Fajar: d4/d6/d8/d10/d12
 Bucear: d4/d6/d8/d10/d12
 Degustar: d4/d6/d8/d10/d12
 Resistir dolor: d4/d6/d8/d10/d12
 Embriaguez: d4/d6/d8/d10/d12

Proezas fuerza: d4/d6/d8/d10/d12
 Nadar: d4/d6/d8/d10/d12
 Lucha libre: d4/d6/d8/d10/d12
 A. contundentes: d4/d6/d8/d10/d12
 Bloquear: d4/d6/d8/d10/d12

Armas:
 Pistola: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Conducir:
 VTM: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Pilotar:
 Autobots: d4/d6/d8/d10/d12
 Savers: d4/d6/d8/d10/d12
 Lunadale: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Atletismo: d4/d6/d8/d10/d12
 A. marciales: d4/d6/d8/d10/d12

FIS	ASP	SOC	CON	MEN
FUE	TAM	CAR	VIG	INT
106	104	104	106	1010
DES	APA	NS	RES	AST
106	104	104	108	108
Punt. dolor: 106 / 106 :Potencia				
Puntos de daño: 10				
Golpear	Escondese	Intimidar	Frialdad	Observar
106	104	104	106	108
Correr	Discreción	Protocolo	Superv.	Leer/Esc.
106	104	104	106	108
Saltar	Aparentar	Mentir	Fondo	Orienta.
106	104	104	106	108
Lanzar	Empujar	Conver.	Res.Men.	Empatia
106	104	104	106	108
Trepas	SexAppeal	Intuición	Asfixia	Cálculo
106	104	104	106	108

Mecanica: d4/d6/d8/d10/d12
 Primeros Aux.: d4/d6/d8/d10/d12
 Música: d4/d6/d8/d10/d12

Ciencias:
 Informatica: d4/d6/d8/d10/d12
 Comunicación: d4/d6/d8/d10/d12
 Electronica: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Idiomas:
 Frances: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12
: d4/d6/d8/d10/d12

Memorizar: d4/d6/d8/d10/d12
 Buscar: d4/d6/d8/d10/d12
 Percepción: d4/d6/d8/d10/d12
 Sexto Sentido: d4/d6/d8/d10/d12
 Idea: d4/d6/d8/d10/d12

ARMA: GON 6 AF
 Categoría: Alfa

VEHICULO: Megaraws
 Categoría: Beta

LANDMATE:
 Categoría:

Nombre: Kyle "Eye"
 Servicio: Especialista
 Edad:
 Tipo: Humano
 Sexo: Masculino
 Nº de ciclos: 3

Alcance Mínimo
 0m

Cap. de MOVIMIENTO
 1d8

Cap. de MOVIMIENTO

Alcance Máximo
 60m

Cap. de MANIOBRABI.
 1d4

Cap. de MANIOBRABI.

Potencia
 1d8

TAMAÑO
 1d10

TAMAÑO

Disparos por Asalto
 1

VIGOR
 1d8

VIGOR

Encasquillamiento
 +2

Punt. ESTRUCTURA
 18

Punt. ESTRUCTURA

Maniobrabilidad
 1d6

POTENCIA
 1d8

POTENCIA

APPLESEED
 Juego de Rol
 Club Srolc

Escapismo: d4/d6/d8/d10/d12 Mecanismos: d4/d6/d8/d10/d12 Ocultar: d4/d6/d8/d10/d12 Equilibrio: d4/d6/d8/d10/d12 Evitar: d4/d6/d8/d10/d12 : d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12 Posar: d4/d6/d8/d10/d12 Peinarse: d4/d6/d8/d10/d12 Maquillaje: d4/d6/d8/d10/d12 Disfrazarse: d4/d6/d8/d10/d12 Exp. corporal: d4/d6/d8/d10/d12 : d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Charlataneria: d4/d6/d8/d10/d12 Liderazgo: d4/d6/d8/d10/d12 Slang: d4/d6/d8/d10/d12 Teatro: d4/d6/d8/d10/d12 Seducción: d4/d6/d8/d10/d12 : d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12 Etiqueta: d4/d6/d8/d10/d12 Contactos: d4/d6/d8/d10/d12 Callejear: d4/d6/d8/d10/d12 Burocracia: d4/d6/d8/d10/d12 Jergas: d4/d6/d8/d10/d12 : d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Vida suspendida: d4/d6/d8/d10/d12 Cont. corporal: d4/d6/d8/d10/d12 Fuerza "Ki": d4/d6/d8/d10/d12 Fuerza interior: d4/d6/d8/d10/d12 Soportar: Tensión: d4/d6/d8/d10/d12 Calor: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12 Fajar: d4/d6/d8/d10/d12 Bucear: d4/d6/d8/d10/d12 Degustar: d4/d6/d8/d10/d12 Resistir dolor: d4/d6/d8/d10/d12 Embriaguez: d4/d6/d8/d10/d12
---	--	---

