



B.I.A.

ADAPTACIÓN SISTEMA DE JUEGO

BY PEPE PEDRAZ

B.I.A SE JUEGA CON UN CONJUNTO DE DADOS DE 6 CARAS (D6).

Antes de realizar una tarea que implique un riesgo o la posibilidad de que las cosas no salgan como queramos, tendremos que contestar (nosotras y la mesa de juego) unas preguntas:

- ¿Qué pretendemos que pase exactamente?
- ¿Qué podría salir mal?
- ¿Qué es lo peor que podría pasar?

ESTAS RESPUESTAS AYUDARÁN A LA DIRECTORA DE JUEGO A ESTABLECER LAS CONSECUENCIAS DE LA ACCIÓN.

Posteriormente, seleccionaremos nuestros D6.

- *Tantos D6 (uno o dos) como indique nuestra habilidad general.*
- *Añadiremos 1d6 si la acción está relacionada con nuestras habilidades específicas.*

Posteriormente, lanzaremos los D6 y **nos quedaremos con el valor más alto de los 3 dados.**

SEGÚN ESE VALOR, SE APLICARÁN LAS CONSECUENCIAS (BASADAS EN LAS 3 PREGUNTAS CONTESTADAS CON ANTERIORIDAD):

- **1 - 2:** *Sucede lo peor que podría suceder.*
- **3 - 5:** *Sucede lo que tenías previsto, pero no exactamente como pensabas.*
- **6:** *Sucede exactamente lo que tenías planeado.*

En B.I.A existen 6 habilidades generales, cada una de ellas asociada a uno de los 6 Tótems.

- **FUERZA: OSO**
- **DESTREZA: LOBO**
- **CONSTITUCIÓN: BISONTES**
- **INTELIGENCIA: CUERVO**
- **SABIDURÍA: CARISMA**
- **CARISMA: CUERVO**



Todas las tiradas se ajustarán de un modo u otro a una de estas habilidades.

TÓTEM Y VENTAJAS

Las jugadoras representan a miembros del cuerpo de la B.I.A

que investigan diversos casos en las reservas indias. Cada una de ellas tiene un pasado (indicado en su documento) y una apariencias que las jugadoras pueden moldear a su antojo.

Pero estas investigadoras han sido dotadas de un don especial.

CADA UNA DE ELLAS POSEE UN TÓTEM QUE LA GUÍA, PROTEGE Y LE CONFIERE UNA SERIE DE VENTAJAS sobre el resto de humanos convencionales.

Estas ventajas pueden usarse en cualquier momento, siempre adecuándose al contexto a su descripción (*observar documentos de Tótem*).

Úsalas con sabiduría, ellas te hacen única y especial.

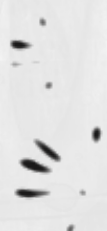
DAÑO Y VIDA

Todos los impactos que reciban las jugadoras tienen una repercusión en su estado de salud.

La directora de juego, no lanza los dados, y estos impactos se determinan mediante las consecuencias derivadas de dos las tres preguntas que tuvieron que responder las jugadoras antes de realizar una acción:

- ¿Qué podría salir mal? (*me tropiezo y caigo*)
- ¿Qué es lo peor que podría pasar? (*me dan una paliza*)

- Una paliza o una mala caída **RESTARÁ 1PV** a una personaje.
- Un arma blanca o un arma de fuego como una pistola, **RESTARÁ 2PV.**
- Una recortada, metralleta, etc... **RESTARÁ 3PV.**



NOMBRE:

APARIENCIA: llevas traje de chaqueta, un teléfono móvil y un maletín lleno de documentos. Unas gafas de sol ocultan tu mirada inquisitiva. No destacas ni por estatura ni por complexión. Tu punto fuerte está en algo que no se puede ver a simple vista.

TÓTEM:
ÁGUILA
"SABIDURÍA"

HABILIDADES GENERALES

Fuerza 1D6
Potencia física y muscular.

Destreza 1D6
Agilidad, precisión manual y reflejos.

Constitución 1D6
Resistencia física, salud y aguante.

