

# MINI SIX

## JUEGO DE ROL CINEMATográfico

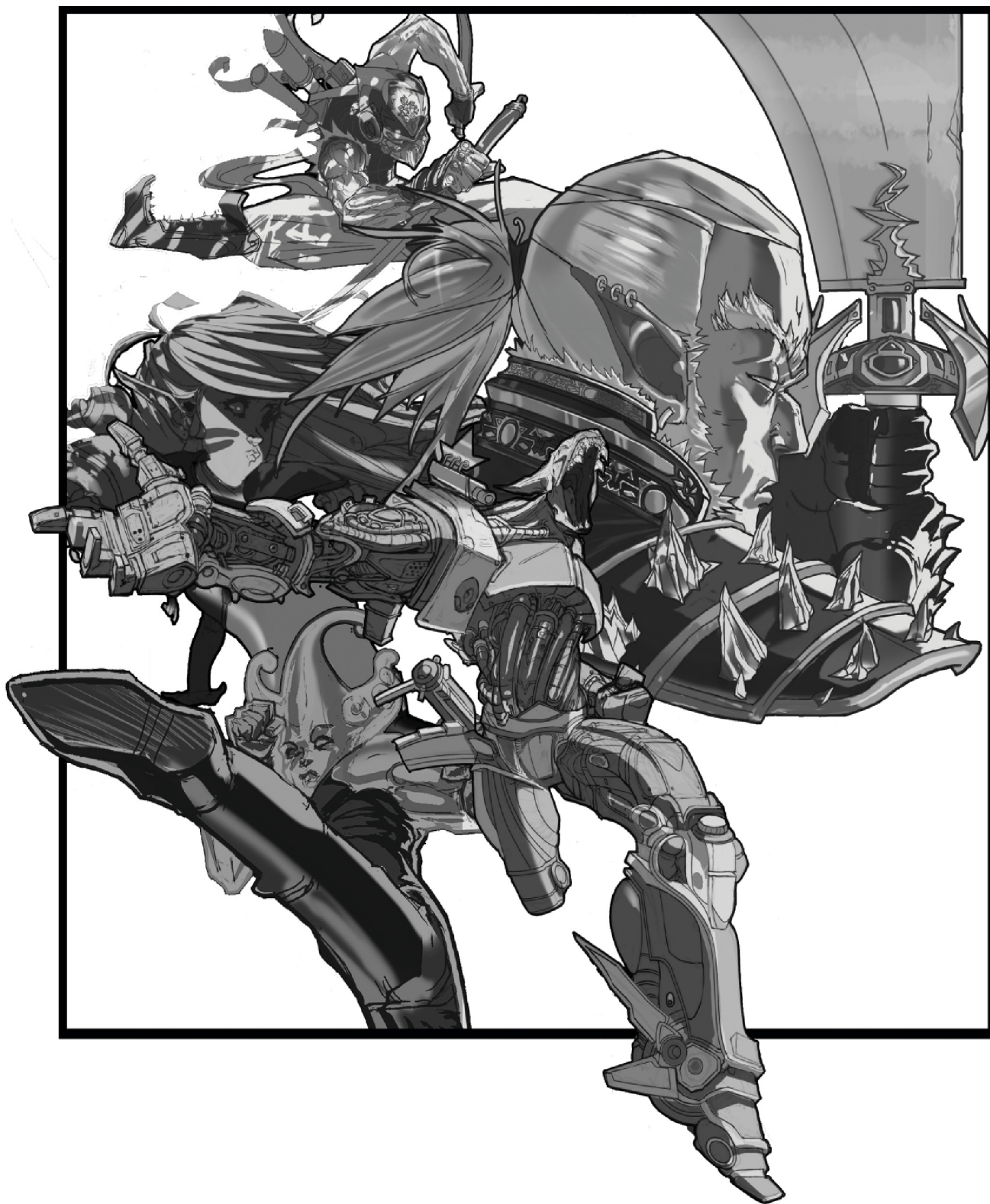


EDICIÓN  
BÁSICA



ANTI PALADIN GAMES





## MINI SIX EDICIÓN BÁSICA

Por Ray Nolan y Phil Morris  
Copyright 2010 por AntiPaladin Games

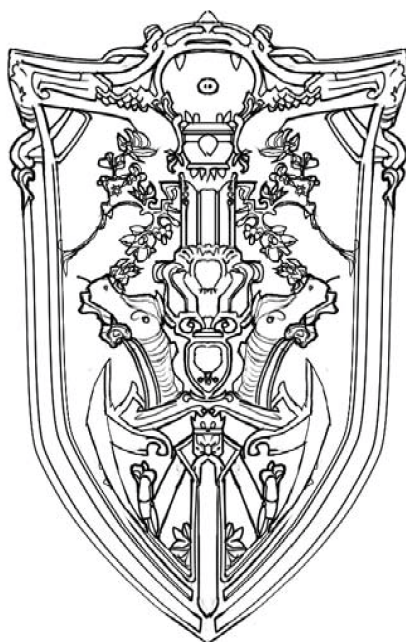
Arte de la portada y algunas ilustraciones interiores por Paul Boutros, usadas con permiso  
Traducción y maquetación de la versión en español por Carlos Gómez Quiles

## INTRODUCCIÓN

Al fin está terminado. Estos últimos meses hemos aprendido un montón sobre la creación de libros. Esperamos aprender mucho más después de que lo leáis. Lo que una vez fuesen ocho páginas llenas de información que juntamos un fin de semana se ha convertido en el documento que tenéis delante. Y no ha sido fácil a pesar de que debería haberlo sido. Eramos sólo nosotros. ¿Contratos con artistas? ¿Qué es eso? Bueno, lo averiguamos, y resulta que hacen falta unas 5000 palabras para decir “hazme un dibujo a cambio de dinero”. ¿No maquetar en Word?. Si, hay clases para eso. Desafortunadamente no hemos tenido tiempo para aprender a escribir correctamente así sufrirás y estarás feliz y lo entenderás. Y lo oiremos todo en los foros.

Dejemos las bromas a un lado. La creación de este libro ha sido una obra de amor. Hemos luchado en cada sección para plasmar nuestra visión en un espacio limitado, la edición, la re-escritura, todo esto ha sido más trabajo y diversión de lo que pensábamos. Probablemente una de la experiencias más enriquecedoras. La acogida que nos habéis brindado ha sido la mejor sensación del mundo. Gracias por vuestro apoyo a lo largo del camino y gracias también por todas las palabras de animo. Significa mucho para nosotros.

Phil y Ray  
2 de Agosto de 2010



## AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría dar las gracias a Eric Gibson por su extraordinaria generosidad al liberar el sistema OpenD6. Al hacerlo ha garantizado que el sistema OpenD6 seguirá existiendo con el apoyo de sus fans, demostrando ser un gran hombre por este acto desinteresado. Tampoco podríamos haberlo hecho sin la gente de WEGFanForums que han tenido un gran papel en mostrar el OpenD6 al mundo. Finalmente dar las gracias a nuestro grupo de juego que ha sufrido muchas jornadas de prueba sin previo aviso. Missy, Randy, Gary; me habéis ayudado a hacer este proyecto lo que es ahora.



[www.antipaladingames.com](http://www.antipaladingames.com)

## ÍNDICE

<b>Cómo Hacer un Personaje</b> .....	4
Atributos .....	4
Habilidades .....	4
Ventajas .....	4
Complicaciones .....	5
Equipo .....	5
<b>Las Mecánicas del Juego</b> .....	6
Pruebas Generales .....	6
Acciones Múltiples .....	6
Escala .....	6
Movimiento .....	6
Puntos de Personaje .....	6
Puntos de Héroe .....	6
Curación .....	6
Combate Estático .....	7
Combate Tradicional OpenD6 .....	7
Niveles de Herida .....	7
<b>Vehículos</b> .....	8
Combate en Vehículos .....	8
Vehículos de Ejemplo .....	9
<b>Sistema de Magia Simple</b> .....	10
El Grimorio .....	11
<b>Personajes de Ejemplo</b> .....	14
Todos los Géneros .....	14
Personajes Modernos .....	15
Personajes de Ciencia Ficción .....	15
Personajes de Ambientación Pulp .....	15
Personajes de Ambientación Fantástica .....	16
Bestiario Fantástico .....	16
<b>Reglas Opcionales</b> .....	18
<b>Hacer tu Propio Juego</b> .....	20
<b>Conversión entre MiniSix y OpenD6</b> .....	21
<b>Ambientaciones de Ejemplo</b> .....	
Perdición .....	22
La Luna Roja de Castia .....	24
Investigaciones Fantasmales del Prof. Farnsley .....	26
Distrito 77 .....	28
La Revolución de un Imperio .....	30
<b>Ayudas de Juego</b> .....	
Hojas de Personaje .....	34
Tablas de Referencia .....	35
OGI .....	36

## DEFINICIONES DE TÉRMINOS DEL JUEGO

MiniSix no está escrito pensando en jugadores que nunca antes han visto un juego de rol. Así que si te ves perdido, estas definiciones pueden serte útiles.