Proezas fuerza: d4/d6/d8/d10/d12 Nadar: d4/d6/d8/d10/d12 Lucha libre: d4/d6/d8/d10/d12 A. contundentes: d4/d6/d8/d10/d12 Bloquear: d4/d6/d8/d10/d12 Armas: Pistola: d4/d6/d8/d10/d12 Subfusil: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12 Conducir: Automovil: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12 Pilotar: Landmate: d4/d6/d8/d10/d12 Aeronaue: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12 Atletismo: d4/d6/d8/d10/d12 A. marciales: d4/d6/d8/d10/d12	<table border="1"> <thead> <tr> <th>FIS</th> <th>ASP</th> <th>SOC</th> <th>CON</th> <th>MEN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FUE 106</td> <td>TAM 108</td> <td>CAR 104</td> <td>VIG 106</td> <td>INT 100</td> </tr> <tr> <td>DES 108</td> <td>APA 104</td> <td>N.S 104</td> <td>RES 106</td> <td>AST 108</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Punt. dolor: 106 / 106 :Potencia</td> </tr> <tr> <td colspan="5">Puntos de daño: 10</td> </tr> <tr> <td>Golpear 106</td> <td>Esconderse 104</td> <td>Intimidar 106</td> <td>Friedad 104</td> <td>Observar 108</td> </tr> <tr> <td>Correr 106</td> <td>Discreción 104</td> <td>Protocolo 106</td> <td>Supervi. 104</td> <td>Leer/Esc. 108</td> </tr> <tr> <td>Saltar 106</td> <td>Aparentar 104</td> <td>Mentir 106</td> <td>Fondo 104</td> <td>Orienta. 108</td> </tr> <tr> <td>Lanzar 106</td> <td>Empujar 104</td> <td>Conver. 106</td> <td>Res.Men. 106</td> <td>Empatia 108</td> </tr> <tr> <td>Trepar 106</td> <td>SexAppeal 104</td> <td>Intuición 106</td> <td>Asfixia 104</td> <td>Cálculo 108</td> </tr> </tbody> </table>	FIS	ASP	SOC	CON	MEN	FUE 106	TAM 108	CAR 104	VIG 106	INT 100	DES 108	APA 104	N.S 104	RES 106	AST 108	Punt. dolor: 106 / 106 :Potencia					Puntos de daño: 10					Golpear 106	Esconderse 104	Intimidar 106	Friedad 104	Observar 108	Correr 106	Discreción 104	Protocolo 106	Supervi. 104	Leer/Esc. 108	Saltar 106	Aparentar 104	Mentir 106	Fondo 104	Orienta. 108	Lanzar 106	Empujar 104	Conver. 106	Res.Men. 106	Empatia 108	Trepar 106	SexAppeal 104	Intuición 106	Asfixia 104	Cálculo 108	Mecanica: d4/d6/d8/d10/d12 Primeros Aux.: d4/d6/d8/d10/d12 Música: d4/d6/d8/d10/d12 Ciencias: Física: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12 Idiomas:: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12 Memorizar: d4/d6/d8/d10/d12 Buscar: d4/d6/d8/d10/d12 Percepción: d4/d6/d8/d10/d12 Sexto Sentido: d4/d6/d8/d10/d12 Idea: d4/d6/d8/d10/d12
FIS	ASP	SOC	CON	MEN																																																
FUE 106	TAM 108	CAR 104	VIG 106	INT 100																																																
DES 108	APA 104	N.S 104	RES 106	AST 108																																																
Punt. dolor: 106 / 106 :Potencia																																																				
Puntos de daño: 10																																																				
Golpear 106	Esconderse 104	Intimidar 106	Friedad 104	Observar 108																																																
Correr 106	Discreción 104	Protocolo 106	Supervi. 104	Leer/Esc. 108																																																
Saltar 106	Aparentar 104	Mentir 106	Fondo 104	Orienta. 108																																																
Lanzar 106	Empujar 104	Conver. 106	Res.Men. 106	Empatia 108																																																
Trepar 106	SexAppeal 104	Intuición 106	Asfixia 104	Cálculo 108																																																

ARMA: AntiFire Categoría: alfa	VEHICULO: Cruiser Categoría: delta	LANDMATE: RESWE-1 Categoría: Beta	Nombre: Dorian Servicio: ES.WAT. Edad: Tipo: Humano Sexo: Femenino Nº de ciclos: 3
Alcance Mínimo 0m	Cap. de MOVIMIENTO 1d8	Cap. de MOVIMIENTO 1d10	<div>APPLESEED</div> <div>Juego de Rol</div> <div>Club Srolc</div>
Alcance Máximo 60m	Cap. de MANIOBRABI. 1d8	Cap. de MANIOBRABI. 1d12	
Potencia 1d8	TAMAÑO 1d8	TAMAÑO 1d8	
Disparos por Asalto 1	VIGOR 1d8	VIGOR 1d10	
Encasquillamiento +2	Punt. ESTRUCTURA 16	Punt. ESTRUCTURA 18	
Maniobrabilidad 1d6	POTENCIA 1d8	POTENCIA 1d10	