Inteligencia 1D6
Raciocinio, memoria y capacidad de aprendizaje.

Sabiduría 2D6
Voluntad, intuición, instinto y percepción.

Carisma 1D6
Belleza, influencia social, don de gentes y suerte.

PASADO:

Especialista en derecho, has trabajado para el fiscal del estado o para el equipo contrario, para la defensa. Puedes, igualmente, haber ejercido funciones de consejero en una empresa.

PUNTOS DE VIDA



INVENTARIO BÁSICO

HABILIDADES ESPECÍFICAS

VENTAJAS DE TÓTEM

"ALAS PROTECTORAS"

Una vez por partida, asumes en primera persona una consecuencia que vaya dirigida a un personaje cercano a tu posición.

"OJO ADIVINO"

Una vez por partida, puedes escrutar a un personaje no jugador y observar si esconde algún secreto. **Pregunta:** ¿está siendo realmente sincero con lo que dice?

"CLARIVIDENCIA"

Una vez por partida, eres capaz de visualizar si alguna situación se va a tornar hostil para ti y tu equipo. **Pregunta:** ¿hay algo a punto de estallar?

"PLENITUD"

Aprendes rápidamente de tus errores. **Cuando falles** una tirada de Sabiduría, Inteligencia o Carisma, obtienes un +1 para la siguiente tirada relacionada con esta habilidad.

DIPLOMACIA

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen intereses y relaciones que se dan entre personas.

PERCEPCIÓN

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen obtener impresiones sobre personas a través de tus sentidos.

PSICOLOGÍA

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen estudiar los procesos mentales, las sensaciones, las percepciones y el comportamiento del ser humano.

Cuando quieras realizar una acción que implique un riesgo, responde... ¿qué quiero que suceda exactamente? y posteriormente... ¿qué podría salir mal?



Una vez respondidas las preguntas, coge tantos D6 como indique tu habilidad general. Y añade 1d6 si está relacionado con tus habilidades específicas



1 - 2: Sucede lo peor que podría suceder.
3 - 6: Sucede lo que tenías previsto, pero no exactamente como pensabas.
7: Sucede exactamente lo que tenías planeado

NOMBRE:

APARIENCIA: llevas ropa cómoda por si hay acción. Pantalones y botas militares, sudadera y chaqueta con capucha. Una gorra con las siglas B.I.A cubre tu cabeza rapada. Destacas entre la multitud por tu gran complexión, no necesariamente musculada, pero sí considerable.

HABILIDADES GENERALES

Fuerza 1D6

Potencia física y muscular.

Destreza 1D6

Agilidad, precisión manual y reflejos.

Constitución 2D6

Resistencia física, salud y aguante.

Inteligencia 1D6

raciocinio, memoria y capacidad de aprendizaje.

Sabiduría 1D6

Voluntad, intuición, instinto y percepción.

Carisma 1D6

Belleza, influencia social, don de gentes y suerte.



TÓTEM:

BISONTE

"CONSTITUCIÓN"

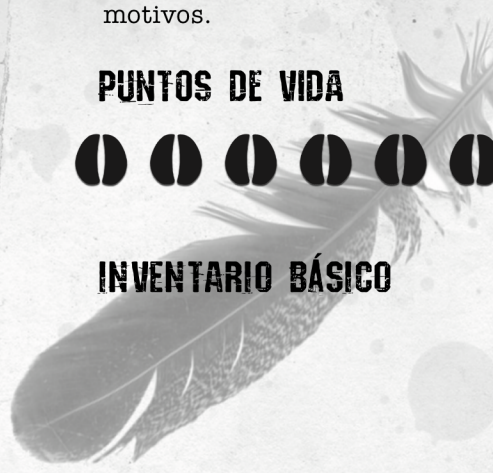
PASADO:

Has servido en el ejército. Al finalizar tu contrato de alistamiento o llegado a la edad de jubilación militar, decidiste unirte al B.I.A. Únicamente tu conoces los motivos.

PUNTOS DE VIDA



INVENTARIO BÁSICO



HABILIDADES ESPECÍFICAS

VENTAJAS DE TÓTEM

"ROBUSTEZ"

Cada impacto que recibas, reduce su daño en -1 PV.