**Aventura:** La historia en que participan los jugadores. Rescatar a la princesa, matar al dragón, volar la estación espacial, acabar con la banda de ladrones de coches. Es como tener un episodio de una serie de televisión o una película. Puede terminarse en una o varias sesiones.

**Campaña:** Aventuras relacionadas que cuentan una historia más larga. Por ejemplo puede parecerse a una serie de novelas que trata una aventura épica o una serie de televisión en la que cada aventura es un episodio.

**Director de Juego (DJ):** La persona al mando. A veces se les llama narradores. Dirigen la aventura y actúan como jueces imparciales durante la partida.

**Personajes No Jugadores (PNJ):** Todos los personajes controlados por el Director del Juego. Pueden ser aliados de los jugadores, sus enemigos, extras de la escena, etc... Si un personaje no es controlado por un jugador, es un PNJ. Estos personajes no siguen las reglas de creación normales sino que se crean según sean necesarios para la partida y según el propósito que el DJ quiera darles.

**Personaje Jugador (PJ):** Los protagonistas, sean héroes o anti-héroes. Estos personajes son controlados por los jugadores.

**Turno (tn o /t):** Aproximadamente diez segundos de tiempo en el mundo del juego. Útil para gestionar la velocidad de acciones simples y del combate.

**Escena:** Una lucha intensa, una emocionante persecución, una reunión con PNJs, cada momento de interacción extendido entre los PJ o con PNJs es una escena. Como en una obra o historia donde la acción se divide en escenas.

**Sesión:** Una reunión de jugadores. La sesión termina cuando has acabado y todos se van a casa. Por favor, respetad a vuestro anfitrión ayudando a recoger antes de ir, es lo correcto.

**Numero Objetivo (NO):** Es el número que necesitas alcanzar o superar para tener éxito en lo que estás intentando. Las pruebas generales se dividen en seis niveles de dificultad (ver página 6). Los números objetivos se basan en los valores defensivos del objetivo. A veces intentarás afectar a un objetivo con habilidades como Seducir o Intimidar que pueden ser resistidas por el objetivo. En este caso debes superar la tirada del defensor para tener éxito. El NO de una acción puede ser modificado por el DJ según las circunstancias.

## SOBRE ESTE LIBRO

MiniSix es miembro de la familia de juegos OpenD6. Es espectacular y flexible como su predecesor, pero su objetivo es ser más ligero y rápido, conservando la esencia de las mecánicas de juego pero agilizando las reglas.

Las páginas cuatro y cinco explican la creación de personajes mientras que las páginas seis y siete ofrecen todas las reglas necesarias para jugar. Tras estas cuatro páginas hay reglas adicionales y opciones para expandir tu juego.

En las páginas 8 a 13 están las reglas de vehículos y magia que sólo se usarán en ciertos tipos de juego. Mientras que las páginas de 14 a 17 surten al DJ con una lista pre-generada de PNJs y monstruos para poblar el juego. Las páginas 18 y 19 contienen distintas variantes para poder modelar el juego según la ambientación buscada. En las páginas 20 y 21 el

DJ encontrará algunos consejos para crear una campaña y adaptar otro material con el sistema OpenD6 a su juego de MiniSix. A partir de la página 22 encontrarás cinco ambientaciones de ejemplo casi listas para jugar. Las páginas 34 y 35 contienen una hoja de personaje y varias tablas de referencia.

Lo que no encontrarás en este libro son montones de ejemplos, reglas exhaustivas para cada situación o una larga lista de modificadores. En lugar de eso confiamos en que el DJ aplique el sentido común para que el juego sea divertido para todos. No ralenticen el juego buscando reglas que no existen. Y lo más importante de todo, cuando entren en conflicto las reglas y la diversión, la diversión gana.

## SOBRE LOS DADOS

El juego usa dados de seis caras. El número antes de la “D” indica cuantos tirar y cualquier número después de un + indica un modificador a añadir a la tirada. Por ejemplo 2D+2 significa que hay que tirar dos dados y sumarle dos al total.

Uno de los dados tirados es siempre el Dado Loco. Usa un dado de diferente color para representarlo o títalo aparte. Si se obtiene un 6 en este dado, vuelve a tirar y añade 6 al nuevo resultado. ¡Si vuelve a salir un 6 vuelve a tirar de nuevo! Sigue tirando hasta que el Dado Loco obtenga un resultado distinto de 6.

## COMO HACER UN PERSONAJE

1: Reparte 12 dados entre los cuatro atributos. Ningún atributo puede tener menos de un dado ni más de cuatro.

2: Reparte 7 dados entre las habilidades y ventajas. Ninguna habilidad puede tener más de dos dados durante esta fase.

3: Escoge Complicaciones.

4: Elige el equipo.

**Dividir Dados:** los dados de atributos y habilidades se pueden dividir en “pips”. Cada dado equivale a tres “pips”. Un atributo puede tener solo dados, un +1 o un +2. El +3 aumenta los dados en 1. La progresión sería así: 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, etc...

### Atributos

Cada personaje tiene cuatro atributos que miden las habilidades físicas y mentales básicas comunes en todas las criaturas. Normalmente se encuentran entre 1D y 4D aunque algunas ventajas pueden cambiar esos límites. Al asignar dados a un atributo se pueden asignar dados enteros o una mezcla de dados y pips (recuerda que el valor mínimo de cada atributo debe ser 1D).

El **Físico** representa la fuerza, resistencia y la cantidad de daño que se inflige al pelear.

La **Agilidad** representa la puntería y la coordinación.

El **Ingenio** representa la creatividad y la Inteligencia.

El **Encanto** representa el carisma, resolución y liderazgo.

### Habilidades

Los personajes se diferencian aún más entre ellos por sus habilidades. Los dados de habilidad sin usar pueden servir para comprar ventajas. Al asignar dados a una habilidad se pueden asignar dados enteros o una mezcla de dados y pips (recuerda que el valor máximo de cada habilidad durante la creación es de 2D). Cada habilidad tiene por defecto el nivel del atributo correspondiente. Por ejemplo, un personaje con un Físico de 3D tiene 3D en todas las habilidades relacionadas con el Físico antes de asignar dados a estas. Si se añaden dos dados a Pelea, cuenta como 5D.



La siguiente es una lista incompleta de habilidades de ejemplo. Cada juego puede incluir una lista de habilidades a medida que incluya nuevas habilidades o modificar los ejemplos dados. Por ejemplo el típico juego de espada y brujería puede usar una lista ampliada de habilidades de combate cuerpo a cuerpo para diferenciar a sus guerreros mientras que un juego de ciencia ficción puede juntarlos todos en una habilidad llamada “Combate Cuerpo a Cuerpo”

	<i>Físico</i>	<i>Agilidad</i>	<i>Ingenio</i>	<i>Encanto</i>
<b>Todos los Géneros</b>	Pelea* Cuchillo* Levantar Maza* Resistencia	Atletismo Esquivar* Robar Sigilo Lanzar*	Historia Idiomas Medicina Cerrajero Buscar Rastrear	Mando Coraje Diplomacia Persuasión Seducción
<b>Moderno o Ciencia Ficción</b>		Armas Pesadas* Conducir Pilotar Pistola* Rifle*	Informática Navegación Reparación Ciencia	Callejeo
<b>Fantasia</b>	Hacha* De Asta* Herrero Espada*	Arco* Ballesta*	Magia	Montar

\*= No se permiten especializaciones en las habilidades de combate.