Escapismo:	d4/d6/d8/d10/d12	Charlataneria:	d4/d6/d8/d10/d12	Vida suspendida:	d4/d6/d8/d10/d12
Mecanismos:	d4/d6/d8/d10/d12	Liderazgo:	d4/d6/d8/d10/d12	Cont. corporal:	d4/d6/d8/d10/d12
Ocultar:	d4/d6/d8/d10/d12	Slang:	d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza "K1":	d4/d6/d8/d10/d12
Equilibrio:	d4/d6/d8/d10/d12	Teatro:	d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza interior:	d4/d6/d8/d10/d12
Evitar:	d4/d6/d8/d10/d12	Sedución:	d4/d6/d8/d10/d12		
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12	Soportar:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12	Tension:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12
Posar:	d4/d6/d8/d10/d12	Etiqueta:	d4/d6/d8/d10/d12	Fajar:	d4/d6/d8/d10/d12
Peinarse:	d4/d6/d8/d10/d12	Contactos:	d4/d6/d8/d10/d12	Bucear:	d4/d6/d8/d10/d12
Maquillaje:	d4/d6/d8/d10/d12	Callejear:	d4/d6/d8/d10/d12	Degustar:	d4/d6/d8/d10/d12
Disfrazarse:	d4/d6/d8/d10/d12	Burocracia:	d4/d6/d8/d10/d12	Resistir dolor:	d4/d6/d8/d10/d12
Exp. corporal:	d4/d6/d8/d10/d12	Jergas:	d4/d6/d8/d10/d12	Embriaguez:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12		
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12		

Proezas fuerza:	d4/d6/d8/d10/d12	FIS	ASP	SOC	CON	MEN	Mecanica:	d4/d6/d8/d10/d12
Nadar:	d4/d6/d8/d10/d12	FUE	TAM	CAR	VIG	INT	Primeros Aux.:	d4/d6/d8/d10/d12
Lucha libre:	d4/d6/d8/d10/d12	1010	108	104	108	108	Música:	d4/d6/d8/d10/d12
A. contundentes:	d4/d6/d8/d10/d12	DES	APA	N.S	RES	AST		
Bloquear:	d4/d6/d8/d10/d12	109	104	104	106	106	Ciencias:	
		Punt. dolor: 109 / 108 :Potencia					Fisica:	d4/d6/d8/d10/d12
		Puntos de daño: 1.6					Quimica:	d4/d6/d8/d10/d12
Armas:		Golpear	Esconderse	Intimidar	Frialdad	Observar:	d4/d6/d8/d10/d12
Rifle:	d4/d6/d8/d10/d12	108	106	104	106	106:	d4/d6/d8/d10/d12
Armas:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
Conducir:		Correr	Discreción	Protocolo	Superv.	Leer/Esc.	Idiomas:	
Automovil:	d4/d6/d8/d10/d12	108	106	104	106	106:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
Pilotar:		Saltar	Aparentar	Mentir	Fondo	Orienta.:	d4/d6/d8/d10/d12
Aeronave:	d4/d6/d8/d10/d12	108	106	104	106	106:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
Atletismo:	d4/d6/d8/d10/d12	Lanzar	Empujar	Conver.	Res.Men.	Empatia	Memorizar:	d4/d6/d8/d10/d12
A. marciales:	d4/d6/d8/d10/d12	108	106	104	106	106	Buscar:	d4/d6/d8/d10/d12
							Percepción:	d4/d6/d8/d10/d12
		Trepas	SexAppeal	Intuición	Asfixia	Cálculo	Sexto Sentido:	d4/d6/d8/d10/d12
		108	106	104	106	106	Idea:	d4/d6/d8/d10/d12

ARMA: M66 AF	VEHICULO: Cruiser	LANDMATE:	Nombre:	ISMAEL "isi"
Categoría: Beta	Categoría: Selta	Categoría:	Servicio:
Alcance Mínimo	Cap. de MOVIMIENTO	Cap. de MOVIMIENTO	Edad:
16m	1d8		Tipo:	Cyborg (Beta)
Alcance Máximo	Cap. de MANIOBRABI.	Cap. de MANIOBRABI.	Sexo:	Masculino
1200m	1d8		Nº de ciclos:	4
Potencia	TAMAÑO	TAMAÑO		
1d6	1d8			
Disparos por Asalto	VIGOR	VIGOR		
1/RC-RL	1d8			
Encasquillamiento	Punt. ESTRUCTURA	Punt. ESTRUCTURA		
+2/+3	16			
Maniobrabilidad	POTENCIA	POTENCIA		
1d12	1d8			