"RESURRECCIÓN"

Una vez por partida, puedes resucitar a cualquier personaje, aunque sus puntos de vida hayan llegado a 0. Ese personaje "renace" con 3 puntos de vida.

"ALMA APACIGUADORA"

Si estás cerca de cualquier personaje o grupo de personajes tras un combate o acción que haya implicado daños, estos personajes recuperan automáticamente 1 punto de vida.

"RECUPERACIÓN NATURAL"

Tienes la capacidad de recuperar con mucha más velocidad que el resto. Cuando termine cualquier evento o acción que haya implicado un daño, **recuperas 1 punto de vida.**

RESISTENCIAS

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen resistir impactos, venenos...

SANACIÓN

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen curar 1 PV a un personaje jugador.

SUPERVIVENCIA

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen acciones relacionadas con sobreponerte a situaciones difíciles o tras de un hecho o un momento de peligro.

Cuando quieras realizar una acción que implique un riesgo, responde... ¿qué quiero que suceda exactamente? y posteriormente... ¿qué podría salir mal?



Una vez respondidas las preguntas, coge tantos D6 como indique tu habilidad general. Y añade 1d6 si está relacionado con tus habilidades específicas



1 - 2: Sucede lo peor que podría suceder.
3 - 4: Sucede lo que tenías previsto, pero no exactamente como pensabas.
5: Sucede exactamente lo que tenías planeado

NOMBRE:

APARIENCIA: chinos claros, camiseta negra y camisa de manga corta desabrochada (a poder ser, hawaiana). Teléfono móvil siempre a mano y una pose con cierto aire chulesco. Se nota que tu escuela es la calle y es allí donde sabes desenvolverte.



TÓTEM:
CIERVO
"CARISMA"

HABILIDADES GENERALES

Fuerza

Potencia física y muscular.

1D6

Destreza

Agilidad, precisión manual y reflejos.

1D6

Constitución

Resistencia física, salud y aguante.

1D6

Inteligencia

raciocinio, memoria y capacidad de aprendizaje.

1D6

Sabiduría

Voluntad, intuición, instinto y percepción.

1D6

Carisma

Belleza, influencia social, don de gentes y suerte.

2D6

PASADO:

Trabajaste como investigador, por tu cuenta o para una empresa privada. Has intervenido en casos de seguridad industrial, aseguradoras, problemas conyugales, etc...

PUNTOS DE VIDA



INVENTARIO BÁSICO

HABILIDADES ESPECÍFICAS

VENTAJAS DE TÓTEM

"CARGA"

Puedes acercarte corriendo a un PNJ y realizar una acción aunque estés a media distancia, será considerada como una sola acción.

"DOMINACIÓN"

Una vez por partida, los "5" de tus tiradas durante un combate completo cuentan como "6".

"FIGURA DE MADERA"

Durante una escena y una vez por partida, uno de los personajes jugadores de tu equipo recibe una de las ventajas de tu tótem.

"JEFE"

Tienes la capacidad de infundir respeto en tu entorno.
Una vez por partida, puedes hacer una pregunta sobre un tema delicado a un personaje no jugador. Te dirá todo lo que sepa.

INFLUENCIA

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen ejercer un determinado control sobre alguien o algo.

INTIMIDACIÓN

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen conseguir que alguien sienta miedo o temor.

VOLUNTAD

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen tener la capacidad de decidir con libertad lo que se desea y no dejarse influenciar por cualquier persona o ente.

Cuando quieras realizar una acción que implique un riesgo, responde... **¿qué quiero que suceda exactamente?** y posteriormente... **¿qué podría salir mal?**



Una vez respondidas las preguntas, **coge tantos D6 como indique tu habilidad general**. Y añade 1d6 si está relacionado con tus habilidades específicas



1 - 2: Sucede lo peor que podría suceder.
3 - 4: Sucede lo que tenías previsto, pero no exactamente como pensabas.
5: Sucede exactamente lo que tenías planeado

NOMBRE:

APARIENCIA: vistes un viejo jersey de lana y camisa blanca interior. Pantalones de pana o de vestir y zapatos marrones. Anteojos circulares para ver de cerca. De mirada penetrante, andas con cierta curvatura en la espalda, pensativo.