### Especialización de Habilidades

La especialización se refiere a aspectos concretos de una habilidad. Por ejemplo, las especializaciones de Conducir pueden incluir Coche o Moto. Se puede gastar un dado de habilidad para ganar tres dados de especialización. Por ejemplo: Un personaje con una Agilidad de 3D se especializa en Correr dentro de Atletismo. Gasta un dado de habilidad pero apunta Correr 6D en su hoja de personaje. Esta es la única excepción a la regla de los 2D durante la creación.

### Ventajas

Durante la creación de personajes, los dados que no se gasten en habilidades pueden emplearse en comprar ventajas. A continuación hay varios ejemplos. El número entre paréntesis es su precio en dados.

#### Ventajas Raciales

**Enano (1):** Eres longevo, puedes ver en la oscuridad, recibes un +2 a herrería o cualquier otra habilidad de artesanía. Tu Físico máximo es 5D pero tu Agilidad máxima es 3D.

**Elfo (2):** Eres longevo, puedes ver en la oscuridad, recibes un +1 a los ataques a distancia. Tu Agilidad máxima es 5D pero tu Físico máximo es 3D.

**Reptoide (2):** Eres verde y con escamas, ganas un +1 al Valor de Armadura. Además tienes garras que dan un +1 al daño en ataques sin armas, Además eres asexual. Lo siento.

**Robot (4):** No comes, duermes ni respiras. Se puede borrar tu memoria. No te curas pero se te puede reparar. Mientras tu núcleo de memoria sobreviva, se te puede reconstruir.

#### Ventajas Generales

**Atractivo (1):** Los demás te encuentran agradable a la vista. Esto puede ayudar a reducir las sospechas o distraer a alguien dependiendo de la situación. Una vez por sesión el personaje puede duplicar una tirada relacionada con su apariencia. Por ejemplo: seducción, engaño o distraer a los guardias.



**Temerario (2):** Una vez por sesión puedes prescindir de la cautela al realizar una acción extremadamente arriesgada que puede acabar con tu vida. Tu esquivar, bloqueo y parada se reducen a la mitad mientras todas las tiradas de Físico para resistir daño se duplican durante un turno.

**Destino(2):** Una vez por sesión un personaje puede declarar que una tirada fallida no es parte de su destino y repetirla.

**Favores (1):** Alguien te debe un favor. Una vez por sesión puedes pedir uno de esos favores, ya sea información, el uso temporal de equipo, un lugar donde esconderse o algo similar.

**Afortunado (2):** Una vez por sesión puedes declarar que te sientes afortunado y doblar los resultados de tu próxima tirada.

**Perspicaz (2):** El DJ puede revelarte pequeñas pistas que otros ignoren. Una vez por sesión el personaje puede anunciar que está estudiando algo y el DJ puede revelarle algo que normalmente sería imposible de adivinar. Si no se revela nada, esta ventaja puede volver a usarse. "Elemental, mi querido Watson."

**Memoria (1):** En cualquier momento que el personaje quiera recordar algo, el DJ debe decirle la verdad en tanto detalle como corresponda.

**Ayudante (3):** Tienes un compañero fiel que te acompaña en tus aventuras. Este personaje sólo tiene 10D para atributos y 4D para habilidades. Normalmente sólo reciben de 1 a 3 PP por sesión, pero nunca más que el personaje principal.

### Ventajas Esotéricas

**Explosión de Energía (5):** Puedes lanzar rayos de energía. Hace 4D de daño y usan tu habilidad de armas a distancia.

**Percepción Extrasensorial (3):** Puedes leer mentes. Los objetivos pueden resistir usando su Encanto contra tu Ingenio.

**Volar (4):** Puedes volar (al doble de tu velocidad normal).

**Regeneración (3):** Te curas 1 nivel de heridas por hora.

**Hechicero (3):** Eres sensible a la magia y puedes lanzar hechizos. Ver el Sistema de Magia Simple en la página 10.

**Telekinesis (3):** Puedes mover objetos con la mente. Haz una tirada de Ingenio y trátalo como la habilidad de Levantar. La gente puede resistirse usando su Físico.

**Visión de Rayos X (3):** puedes ver a través de un objeto de hasta 30 cm de grosor.

### Complicaciones

Los personajes pueden elegir hasta dos complicaciones durante la creación de personaje. Estas no dan dados de creación adicionales pero si entran en juego el personaje gana 1 PP. No se puede ganar más de 1 PP por complicación y sesión independientemente de cuantas veces interfiera.

**Edad:** Eres o muy viejo o muy joven. Además de todos los problemas sociales que esto pueda causar, el DJ puede imponer un penalizador a alguna acción basado en la edad. El viejo se ha roto una cadera, un tipo extraño te ha ofrecido caramelos en una esquina. Cada vez que tu edad te cause problemas gana un PP.

**Loco:** Tienes problemas mentales que seguro pagarán la universidad del hijo de tu psicólogo. Puede ser paranoia o déficit de atención. El miedo irracional puede ser también un problema. Tal vez seas Napoleón y los demás están equivocados, buena suerte convenciéndoles de tus locas ideas. Tómate las pastillas y gana un PP cada vez que tu

locura interfiera en tus planes.

**Enemigos:** Hay alguien a quien no le gustas en absoluto. Y es una amenaza real. Tal vez tenga más amigos que tú o sea más fuerte, sea como sea tienes a tu propio abusón. Ganas PP cada vez que te complica la vida.

**Gremlins:** Tienes un toque especial. Específicamente de los que rompen las máquinas. No eres bueno con motores, circuitos, objetos mágicos o cualquier otro dispositivo. Gana un PP cada vez que el DJ la tome contigo por este motivo.

**Código Personal:** Te guías por un credo y no lo vas a romper. Tal vez sea no atacar a enemigos desarmados o por sorpresa o nunca decir mentiras. No importa como lo definas, tu código tiene que significar algo. Algunos cruzados no matan, los paladines no recurren a engaños y a veces hay honor entre ladrones. Gana un PP cada vez que tu código hace más difícil que triunfes.

**Esqueletos en el Armario:** Has sido un chico malo. Tal vez fumas a escondidas. Tal vez esas prostitutas se enterraron solas. Tal vez el uniforme enemigo de tu armario no es tuyo. Tal vez los del banco querían que te llevaras todo ese dinero ese día. Ganas un PP cada vez que tu pasado vuelve para atormentarte.

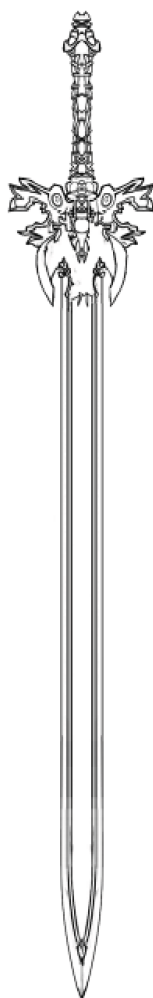
**Desafortunado en Amores:** Tu interés amoroso siempre muere, es raptado, te traiciona o te abandona. Ganas PP cuando tu vida amorosa se desmorona de una forma importante.

**Desafortunado con el Dinero:** Te cuesta mucho conservar el dinero. Ganas lo PP extra cuando pierdes una importante suma de dinero por culpa de tu estupidez o mala suerte.

### Equipo

Algunos juegos asumen que el personaje tiene los recursos de una persona de clase media, mientras que otros se basan en mundos de fantasía en los que el contenido de tu mochila puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Los personajes pueden empezar con una pieza de equipo relacionada con cada una de las habilidades en las que gastaron dados durante la creación de personaje. Por ejemplo una pistola por la habilidad de Pistolas, un maletín médico por Medicina, etc. Para cualquier otra cosa suplícale al DJ.