APPLESEED

Juego de Rol
Club Srolc

Escapismo:	d4/d6/d8/d10/d12	Charlataneria:	d4/d6/d8/d10/d12	Vida suspendida:	d4/d6/d8/d10/d12
Mecanismos:	d4/d6/d8/d10/d12	Liderazgo:	d4/d6/d8/d10/d12	Cont. corporal:	d4/d6/d8/d10/d12
Ocultar:	d4/d6/d8/d10/d12	Slang:	d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza "Ki":	d4/d6/d8/d10/d12
Equilibrio:	d4/d6/d8/d10/d12	Teatro:	d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza interior:	d4/d6/d8/d10/d12
Evitar:	d4/d6/d8/d10/d12	Sedución:	d4/d6/d8/d10/d12		
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12	Soportar:	
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12	Tension:	d4/d6/d8/d10/d12
			:	d4/d6/d8/d10/d12
			:	d4/d6/d8/d10/d12
			:	d4/d6/d8/d10/d12
Posar:	d4/d6/d8/d10/d12	Etiqueta:	d4/d6/d8/d10/d12	Fajar:	d4/d6/d8/d10/d12
Peinarse:	d4/d6/d8/d10/d12	Contactos:	d4/d6/d8/d10/d12	Bucear:	d4/d6/d8/d10/d12
Maquillaje:	d4/d6/d8/d10/d12	Callejear:	d4/d6/d8/d10/d12	Degustar:	d4/d6/d8/d10/d12
Disfrazarse:	d4/d6/d8/d10/d12	Burocracia:	d4/d6/d8/d10/d12	Resistir dolor:	d4/d6/d8/d10/d12
Exp. corporal:	d4/d6/d8/d10/d12	Jergas:	d4/d6/d8/d10/d12	Embraguez:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12		
.....:	d4/d6/d8/d10/d12:	d4/d6/d8/d10/d12		

Proezas fuerza:	d4/d6/d8/d10/d12	FIS	ASP	SOC	CON	MEN	Mecanica:	d4/d6/d8/d10/d12
Nadar:	d4/d6/d8/d10/d12	FUE	TAM	CAR	VIG	INT	Primeros Aux.:	d4/d6/d8/d10/d12
Lucha libre:	d4/d6/d8/d10/d12	ld6	ld4	ld8	ld4	ld8	Música:	d4/d6/d8/d10/d12
A. contundentes:	d4/d6/d8/d10/d12	DES	APA	N.S	RES	AST		
Bloquear:	d4/d6/d8/d10/d12	ld6	ld4	ld4	ld6	ld10	Ciencias:	
Armas:		Punt. dolor:	ld6 / ld4	Potencia			Fisica	d4/d6/d8/d10/d12
Pistola	d4/d6/d8/d10/d12	Puntos de daño:	8				Quimica	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12						Informatica	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	Galpear	Esconderse	Intimidar	Friedad	Observar:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	ld6	ld4	ld6	ld4	ld8:	d4/d6/d8/d10/d12
Conducir:		Correr	Discreción	Protocolo	Supervi.	Leer/Esc.	Idiomas:	
VTM	d4/d6/d8/d10/d12	ld6	ld4	ld6	ld4	ld8	Frances	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12					:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	Saltar	Aparentar	Mentir	Fondo	Orienta.:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	ld6	ld4	ld6	ld4	ld8:	d4/d6/d8/d10/d12
Pilotar:		Lanzar	Empujar	Conver.	Res.Men.	Empatia:	d4/d6/d8/d10/d12
Landmate	d4/d6/d8/d10/d12	ld6	ld4	ld6	ld4	ld8	Memorizar:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	Trepar	SexAppeal	Intuición	Asfexia	Cálculo	Buscar:	d4/d6/d8/d10/d12
.....:	d4/d6/d8/d10/d12	ld6	ld4	ld6	ld4	ld8	Percepción:	d4/d6/d8/d10/d12
Atletismo:	d4/d6/d8/d10/d12						Sexto Sentido:	d4/d6/d8/d10/d12
A. marciales:	d4/d6/d8/d10/d12						Idea:	d4/d6/d8/d10/d12