HABILIDADES GENERALES

Fuerza 1D6
Potencia física y muscular.

Destreza 1D6
Agilidad, precisión manual y reflejos.

Constitución 1D6
Resistencia física, salud y aguante.

Inteligencia 2D6
raciocinio, memoria y capacidad de aprendizaje.

Sabiduría 1D6
Voluntad, intuición, instinto y percepción.

Carisma 1D6
Belleza, influencia social, don de gentes y suerte.

PASADO:

Eres un antiguo profesor, o un estudiante universitario que acaba de terminar su carrera, provienes de un entorno culto y estudioso. Posiblemente especializado en criminología. Buscas en la B.I.A poner en práctico lo aprendido.

PUNTOS DE VIDA

INVENTARIO BÁSICO

HABILIDADES ESPECÍFICAS

VENTAJAS DE TÓTEM

"MAL DE OJO"

Una vez por partida, puedes provocar que una de las acciones de un personaje no jugador fracase estrepitosamente.

"VIAJE ONÍRICO"

Una vez por partida, puedes sentarte a evocar un sueño sobre el que puedes extraer pistas útiles de personajes no jugadores y lugares. Elige una pregunta: **¿puedo confiar en....?** - **¿El lugar.... es clave para nuestra investigación?** - **¿Estamos pasando algo por alto?**

"OCULTO ENTRE LAS RAMAS"

Durante una escena y una vez por partida, puedes ocultar todos los movimientos de tu equipo. No seréis detectados hasta que estéis demasiado cerca.

"OBSERVACIÓN"

Una vez por partida, puedes preguntar al director de juego: **¿hay algo importante en este lugar que estemos pasando por alto?** **¿Dónde podemos encontrarlo?**

CONOCIMIENTO

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen recordar algo en concreto sobre un tema.

ESQUIVA

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen esconderse u ocultarse en las sombras.

PREPARACIÓN

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen tener la capacidad de estar preparado ante cualquier situación, pudiendo conseguir objetos en situaciones cruciales.

Cuando quieras realizar una acción que implique un riesgo, responde... **¿qué quiero que suceda exactamente?** y posteriormente... **¿qué podría salir mal?**

Una vez respondidas las preguntas, **coge tantos D6 como indique tu habilidad general**. Y añade 1d6 si está relacionado con tus habilidades específicas

1 - 2: Sucede lo peor que podría suceder.
3 - 6: Sucede lo que tenías previsto, pero no exactamente como pensabas.
7: Sucede exactamente lo que tenías planeado

NOMBRE:

APARIENCIA: unos viejos jeans y unos zapatos de piel. Pelo largo y negro, con rasgos nativos de la zona muy marcados. Eres más grande que la media, pero no enorme. Aun así, se nota tras esa camisa blanca por dentro del vaquero, que tus músculos están en forma para salvar a algún inocente. Adoras ese sombrero de herencia familiar, aunque sea de otro tiempo.

HABILIDADES GENERALES

Fuerza 2D6

Potencia física y muscular.

Destreza 1D6

Agilidad, precisión manual y reflejos.

Constitución 1D6

Resistencia física, salud y aguante.

Inteligencia 1D6

raciocinio, memoria y capacidad de aprendizaje.

Sabiduría 1D6

Voluntad, intuición, instinto y percepción.

Carisma 1D6

Belleza, influencia social, don de gentes y suerte.

VENTAJAS DE TÓTEM

"MURALLA"

Una vez por aventura, puedes absorber todos los impactos de tus compañeros y reducirlos a 2PV.

"SAÑA"

Cuando sufras daño durante un combate o escaramuza, obtendrás una bonificación de +1 en las siguientes tiradas. Será acumulativo.

"POTENCIA"

Cuando realices acciones relacionadas con fuerza bruta, todos los resultados de "5", contarán como si fueran "6".

"RUGIDO"

Una vez por combate, puedes volver a tirar uno de tus dados.