	Daño		Daño
Alabarda	+3D	Moderno	
Cayado	+1D+2	<b>Armas Pesadas</b>	<b>6D</b>
<b>Cuchillo</b>	<b>+1D</b>	Escopeta	4D+2
<b>Destral</b>	<b>+1D+1</b>	<b>Pistola Ligera</b>	<b>3D+2</b>
Hacha	+3D	Pistola Pesada	4D
Garrote	+1D+1	<b>Rifle</b>	<b>5D</b>
<b>Espada</b>	<b>+2D+2</b>	<i>Ciencia Ficción</i>	
<b>Espadón</b>	<b>+3D+1</b>	<b>Cañón de Plasma</b>	<b>7D</b>
Florete	+2D	Espada de Plasma	+4D
Lanza	+2D	<b>Pistola de Plasma</b>	<b>5D</b>
<b>Martillo</b>	<b>+3D</b>	Rifle de Plasma	6D
<b>Maza</b>	<b>+1D+1</b>	<i>Rango en metros (C/M/L)</i>	
Arco	+2D+2	<b>Arcos</b>	<b>10/30/90</b>
Ballesta	+4D+1	A. Pesadas	30/120/210
<i>Armadura</i>		<b>Ballestas</b>	<b>15/45/120</b>
<b>Cuero</b>	<b>+2</b>	Escopetas	15/45/120
<b>Cota de mayas</b>	<b>+6</b>	<b>Granadas</b>	<b>3/6/10</b>
Placas	+9	Pistolas	10/30/105
Escudo	+4	<b>Rifles</b>	<b>30/105/150</b>

## LAS MECÁNICAS DEL JUEGO

### Pruebas Generales

Los personajes lanzan el atributo más habilidad adecuados contra un número fijo basado en la dificultad de la tarea

<b>MUY FÁCIL</b>	<b>2-5</b>
<b>FÁCIL</b>	<b>6-10</b>
<b>MODERADO</b>	<b>11-15</b>
<b>DIFÍCIL</b>	<b>16-20</b>
<b>MUY DIFÍCIL</b>	<b>21-30</b>
<b>HEROICO</b>	<b>31+</b>



**Muy Fácil:** Casi cualquiera puede hacerlo. Estas tiradas deberían hacerse solo si es importante para la escena.

**Fácil:** Los personajes difícilmente tendrán problemas para hacerlo pero un personaje sin entrenamiento podría fallar.

**Moderado:** El personaje promedio tiene un posibilidad razonable de fallar. El éxito a veces requiere entrenamiento en la habilidad o un atributo muy alto.

**Difícil:** Las tareas de este nivel son realmente difíciles. Para tener éxito un personaje necesita estar bien entrenado o tener mucha suerte.

**Muy Difícil:** Los retos de este nivel están solo al alcance de los maestros de una habilidad determinada.

**Heroico:** Estas pruebas son casi imposibles. Solo los muy afortunados o los verdaderos maestros pueden triunfar.

### Orden de las Acciones en un Turno

(un turno son aproximadamente 10 segundos)

1. Declarar todas las acciones planeadas para el turno.
2. Determina el orden de Iniciativa con una tirada de Agilidad para cada personaje. Cuanto más alta, antes se actúa.
3. Se hacen tiradas por las acciones. El objetivo puede tener una oportunidad de resistirse.

### Acciones Múltiples

Los personajes pueden intentar hacer más de una acción por turno a cambio de quitar un dado de cada tirada por cada acción adicional. Por ejemplo, si un personaje intenta disparar dos veces, tirará un dado menos en cada intento.

### Escala

No todos los objetos son de la misma escala. Humanos y caballos son de un tamaño suficientemente cercano para considerarse de la misma escala, pero un humano y un dragón no. Al hacer daño a una criatura de menor tamaño o resistir el daño hecho por ella, la criatura grande añade la diferencia en modificadores a sus tiradas o defensas estáticas. Criaturas más pequeñas tratando de esquivar ataques o atacando a una criatura mayor añade la diferencia a su esquivas o tirada de ataque.

### Movimiento

Un personaje puede mover hasta 5m por turno como acción gratuita o 10 m gastando una acción. Si el personaje quiere ir aún más rápido debe hacer una tirada de Atletismo y añadirla a su movimiento. Si lo único que hace en ese turno es correr, su movimiento total se dobla.

### Experiencia

Al final de cada sesión el DJ premia a cada jugador con un número de puntos de personaje. El número de puntos típico de puntos por sesión está entre 3 y 7 dependiendo de la interpretación, el peligro, el éxito y la diversión.

### Gastar Puntos de Personaje (PP)

Cualquier habilidad se puede incrementar en un pip gastando un número de PP igual al valor de sus dados actuales. No se puede subir más de un pip por sesión en una misma habilidad. La especialización cuesta la mitad redondeando hacia arriba.

También se pueden usar PP para mejorar los atributos a un precio de 10 por el número de dados actual para subir un pip. Todas las habilidades relacionadas también se benefician de esa mejora. Por ejemplo si un personaje tiene un Ingenio de 3D+1 y quiere mejorarlo a 3D+2 le costaría 30 PP.

### Puntos de Héroe

Los personajes empiezan con 1 punto de héroe y pueden gastarlo antes de cualquier tirada para conseguir alguno de los siguientes efectos:

- Ganar un +6 en una tirada concreta (se pueden usar hasta 3 puntos a la vez).
- Sólo es un arañazo. Una vez por combate se puede usar un punto de héroe para reducir la severidad de las heridas un nivel.
- Hacer un pequeño cambio en la escena (encontrar una ventana abierta, una puerta secreta, etc...)
- Comprar una pista. A veces los jugadores están perdidos o piensan que se les escapa algo. Esto les da la oportunidad de encontrar esa pista que de otra forma no hubieran descubierto.

Los puntos de Héroe se ganan al jugar especialmente bien y son un incentivo que el DJ da para propiciar un tipo de juego. Si un personaje usa jerga de la ambientación adecuada haciendo a todos reír, eso puede valer un Punto de Héroe. A no ser que vayan contra el espíritu del juego, las buenas ideas o los actos heroicos deberían ser recompensados.

### Curación

**Curación Natural:** Si un personaje herido descansa, se le permite una tirada de Físico para tratar de curar un nivel de heridas. La frecuencia del chequeo depende de la severidad de las heridas.

**Curación Asistida:** Los personajes con la habilidad de Medicina pueden ayudar a otros a curarse más rápido. Se hace una tirada al día por paciente. Si se tiene éxito el paciente se cura de un nivel de heridas.

Escala	Modificador
Humanoides, Animales	Ninguno
Aeromoto, Coche, Carro	+2D/+6 Esquivar y Absorber
Dragón, Galera, Mecha, Tanque	+4D/+12 Esquivar y Absorber
Caza, Bombardero, Mecha Pesado	+6D/+18 Esquivar y Absorber
Destructor, Primigenio, Estación	+12D/+36 Esquivar y Absorber
Mega Estación Espacial, Planetas	+24D/+72 Esquivar y Absorber

Nivel	Frecuencia	Dif. Físico	Dif. Medicina
Aturdido	1min	auto	Fácil
Herido	3 días	6	Moderado
Herido Grave	3 días	6	Moderado
Incapacitado	2 semanas	8	Difícil
Herido de Muerte	5 semanas	9	Muy Difícil

## COMBATE ESTÁTICO RÁPIDO

### Atacar a un Objetivo

El Número Objetivo o NO, es el número requerido para golpear con éxito. El número objetivo básico depende de la defensa estática del objetivo.

**Rango:** añade el modificador de rango al valor de Esquivar en todos los casos (Quemarropa/ Cuerpo a Cuerpo -5, Medio +5, Largo +10). Ver la lista de equipo de ejemplo.

**Cobertura:** Si el objetivo tiene al menos el 50% del cuerpo cubierto añade +5 al NO. Añade un +10 por el 75%. No se puede golpear a un objetivo tras un 100% de cobertura. La oscuridad puede ser considerada cobertura al criterio del DJ.

### Defensas estáticas

En el sistema simplificado los personajes calculan su Esquiva, Bloqueo y Parada por adelantado. Este número se convierte en el NO del atacante modificado por rango y cobertura. Para calcular cada uno multiplica el número de dados en la habilidad correspondiente por 3 y añade los pips al total. Por ejemplo, Sir Baelen tiene una habilidad de Espada de 5D+1. Su parada estática sería 16 ((5x3)+1).