ARMA: GON6 AF	VEHICULO: MEGATRANS	LANDMATE: GUGES	Nombre:	Haras "Atlas"
Categoría: alfa	Categoría: Beta	Categoría: Beta	Servicio:	Especialistas
Alcance Mínimo	Cap. de MOVIMIENTO	Cap. de MOVIMIENTO	Edad:
0m	ld8	ld12	Tipo:	Brujo de
Alcance Máximo	Cap. de MANIOBRABI.	Cap. de MANIOBRABI.	Sexo:	Masculino
60m	ld4	ld12	Nº de ciclos:	2
Potencia	TAMAÑO	TAMAÑO		
ld8	ld10	ld12		
Disparos por Asalto	VIGOR	VIGOR		
1	ld8	ld12		
Encasquillamiento	Punt. ESTRUCTURA	Punt. ESTRUCTURA		
+2	ld8	24		
Maniobrabilidad	POTENCIA	POTENCIA		
ld6	ld8	ld12		

APPLESEED
 Juego de Rol
 Club Srolc

LIBRO 9:
フノツメマ ケコ
ULTIMOS
ユフヤノハマモ
CONSEJOS
テマホモナハマモ

"Al acabar la jornada, los argonautas miraron hacia el horizonte y vieron que todavía faltaban muchos días para encontrar el vellocino de oro"

1. CYBERPUNK

El concepto de "cyberpunk" se acuñó para indicar un nuevo subgénero (básicamente literario) que apareció a mediados de los años 80 en el género de la ciencia ficción. Comenzar a comentar quien, cuando y donde se utilizó el término por primera vez no tiene sentido y menos en estas páginas pero si tiene sentido comentar que entendemos o que entiende otra gente por cyberpunk, porque por si no te habías dado cuenta nosotros consideramos a Appleseed un juego de ambientación cyberpunk.

La palabra en cuestión está formada por otras dos palabras: cyber y punk, la primera viene de la palabra cibernética que es la tecnología de los mecanismos automáticos y la segunda es el término de un movimiento social de moda a finales de los años 70 que se caracterizaba por la ruptura con muchos de los preceptos de la sociedad imperante, era un movimiento que se caracterizaba por la crítica y por su forma de realizarla creando polémica con sus formas de vestir, de peinarse y música. Así la palabra cyberpunk sería un boceto de lo que creen los autores que será nuestro futuro: máquinas y humano radicalizados en una sociedad cuanto menos tan injusta como la actual.

Este ambiente era diferente al presentado normalmente por la ciencia ficción, no había sitio para grandes imperios intergalácticos, duramente tendríamos nuestro pequeño mundo; no existirían paces mundiales en favor de un desarrollo global, a duras penas no habrían enfrentamientos cada dos calles entre bandas callejeras; no habrían aliens contra los que luchar unidos, no necesitaríamos marcianos para destruirnos (*homo homini lupus est*); la informática no será nuestra liberación como raza, al contrario será una nueva forma de esclavitud. Así con estas premisas se entiende que la ciencia ficción cyberpunk fuera considerado un género apocalíptico, que se desarrollaba siempre en mundos que parecían más un retrete (y muy sucio por cierto) que un jardín del edén. Y ahí están películas y novelas como el Neuromante o Blade Runner para ilustrar esto (y anteriormente 1984). Y juegos de rol como el Cyberpunk que ambienta su acción en este género (si no os habíais dado cuenta por el nombre).

Pero nosotros queremos hacer caer el acento en otra parte de la palabra cyberpunk. Para nosotros el cyberpunk significa cercano, pasado mañana. El cyberpunk es la ficción de hoy que posiblemente será la ciencia del mañana. El cyberpunk está hoy, solo hay que buscarlo y darle una vuelta de más a la tuerca. ¿Adónde nos lleva la genética actual? A los clones, a la regeneración de miembros perdidos, ... ¿Adónde alcanzará la informática? A la Inteligencia Artificial, a la conexión hombre - máquina,

Pensar como estaremos 2000 años en el futuro es muy divertido sobre todo porque podemos pensar que todo puede ser posible pero pensar como seremos de aquí unos diez o veinte años es más interesante, intentar ver como evolucionaremos o intentaremos evolucionar desde ahora para ser y estar mejor en un corto plazo y así intentar entrever como será nuestro mundo futuro.

2. ACCIÓN, SIMULACIÓN Y NARRACIÓN.

Estos son los aspectos que pueden dominar tus partidas con un juego de rol. Que las domine solo uno no es malo pero tampoco es bueno.

En los primeros juegos de rol el sistema de juego potenciaba la acción. Todo estaba centrado para que los personajes pudieran hacer muchas cosas y que el master pudiera controlar muchas situaciones, pero al final las cosas se convertían en interminables combates donde se hacían muchas maniobras. Eran un tipo de juegos muy limitados al mundo en donde se realizaban ya que trataban todos los aspectos que se podían realizar pero hacia que el sistema fuera muy poco flexible. Son juegos buenos en términos generales pero limitados a la larga.