Cuando quieras realizar una acción que implique un riesgo, responde... **¿qué quiero que suceda exactamente?** y posteriormente... **¿qué podría salir mal?**



Una vez respondidas las preguntas, **coge tantos D6 como indique tu habilidad general**. Y añade 1d6 si está relacionado con tus habilidades específicas



1 - 2: Sucede lo peor que podría suceder.
3 - 5: Sucede lo que tenías previsto, pero no exactamente como pensabas.
6: Sucede exactamente lo que tenías planeado

TÓTEM:

OSO

"FUERZA"

PASADO:

Eres un antiguo policía (local o rural) de la zona. Conoces bien el entorno y sabes moverte con cierta soltura. Te criaste con ellos. Ahora unirse a la B.I.A es una buena oportunidad para salvarlos.

PUNTOS DE VIDA



INVENTARIO BÁSICO

HABILIDADES ESPECÍFICAS

ATLETISMO

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen correr, saltar o persecuciones a pie.

MELÉ

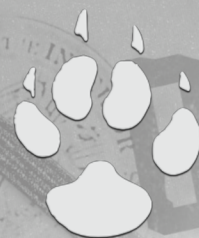
Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen enfrentamientos a manos desnudas.

MÚSCULO

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen usar la fuerza bruta: levantamiento de peso muerto, aguantar puertas...

NOMBRE:

APARIENCIA: vistes traje de chaqueta, pero con un punto informal. No llevas corbata y portas el cuello abierto. Llevas siempre encima tu arma reglamentaria y unas gafas de sol que pasan más tiempo encima de tu cabeza que delante de tus ojos. No eres excesivamente hablador, pero en cambio eres extremadamente vigilante. Tacto y oído. Esos son tus sentidos.



TÓTEM:

LOBO

"DESTREZA"

HABILIDADES GENERALES

Fuerza 1D6

Potencia física y muscular.

Destreza 2D6

Agilidad, precisión manual y reflejos.

Constitución 1D6

Resistencia física, salud y aguante.

Inteligencia 1D6

raciocinio, memoria y capacidad de aprendizaje.

Sabiduría 1D6

Voluntad, intuición, instinto y percepción.

Carisma 1D6

Belleza, influencia social, don de gentes y suerte.

PASADO:

Provienes de una agencia federal como el F.B.I. encargado de las investigaciones criminales, la D.E.A. que lucha contra el tráfico de estupefacientes, la A.T.F. o la N.T.S.B. Pediste un traslado al B.I.A. Solo tu conoces los motivos.

PUNTOS DE VIDA



INVENTARIO BÁSICO

HABILIDADES ESPECÍFICAS

VENTAJAS DE TÓTEM

"AMIGO DE LA NOCHE"

Todas las acciones que realices durante la noche, convierten los 5 de tus tiradas en 6.

"CON UN OJO ABIERTO"

Tienes el sueño ligero y los sentidos agudizados. **Todas las tiradas relacionadas con intuir un peligro durante tu descanso** tienen éxito absoluto a partir de 4 (como si fuera un 6)

"HURTO"

Una vez por partida, puedes irrumpir en una propiedad (sin compañía) sin ser detectado (en caso de estar ocupada).

"VIVAZ"

Una vez por combate, puedes volver a tirar uno de tus dados.

DISCRECIÓN

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen pasar desapercibido en diferentes situaciones.

REFLEJOS

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen reaccionar de forma rápida y eficaz ante un hecho imprevisto.

PERICIA

Añades 1d6 a todas las tiradas que impliquen el manejo de armas blancas en combate.

Cuando quieras realizar una acción que implique un riesgo, responde... **¿qué quiero que suceda exactamente?** y posteriormente... **¿qué podría salir mal?**



Una vez respondidas las preguntas, **coge tantos D6 como indique tu habilidad general.** Y añade 1d6 si está relacionado con tus habilidades específicas



1 - 2: Sucede lo peor que podría suceder.
3 - 5: Sucede lo que tenías previsto, pero no exactamente como pensabas.
6: Sucede exactamente lo que tenías planeado