**Bloqueo** = (Pelea x3) + pips.

**Esquiva** = (Esquiva x3) + pips.

**Parada** = (Arma x3) + pips.

**Absorber** = (Físico x3) + pips + armadura + otros bonos de armadura.

**Esquiva completa:** si durante ese turno el personaje no hace otra cosa más que esquivar añade 10 a su valor de esquiva.

### Resistir Daño

Cuando un objetivo ha sido golpeado, el atacante tira daño y se le resta el valor de absorción. El jugador o el DJ comprueba entonces el Nivel de Heridas en la tabla de abajo.

Nivel Heridas	Daño Total* >= Res Total por:
Ileso	0 o menos
Aturdido	1-3
Herido	4-8
Herido Grave**	4-8
Incapacitado	9-12
Herido de Muerte	13-15
Muerto	16+

\*Nota Cualquier daño adicional menor o igual al nivel actual, mueve al personaje un nivel hacia arriba.

\*\*Nota: Un personaje está Herido Grave si el resultado es entre 4 y 8 y ya estaba en el nivel de Herido.

## COMBATE TRADICIONAL OPEND6

### Atacar a un Objetivo

El Número Objetivo o NO, es el número requerido para golpear con éxito. El número objetivo básico en un ataque es 10. Modifícalo por rango, cobertura, bloqueo, parada o esquiva (ver abajo).

**Rango:** añade el modificador de rango al NO base o al valor de Esquivar (Quemarropa/ Cuerpo a Cuerpo -5, Medio +5, Largo +10). Ver la lista de equipo de ejemplo.

**Cobertura:** Si el objetivo tiene al menos el 50% del cuerpo cubierto añade +5 al NO. Añade un +10 por el 75%. No se puede golpear a un objetivo tras un 100% de cobertura. La oscuridad puede ser considerada cobertura al criterio del DJ.

### Opciones Defensivas

El defensor puede elegir Esquiva, Bloquear o Parar al ser atacado. Si la defensa no fue declarada cuando el personaje declaró sus acciones para este turno sufre un penalizador de -1D hasta el siguiente turno.

**Bloquear/Parar:** Cuando se recibe un ataque de Pelea o Armas Cuerpo a Cuerpo, el defensor puede elegir si Parar o Bloquear, ambos reciben un penalizador de reflejos (ver abajo). El defensor tira su habilidad de Pelea o Arma y esto se convierte en el NO del atacante. Este resultado se usa incluso si es más bajo que el NO que hubiera tenido si no hubiera parado. Si se para un ataque de Pelea con un arma, el atacante recibe el daño del arma.

**Esquivar:** El personaje trata de apartarse del camino del ataque. Haz la tirada de Esquivar del defensor y úsala en lugar del NO, (el Rango y la Cobertura se siguen aplicando). El defensor tiene un -1D a todo hasta el siguiente turno.

**Esquiva total:** Si el personaje no hace nada más que esquivar, añade 10 a su tirada de esquiva.

**Resistir el daño:** Cuando el ataque ha conectado, el atacante tira el daño mientras el defensor tira su Físico y añade los bonos de armadura. La tirada del defensor se resta de la del atacante. El jugador o el DJ comprueba entonces el Nivel de Heridas en la tabla de abajo.

### ¿Por qué dos sistemas?

El Combate Estático es el método preferido de combate. Aunque los jugadores que conocen el OpenD6 pueden sentirse más cómodos con el Combate Tradicional OpenD6. MiniSix soporta ambos sistemas así que puedes usar el que prefieras.

### Efectos de los niveles de heridas

**Aturdido:** -1D hasta el final de turno.

**Herido:** -1D hasta que sea curado.

**Herido Grave:** -2D hasta que sea curado.

**Incapacitado:** Antes de perder el sentido y como acción gratuita, el personaje puede tratar de aguantar con una tirada Moderada (15) de resistencia. Si lo consigue puede seguir actuando pero con un penalizador de -3D. Si falla se queda inconsciente por 10D minutos.

**Herido de Muerte:** El personaje está herido de muerte sin posibilidad de mantenerse en pie. Haz una tirada de Físico cada turno, el personaje muere si saca menos del número de minutos que lleva en ese nivel.

**Muerto:** El personaje ha perecido.



## VEHÍCULOS

Todos los vehículos sean de la época que sean comparten unas estadísticas comunes que sirven para resolver las acciones relacionadas con estos.

**Habilidad:** Qué habilidad se usa para pilotarlo.

**Escala:** El tamaño del vehículo.

**Estructura:** Usado para resistir daño.

**Maniobrabilidad (MAN):** Cómo de fácil es de pilotar. Da un bono a las tiradas de pilotar.

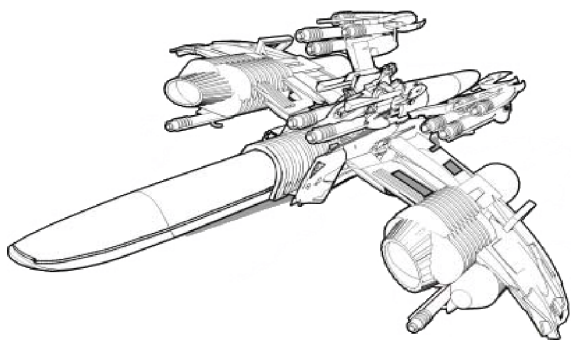
**Movimiento:** Cómo de rápido se mueve.

**Tripulación:** El número de personajes necesarios para conducirlo.

**Pasajeros:** Capacidad para gente aparte de la tripulación.

**Armas:** Cualquier tipo de armamento montado en el vehículo.

**Carga:** Cuanta carga puede llevar.



### Combate de Vehículos

Algunos vehículos tienen armas. A no ser que se especifique lo contrario son del mismo tamaño que el vehículo. Los ataques se resuelven de la misma forma que los ataques normales con la única diferencia de que el personaje usa su habilidad de conducir/pilotar en lugar de esquivar para evitar ser alcanzado. Si es alcanzado tira la Estructura del vehículo para resistir el daño y consultar la siguiente tabla para ver como de grave es el daño.

<i>Daño obtenido</i>	<i>Efecto</i>
Daño >= Tirada de Estructura	Temporal (1 t)
Daño >= 2x T. de Estructura	Permanente (reparación)
Daño >= 3x T. de Estructura	Permanente (pieza destruida)

Una vez que se determina la severidad del daño se tira aleatoriamente en la siguiente tabla para determinar que parte del vehículo es dañada.

<i>Tirada de 1D</i>	<i>Efecto</i>
1	Pierde 1D de Maniobrabilidad
2-3	Sistema aleatorio Dañado
4-6	Daño Estructural

### Efectos del Daño

**Maniobrabilidad:** Cada vez que es afectado pierde 1D. Esto puede llegar a valores negativos.

**Sistema Dañado:** Elige aleatoriamente un sistema del vehículo y se rompe o pierde 1D. Por ejemplo comunicaciones, sensores, escudos, vela, armadura, etc...

**Daño Estructural:** El vehículo recibe un nivel de herida. Trátalo como los niveles de heridas de los personajes. Los vehículos Heridos de Muerte dejan de funcionar y los vehículos Muertos se consideran destruidos.

### Embestir

Cuando dos vehículos están a corta distancia pueden tratar de embestirse. Para conseguirlo el piloto debe superar la tirada de Pilotar del objetivo. Si lo consigue ambos vehículos reciben daño igual a la Estructura del atacante mas el dado de movimiento relativo.

### Vehículos con Varias Armas

Cuando un vehículo tiene más de un arma de un tipo concreto, puede disparar todas como un disparo único. Esto requiere superar una tirada de Mando con la dificultad basada en el numero de armas a disparar. Cada incremento en el numero de armas combinadas aumenta el daño en un pip.

### Persecuciones

Al tratar de alcanzar o dejar atrás a un oponente, el DJ determina a que rango estás (Corto/Medio/Largo). Cada turno cada vehículo hace una tirada de conducción/pilotaje, con el Movimiento del vehículo como bonificador. La tirada más alta reduce o incrementa la distancia un rango. Si se reduce por debajo de Corto, se alcanzan, si se aumenta por encima de largo se escapa.