La simulación fue el objetivo buscado a continuación, lo importante es que los jugadores puedan simular en todo detalles los aspectos de su vida y milagros. Son juegos generalmente muy complicados ya que deben controlar muchos aspectos. En estos juegos el mundo donde transcurren no tienen mucha importancia salvo en características generales. Pero estos juegos no son muchos ya que muchas veces se crean juegos de simulación concretos que complementan a un juego de rol (generalmente dirigido hacia la acción). Son juegos muy completos pero que hacen que el menor estornudo en el juego sea un fuente inagotable de consecuencias ya previstas por el reglamento.

Y el último aspecto (cronológicamente hablando) es la narración. Los juegos de rol que potencian este aspecto son juegos que piden a los jugadores que comenten lo que su personaje hace y como el director de juego decide como se resuelve, no se da mucha importancia que se hace o como se debe hacer y las consecuencias que tienen las acciones, lo importante es como se comunican las cosas, como se plantean y como se solucionan. Son buenos juegos pero tienden a pedir cosas a los jugadores que hagan cosas que generalmente no hacemos por el "miedo al ridículo".

Según nuestra opinión ninguno de estos aspectos es superior a los otros (ninguno, sea cual sea). Los juegos que se basan en la acción tienen la ventaja que son juegos compactos y generalmente muy buenos (limitados) pero los de simulación son perfectos para eso, simular las acciones y los juegos más narrativos son juegos que potencian la reflexión y la comunicación entre los jugadores que son dos cosas que nos parecen vitales para cualquier persona como tal. Y como todos son buenos a cada uno lo suyo.

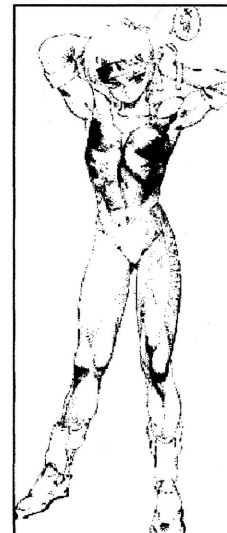
Hay momentos que el reglamento debe ser completo y permitir al director de juego y a los jugadores poder realizar esa acción que desean, pero también a veces es necesario que sea lo suficientemente detallista para simular las acciones y también debe ser lo suficientemente adaptable para que se interpreten cada vez que sea necesario para los intereses comunes. Y eso lo hemos intentado con este juego y este sistema, dudamos que lo hayamos conseguido (si es así hemos creado otro concepto de juego que vamos a llamar ACCUMULARRACIÓN).

Y es aquí donde entra Apleseed, si el mundo fuera azotado por una guerra mundial (cosa que parece poco probable actualmente pero que todavía esta presente en todos los miedos de todo el mundo) la sociedad se organizaría en ciudades parecidas a Olimpo, y en donde sin duda aparecerían elementos muy parecidos a los dibujados y creados por Masamune Shirow en su obra.

Otro punto importante es que nuestro autor favorito de manga es uno de los mayores representantes del cyberpunk actual, sino en el campo de la novela si en el comic (o manga) que es un genero que siempre ha estado muy unido a la ciencia ficción. Se puede decir que todas sus obras son de carácter cyberpunk, esto se ve mas claramente en obras como Black Magic, Dominion, Patrulla Especial Ghost y Apleseed pero también en Orión donde se plantea el cyberpunk de una sociedad que no esta basada en la matemática euclidiana sino en los preceptos de la psicociencia y la conciencia humana. Y en cada obra presenta radicalizado un elemento ya presente en el presente, ¿como seria el mundo si no solucionamos el problema de la contaminación? Dominion, ¿como seria el mundo si la informática fuera capaz de generar conciencias propias? Patrulla Especial Ghost ¿como seria si nuestras armas inteligentes se volvieran contra nosotros? Black Magic M-66.

Y así creemos que el cyberpunk es la palabra que mejor define nuestro juego, un juego del futuro donde el futuro no es muy limpio porque nuestro presente no lo es.

Así que cuando no sepas que es cyberpunk mira por la ventana y radicaliza un poco lo que ves.....



ESTO DE AQUÍ AL LADO SERIA UNA MUESTRA DE MUJER CYBERPUNK, RADICAL Y PELIGROSAMENTE DAÑINA PARA NUESTRA SALUD.

ESO ES UN COMENTARIO MACHISTA Y DE MAL GUSTO, ¿NO CREÉIS MUCHACHAS?