### Reparar vehículos

Los personajes pueden reparar vehículos usando sus habilidades. La dificultad y coste se determina en esta tabla. El coste se basa en el precio del vehículo nuevo.

<i>Dados Perdidos</i>	<i>Dif</i>	<i>Coste</i>	<i>Tiempo</i>
1D	Fácil	10%	1h
2D	Moderado	15%	4h
3D+	Difícil	20%	1 día

### Movimiento de los Vehículos

Los dados de movimiento representan la velocidad relativa entre vehículos de tipos similares. Los vehículos se dividen en cuatro categorías Primitivo/Tracción animal, Motorizado por Tierra y Agua, Aéreo y Espacial. Si los vehículos de distintas categorías tienen que comparar velocidades, el más rápido recibe un bono basado en la diferencia de factores de velocidad de la siguiente tabla:

<i>Factor de Velocidad</i>	<i>Modificador</i>
Primitivo/Tracción animal	0D
Motorizado Tierra/Agua	2D
Aéreo	5D
Espacial	10D

### Rangos de Armas en el Espacio

El espacio es grande y vacío. Las armas disparan a grandes distancias y las naves son extremadamente rápidas. Los rangos son abstractos y se definen según la necesidad de cada ambientación.

### Coste de los Vehículos

\$ Coste trivial

\$\$ La mayoría se lo puede permitir


\$\$\$ Individuos muy ricos, gobiernos y corporaciones.


\$\$\$\$ Sólo para los más ricos, la mayoría de los gobiernos.


\$\$\$\$\$ Sólo grandes gobiernos y mega corporaciones


\$\$\$\$\$\$ Gobiernos mundiales e imperios estelares.

## Vehículos de Fantasía de Ejemplo


<b>Autómata</b>	\$\$\$\$	Escala +2D
	<i>Un gólem a vapor.</i> Habilidad: Mando MAN:0D Estructura: 5D Movimiento: 1D Tripulación: 1 Pasajeros: 0 Carga: 0 Arma: Maza (3D)	
Alcance: Cuerpo a cuerpo		


<b>Barco Pequeño</b>	\$	Escala +4D
	<i>Un balandro o pinaza.</i> Habilidad: Navegar MAN:1D Estructura: 2D+2 Movimiento: 2D+2 Tripulación: 12 Pasajeros: 8 Carga: 5 Tm Arma: 6 cañones (2D+2/cu)	
Alcance: 10/30/50. Sólo puede disparar la mitad de los cañones a un objetivo una vez cada tres turnos.		


<b>Galeón</b>	\$\$\$	Escala +4D
	<i>Un barco pirata, arr.</i> Habilidad: Navegar MAN:0D Estructura: 4D Movimiento: 2D Tripulación: 70 Pasajeros: 30 Carga: 15 Tm Arma: 16 cañones (4D/cu), 8 cañones (2D+2 cu)	
Alcance: 10/30/50. Sólo puede disparar la mitad de los cañones a un objetivo una vez cada tres turnos.		


<b>Nave Aérea</b>	\$\$\$\$	Escala +4D
	<i>Una máquina voladora mágica.</i> Habilidad: Pilotar MAN:0D Estructura: 2D Movimiento: 1D Tripulación: 4 Pasajeros: 12 Carga: 2 Tm	


## Vehículos Modernos de Ejemplo

<b>Caza de combate</b>	\$\$\$\$\$	Escala +6D
	<i>Máquina de matar último modelo.</i> Habilidad: Pilotar MAN:3D Estructura: 2D Movimiento: 3D Tripulación: 1o2 Pasajeros: 0 Carga: 0 Armas: Ametralladora (2D), alcance 30/50/100; 4 misiles (4D/cu), rango: 1 km/ 4 km / 10 km.	


<b>Coche</b>	\$	Escala +2D
	<i>Brum, brum.</i> Habilidad: Conducir MAN:1D Estructura: 2D Movimiento: 2D+1 Tripulación: 1 Pasajeros: 4 Carga: 200 kg	


<b>Coche Deportivo</b>	\$\$\$	Escala +2D
	<i>El Lilith Novum.</i> Habilidad: Conducir MAN:2D Estructura: 2D Movimiento: 3D Tripulación: 1 Pasajeros: 1 Carga: 100 kilos	


<b>Moto</b>	\$	Escala +2D
	<i>Darling Heavyson Fatboy.</i> Habilidad: Conducir moto MAN:2D Estructura: 1D+2 Movimiento: 2D+2 Tripulación: 1 Pasajeros: 1 Carga: 0	


<b>Tanque</b>	\$\$\$\$	Escala +4D
	<i>Tanque estándar Adams.</i> Habilidad: Conducir MAN:1D Estructura: 6D Movimiento: 2D Tripulación: 3 Pasajeros: 1 Carga: 200 kg Armas: Cañón (tamaño personaje, ver tabla de equipo); Ametralladora principal (6D), Rango 1km/2km/4km	


## Vehículos de Ciencia Ficción de Ejemplo

<b>Caza Estelar</b>	\$\$\$	Escala +6D
	<i>La Víbora MarkII</i> Habilidad: Pilotar MAN:3D+2 Estructura: 2D+1 Movimiento: 4D Tripulación: 1+1 robot Pas: 0 Carga: 0 Armas: Cañones gemelos(4D), Rango: 1/3/5	

<b>Mecha</b>	\$\$\$\$	Escala +4D
	<i>El Espartano 300</i> Habilidad: Conducir Mecha MAN:1D Estructura: 5D+1 Movimiento: 2D Tripulación: 1 Pasajeros: 0 Carga: 0 Armas: Puñetazo (5D, cuerpo a cuerpo); Cañón de brazo (4D), Rango: 500 m/1km/2km	

<b>Moto Voladora</b>	\$	Escala +2D
	<i>El Ala Eksner</i> Habilidad: Pilotar MAN:2D Estructura: 1D+2 Movimiento: 3D Tripulación: 1 Pasajeros: 1 Carga: 0	

<b>Nave Capital</b>	\$\$\$\$\$\$	Escala +12D
	<i>Destructor de Clase Estelar</i> Habilidad: Mando MAN:0D Estructura: 6D Movimiento: 1D Tripulación: 5000 Pasajeros: 500 Carga: 100 kilotonnes y 30 cazas estelares. Armas: 100 cañones anti aéreos (3D, escala Luchador), alcance 1/3/5; 32 cañones de plasma (4D+1), rango 5/10/15; 6 Cabezas nucleares de 100 megatonnes (8D), Rango 15. Sólo la mitad de las armas o cañones puede ser disparada a un objetivo a la vez.	

<b>Yate Estelar</b>	\$\$\$\$	Escala +6D
	<i>El favorito de los contrabandistas novatos</i> Habilidad: Pilotar MAN:1D Estructura: 3D+1 Movimiento: 3D Tripulación: 2 Pasajeros: 8 Carga: 50 Tm	

## EL SISTEMA DE MAGIA SIMPLE

Llámalo Ki, Chi, Hechicería, Psíquicos latentes, etc; son simplemente distintas formas de magia. La magia te deja romper las leyes del universo. Algunos juegos usan hechizos brillantes, otros requieren efectos más discretos. Habla con tu DJ para saber los límites de la magia en su juego.

### Acceso a la Magia

En algunos juegos nadie puede usarla, en otros todo el mundo puede. Lo más normal es un término medio en el que se requiere que el personaje empiece el juego con la ventaja Hechicero para poder usarla.

### Lanzar Hechizos

Todos los personajes tienen un número objetivo (NO) incluido en su descripción. Los hechiceros tiran Magia para determinar si tienen éxito. Sólo se puede lanzar un hechizo por turno. Si se tiene éxito en la tirada significa que el hechizo ha sido lanzado, el efecto en concreto se puede encontrar en la descripción del hechizo. Si la tirada falla, el hechicero obtiene un penalizador de -1D a su habilidad de Magia. Los siguientes fallos añaden más penalizadores. Para librarse de los penalizadores es necesario descansar al menos una hora.