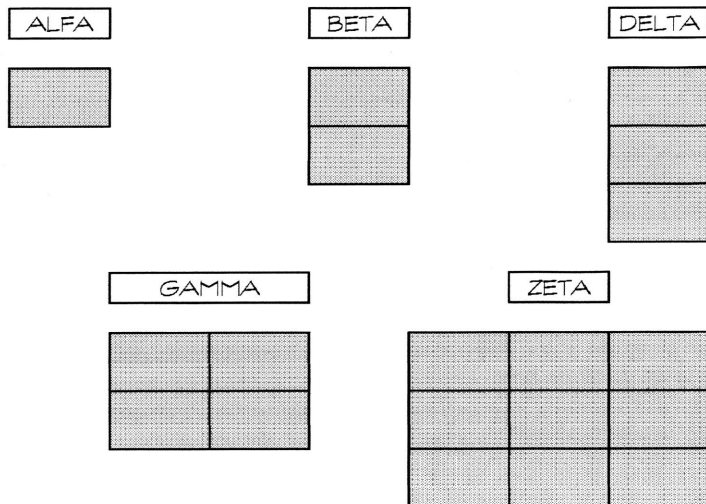
4. USANDO TABLEROS

Ya en nuestra aventura (ver libro 8) te indicamos que podías usar un tablero con casillas para representar una planta del edificio. La utilización de tableros facilita el trabajo del Director de Juego ya que puede ver de forma rápida y directa donde se encuentran los personajes jugadores y los no jugadores. Esto también hace que necesites figuritas a escala para representar a los personajes que se encuentren en el tablero pero eso puede solucionarse fácilmente.

El tablero que nosotros pensamos que puede funcionar mejor es aquel que se divide en cuadrados. Los cuadrados son fáciles de usar ya que su traducción en metros cuadrados es muy utilizada para medir superficies. El único inconveniente es que cuando quieras representar lugares redondos los cuadrados límites aparecerán cortados, y que limita el factor de encaramiento (el lugar hacia que figuradamente mira el personaje) se limita a cuatro cosas que si utilizáramos hexágonos aumentaríamos en dos lados mas.

Pero también tiene ventajas. La primera es que casi todo el mundo posee un tablero dividido en cuadros en casa (no os acordáis de vuestro ajedrez) y que además posee figuritas a escala con respecto a ese tablero (bingo, las figuras del ajedrez). Para nuestra representación de objetos de diferentes categorías es mucho mas fácil representarlos con cuadrados que con hexágonos, y si el Director de Juego quiere realizar un gran mapa pautado no necesita hojas muy especiales ya que puede utilizar cualquier hoja cuadrículada.

Los objetos del juego (así como los personajes) de diferentes categorías se realizara de la siguiente forma:



3. MIL Y UNA AVENTURAS.

Cuando estábamos diseñando el juego comenzamos a temer que no era tan buena idea hacer un juego de rol de este manga. Temíamos que a la larga lo que nos permitía utilizar uno de los mejores universos de juego que conocemos fuera lo mismo que limitara a las partidas a ser siempre variantes más o menos acertadas y originales del mismo tema. Esto les ocurre a muchos juegos que son generalmente muy atractivos pero que a la larga se hacen tan reiterativos que se hacen indeseables.

Appleseed es un manga que deja muchos detalles abiertos y que son los que debemos explorar para que cada partida sea diferente a la anterior. Lo primero que debes hacer es no querer ser personajes que aparecen en el manga, Deunan y Briareos son policías y por eso todas las aventuras del tebeo son del tipo policial. Pero en el juego de rol las partidas de policías que luchan contra el malo del turno son una posibilidad (una, solo una entre muchas).

La primera fuente de aventuras es Olimpo, la ciudad más grande de la Tierra. En las ciudades hay miles de aventuras, porque hay gente en ellas: gente con secretos, gente con problemas, gente con agallas, gente con soluciones. Utiliza tu imaginación: negocios poco claros, gente que busca cosas extrañas, y miles de complicaciones y aventuras esperan a tus jugadores detrás de cada esquina. Y como Olimpo no es la única ciudad del mundo esto aumenta.

Otra fuente es la MalaTierra. Todo el mundo es en general Mala Tierra, desolación y muerte que campa a sus anchas. En este escenario pueden aparecer miles de datos: piratas tecnológicos, grupos de solitarios que pueden que no crean que esos seres tan gordos y lustrosos sean humanos como ellos, bases perdidas con secretos militares que aunque antiguos no dejan de ser poderosos, incluso (y por que no) un dungeon clásico donde los malos pueden ser abominaciones genéticas nucleares.

Otro elemento es el nuevo orden mundial, las aventuras de carácter político son difíciles de montar pero son una gran opción. Los de Mumma pueden ser unos enemigos formidables pero también unos aliados dudosos y siempre deberás tener ojos en las espaldas ya que no se podrán fiar ni de su madre.

Y aparte de las temáticas existen las ideas para partidas cortas, que alegran la vida: un día en el campo o en el parque de atracciones, el carnaval, un desfile algo desmadrado,....

Miles de ideas se pueden adaptar a Appleseed, nosotros intentaremos siempre presentar siempre ideas originales y poco usuales en nuestras aventuras para mostrar así, esto que te estamos diciendo.