### Hechizos que Necesitan Varias Acciones

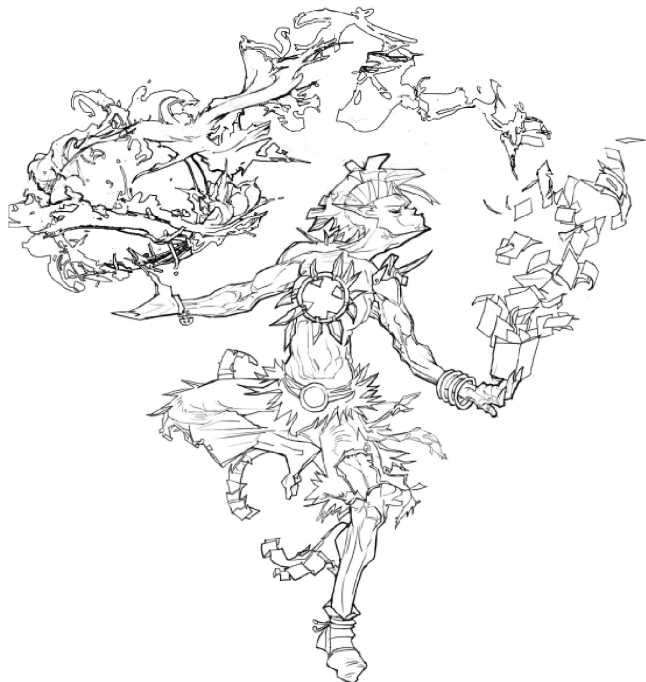
Algunos hechizos necesitan acciones adicionales para ser lanzados. Por ejemplo un hechizo dirigido necesita que el hechicero cree el hechizo y luego lo dirija al objetivo con una tirada de Lanzar. El hechicero puede esperar al siguiente turno para lanzarlo o sufrir el penalizador por acciones múltiples y hacerlo todo en el mismo turno.

### Concentración (CONC)

Algunos hechizos necesitan que el hechicero mantenga la concentración para que el hechizo siga activo. Cada hechizo mantenido cuenta como una acción.

### Hechizos Iniciales y Aprender Nuevos

El personaje conoce dos hechizos por cada dado asignado a Magia durante la creación de personaje. Aprender un nuevo hechizo vale 2PP.



## Ventajas Mágicas

Los personajes que pueden aprender Magia también pueden comprar estas ventajas.

**Familiar (1):** El personaje tiene un diablillo como compañero. Este puede volar a una velocidad de 20 metros por turno, puede hablar y tiene 1D en cada atributo. Además tiene 3D en habilidades. No puede lanzar hechizos pero puede convertirse en un gato negro u otro animal pequeño a voluntad.

**Espíritu Tótem (1):** El personaje tiene un consejero espiritual que le habla en sueños. Este espíritu puede tener una perspectiva extraña de las cosas y no siempre contará todo lo que sabe. Los espíritus tótem emplean acertijos y se divierten mandando al personaje en estúpidas misiones pero también tienen conocimientos que ningún hombre podría soñar.

## Complicaciones Mágicas

El DJ puede permitir complicaciones especiales para los personajes con aptitudes mágicas.

**Pacto Demoníaco:** El personaje se ha aliado con un demonio. Esto suele impresionar a la gente equivocada. Ganas PP extra cada vez que esto te complica la vida.

**Mago Blanco:** No puedes dañar a nadie con tu magia. Nunca. Gana 1 PP cada sesión.

## Herramientas de Hechicero

Algunos objetos mágicos especiales son útiles sólo para los hechiceros. Activar el bonificador de un hechizo no cuenta como una acción. Al ser encontrado, el hechicero debe vincular el objeto antes de poder usarlo. Para esto debe pasar tres días cerca del objeto.

**La Capa** brinda un +2D a las tiradas de Magia para usar hechizos de Volar y Teletransporte.

**La Bola de Cristal** da un +3D a las tiradas de Magia para usar hechizos de Clarividencia y Adivinación.

**La Varita Mágica** brinda un +1D para cualquier tirada de Magia del hechizo para el que ha sido creada.

**El Cetro de Mago** da un +1D a la Magia una vez al día.

### Hacer Herramientas de Hechicero

Los Hechiceros pueden construir sus propias herramientas gastando tiempo, dinero y PP. Durante la construcción del objeto, el hechicero debe trabajar doce horas al día. Si algún día no trabaja, todo el esfuerzo se pierde. Al final del proceso hace una tirada de Magia contra el NO de la tabla siguiente. Si falla pierde el tiempo y el dinero, pero no los PP.

Objeto	Coste	Tiempo	PP	NO
Capa	\$\$\$	4 semanas	20	30
Bola de Cristal	\$\$\$\$	8 semanas	30	35
Varita Mágica	\$\$	2 semanas	10	25
Cetro de Mago	\$\$\$	4 semanas	15	30

## Libros de hechizos

Al aprender nuevos hechizos, el acceso al grimorio de otro hechicero reduce el coste a 1 CP para cualquier hechizo que contenga. Un grimorio puede contener hasta seis hechizos. Los hechiceros normalmente los crean cuando están aprendiendo nuevos hechizos. Tras aprenderlos dejan de necesitar el libro. Algunos los guardan para sus aprendices, por valor sentimental o para venderlos.



## El Grimorio

### Adivinación NO: Especial



Duración: Concentración  
Rango: Propio  
Resistencia: Ninguna

El hechicero puede intentar ver el futuro o el pasado. El pasado o futuro inmediato tiene un NO de 25 que aumenta para eventos más alejados. Por ejemplo, un año en el futuro tiene un NO de 45, mientras que un año en el pasado tiene un NO de 35. Si se intenta ver cosas relacionadas con objetos o personas no presentes, la dificultad sube 10 o más dependiendo de la cercanía o relación con el hechicero.

### Animar a los Muertos NO: 31



Duración: Permanente  
Rango: Toque  
Resistencia: Ninguna

El lanzador toca un humanoide muerto otorgándole la vida como zombie o esqueleto dependiendo del estado del cadáver. Los no-muertos creados así se controlan con la habilidad de Mando del lanzador. Al ser destruidos se convierten en polvo.

### Apresurar NO: 23



Duración: 5 turnos  
Rango: Toque  
Resistencia: Ninguna

Se reduce el penalizador por acciones múltiples de los objetivos en 1D. Los efectos de varios hechizos de Apresurar no se apilan.

### Bendición NO: 19



Duración: 1h  
Rango: radio de 10 m  
Resistencia: Ninguna

Todos los aliados en el área de efecto ganan un +2 a todas las tiradas.

### Cambiar Forma NO: 15



Duración: Concentración  
Rango: 10m  
Resistencia: Ninguna

El lanzador se transforma en cualquier criatura (genérica) ganando sus atributos físicos. No se pueden lanzar hechizos mientras esté en esa forma. El NO aumenta en +10 por cada cambio de escala.

### Clarividencia NO: 23



Duración: Concentración  
Rango: 100m  
Resistencia: Ninguna

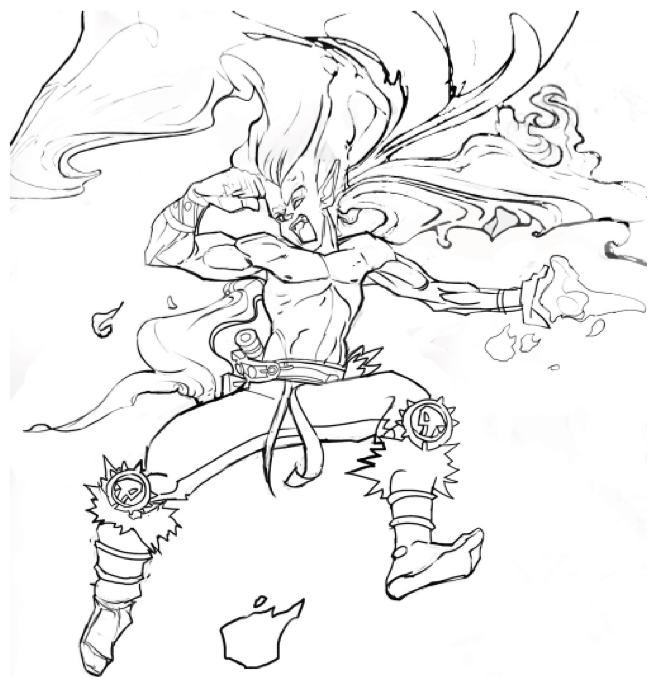
Los sentidos del lanzador abandonan su cuerpo y se proyectan a algún punto dentro del rango del hechizo. El lanzador puede mover el área que percibe a un ritmo de 3 metros por turno. Mientras esté en este estado no puede realizar acciones físicas y cualquier daño que reciba desactiva el hechizo.