Así un objeto de clase se alfa ocupara un solo cuadrado (un humano o bioroide, uno beta dos (si es una moto es encarara por uno de los lados cortos y si es un landmate lo ara por el lado mas largo), uno delta ocuparía tres (y se encararían como los beta), uno delta ocuparía cuatro (y si es un vehículo se encara por cualquier lado o incluso tendrá diferente armamento según que lado) y uno zeta ocuparan nueve cuadrados si es una araña o mas si es un edificio (aunque siempre aumentara de forma de cuadro o rectángulo).

Escapismo: d4/d6/d8/d10/d12	Charlataneria: d4/d6/d8/d10/d12	Vida suspendida: d4/d6/d8/d10/d12
Mecanismos: d4/d6/d8/d10/d12	Liderazgo: d4/d6/d8/d10/d12	Cont. corporal: d4/d6/d8/d10/d12
Ocultar: d4/d6/d8/d10/d12	Slang: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza "Ki": d4/d6/d8/d10/d12
Equilibrio: d4/d6/d8/d10/d12	Teatro: d4/d6/d8/d10/d12	Fuerza interior: d4/d6/d8/d10/d12
Evitar: d4/d6/d8/d10/d12	Sedución: d4/d6/d8/d10/d12	
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	Soportar:
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12
Posar: d4/d6/d8/d10/d12	Etiqueta: d4/d6/d8/d10/d12	Fajar: d4/d6/d8/d10/d12
Peinarse: d4/d6/d8/d10/d12	Contactos: d4/d6/d8/d10/d12	Bucear: d4/d6/d8/d10/d12
Maquillaje: d4/d6/d8/d10/d12	Callejear: d4/d6/d8/d10/d12	Degustar: d4/d6/d8/d10/d12
Disfrazarse: d4/d6/d8/d10/d12	Burocracia: d4/d6/d8/d10/d12	Resistir dolor: d4/d6/d8/d10/d12
Exp. corporal: d4/d6/d8/d10/d12	Jergas: d4/d6/d8/d10/d12	Embriaguez: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	
.....: d4/d6/d8/d10/d12: d4/d6/d8/d10/d12	

Proezas fuerza: d4/d6/d8/d10/d12	FIS	ASP	SOC	CON	MEN	Mecanica: d4/d6/d8/d10/d12
Nadar: d4/d6/d8/d10/d12	FUE	TAM	CAR	VIG	INT	Primeros Aux.: d4/d6/d8/d10/d12
Lucha libre: d4/d6/d8/d10/d12						Música: d4/d6/d8/d10/d12
A. contundentes: d4/d6/d8/d10/d12	DES	APA	N.S	RES	AST	
Bloquear: d4/d6/d8/d10/d12						Ciencias:
Armas:	Punt. dolor: / :Potencia				: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Puntos de daño:: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Golpear	Escondese	Intimidar	Frialdad	Observar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12					: d4/d6/d8/d10/d12
Conducir:	Correr	Discreción	Protocolo	Supervi.	Leer/Esc.	Idiomas:
.....: d4/d6/d8/d10/d12					: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12					: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12	Saltar	Aparentar	Mentir	Fondo	Orienta.: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12					: d4/d6/d8/d10/d12
Pilotar:	Lanzar	Empujar	Conver.	Res.Men.	Empatia	Memorizar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12						Buscar: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12						Percepción: d4/d6/d8/d10/d12
.....: d4/d6/d8/d10/d12						Sexto Sentido: d4/d6/d8/d10/d12
Atletismo: d4/d6/d8/d10/d12	Trepar	SexAppeal	Intuición	Asfixia	Cálculo	Idea: d4/d6/d8/d10/d12
A. marciales: d4/d6/d8/d10/d12						

ARMA:	VEHICULO:	LANDMATE:	Nombre:
Categoría:	Categoría:	Categoría:	Servicio:
Alcance Mínimo	Cap. de MOVIMIENTO	Cap. de MOVIMIENTO	Edad:
Alcance Máximo	Cap. de MANIOBRABI.	Cap. de MANIOBRABI.	Tipo:
Potencia	TAMAÑO	TAMAÑO	Sexo:
Disparos por Asalto	VIGOR	VIGOR	Nº de ciclos:
Encasquillamiento	Punt. ESTRUCTURA	Punt. ESTRUCTURA	
Maniobralidad	POTENCIA	POTENCIA	

APPLESEED
 Juego de Rol
 Club Srolc

Masamune Shirow's APPLESEED, el Juego de Rol, que te permite introducirte en el fascinante mundo del manga. Por medio del Sistema de Juego Acción, Simulación y Narración podrás encarnar a cualquiera de los personajes, así como controlar desde los famosos landmates hasta las plataformas Araña.

Este libro es el juego básico, con el cual podrás empezar a jugar inmediatamente.



Club SrolC

**Escaneado para su conservación y
difusión gratuita por Morgan Blackhand
de Play It Again, Sam.**