### Controlar el Clima NO: 35



Duración: Concentración  
Rango: Radio de 1km  
Resistencia: Ninguna

El lanzador cambia el clima de la zona afectada. Puede hacerlo caluroso, frío, nevado, lluvioso, etc...



### Crecimiento NO: 23 + Especial



Duración: 10 turnos  
Rango: Propio  
Resistencia: Ninguna

El hechicero crece. Cada cambio de escala añade +10 al NO. Por ejemplo para que un hechicero humano crezca hasta el tamaño de un dragón necesita 2 aumentos de escala, con un NO de 43.

### Crecimiento Animal NO: 23



Duración: 1h  
Rango: 40 m  
Resistencia: Ninguna

Aumenta la escala de un animal un nivel.

### Curar NO: Especial



Duración: Instantáneo  
Rango: Toque  
Resistencia: Ninguna

El hechicero se debe concentrar 6 turnos para lanzar este hechizo. El NO es de 15 para heridos o heridos graves, 19 para incapacitados y 23 para mortalmente heridos. El éxito reduce el nivel de heridas en uno. Si se lanza varias veces sobre un mismo objetivo el NO aumenta en +10 por cada intento adicional.

### Disipar Magia NO: Especial



Duración: Permanente  
Rango: 10m  
Resistencia: Ninguna

El hechicero desactiva un hechizo o efecto mágico concreto. El NO es 5 puntos mayor que el NO del hechizo original. Algunos hechizos no se pueden disipar como una curación o una resurrección.

### Encanto NO: 15



Duración: Concentración  
Rango: Propio  
Resistencia: Ninguna

Otorga al hechicero un bono de +4D a todas las habilidades de Encanto.

**Ilusiones** NO: Especial+Resistencia

Duración: Concentración  
Rango: Radio de 15m  
Resistencia: Ingenio

Se crean percepciones erróneas en la mente del objetivo. El NO es 15 mas 2 por objetivo adicional (además de su tirada individual de resistencia). Compara las tiradas para cada individuo para ver quienes están afectados. El DJ puede querer tirar la resistencia más alta primero y si fallan considerar que todos han fallado.

**Infravisión** NO: 23

Duración: 1h  
Rango: Toque  
Resistencia: Ninguna

El objetivo puede ver hasta 20 metros en la oscuridad.

**Invisibilidad** NO: 27

Duración: 1h  
Rango: Toque  
Resistencia: Ninguna

El hechizo convierte al objetivo en casi invisible proporcionándole un bono de +5D al sigilo.

**Invocar elemental** NO: 31

Duración: Permanente  
Rango: Cero  
Resistencia: Ninguna

Los hechiceros pueden invocar un elemental por día usando este hechizo. El lanzador además necesita una gran cantidad del tipo de elemento que quiere conjurar. Por ejemplo una fogata para un elemental de fuego o un pozo para un elemental de agua. Se usa Mando para controlar al elemental. Los elementales descontrolados atacarán a cualquiera, incluido el invocador.

**Lengua Animal** NO: 19

Duración: Concentración  
Rango: Propio  
Resistencia: Ninguna

El lanzador puede hablar con los animales.

**Luz** NO: 15

Duración: 1h  
Rango: 30m  
Resistencia: Ninguna

El objeto o lugar objetivo brilla con la fuerza de una antorcha.

**Maldición** NO: 15+Tirada de Resistencia

Duración: Permanente  
Rango: Toque  
Resistencia: Encanto

El objetivo de este hechizo sufre algún efecto negativo a elección del lanzador. Por ejemplo, quedarse mudo hasta oír cierta palabra, o sordo, o ciego, incapacidad para correr o cruzar agua corriente. Este hechizo es muy abierto pero el DJ tiene la última palabra en todos los efectos. Disipar Magia levanta cualquier maldición.

**Mente en Calma** NO: 43

Duración: Concentración  
Rango: Propio  
Resistencia: Ninguna

El hechicero está protegido por todos los hechizos que influencia, detectan o leen emociones y pensamientos.

**Muerte** NO: 35

Duración: Instantáneo  
Rango: 10m  
Resistencia: Especial

Si se lanza con éxito, el Hechicero tira su habilidad de Magia sin su atributo de Ingenio para el daño. El objetivo resiste el daño sólo con su Físico. Por ejemplo Melkot lanza el hechizo de Muerte contra Tamore. Melkot tiene un Ingenio de 4D y 10D totales en Magia. Melkot tiraría 6D de daño (10D-4D) y Tamore resistiría con su Físico.

**Parálisis** NO: 15 + Resistencia

Duración: 1h  
Rango: 45m  
Resistencia: Físico

El objetivo se queda paralizado.

**Percepción Extra Sensorial** NO: 15+Resistencia

Duración: Concentración  
Rango: 15 m  
Resistencia: Encanto

Al lanzarlo puedes leer los pensamientos de una persona, el idioma no es problema.

**Petrificar** NO: 25 + Resistencia

Duración: Permanente  
Rango: 30m  
Resistencia: Físico

Convierte a una criatura en piedra incluyendo todo su equipo y objetos. Disipar magia le devuelve a su estado normal.

**Posesión** NO: 25 + Resistencia

Duración: Concentración (especial)  
Rango: 150m  
Resistencia: Encanto

El hechicero toma el control del cuerpo de un personaje o criatura. El hechicero puede hacer que el objetivo realice acciones físicas de las que sea capaz pero no que use ninguna ventaja o hechizo. El sujeto usa sus propios valores de Físico y Agilidad, pero las habilidades dependen de las del hechicero. El poseído puede tratar de resistir el control cada turno.

**Rayo** NO: 23

Duración: Instantáneo  
Rango: 45m  
Resistencia: Ninguna

El hechicero lanza un rayo. Esto requiere el uso de la habilidad Lanzar. Si el hechicero trata de lanzarlo en el mismo turno se aplica el penalizador de acciones múltiples tanto a la tirada de Magia como a la de Lanzar. También puede esperar al turno siguiente para lanzarlo y así evitar el penalizador. Pero si espera más, el efecto se disipa. Los objetivos pueden hacer una tirada de Esquivar para evitar ser golpeados. Si acierta, hace 5D de daño. La armadura no protege del daño de este hechizo.

**Resistir a los Elementos** NO: 19

Duración: 1h  
Rango: 10m  
Resistencia: Ninguna

Al lanzarlo el hechicero escoge un elemento como fuego, frío o electricidad y otorga al objetivo un bono de +1D para resistir daño de ese tipo.

**Resurrección** NO: 60

Duración: Permanente  
Rango: toque  
Resistencia: Ninguna

Un cadáver que no lleve muerto más de un mes puede ser resucitado a no ser que haya muerto de causas naturales o edad. Tenga o no éxito el hechizo, la habilidad de Magia del hechicero se reduce en 3D durante un día.

**Sueño** NO: 10 + Resistencia

Duración: 1h  
Rango: radio de 10m  
Resistencia: Ingenio

El hechicero puede afectar a tantos objetivos como dados tenga en la habilidad de Magia. Los objetivos se resisten individualmente, cayendo en un profundo sueño si fallan.

**Telekinesis** NO: 31+Especial

Duración: Concentración  
Rango: 45 m  
Resistencia: Ninguna/Fuerza

El lanzador mueve hasta 20 kg de peso por dado en Magia hasta 10m por turno. Las criaturas vivas pueden resistirse con su Físico.

**Teletransporte** NO: Especial

Duración: Instantáneo  
Rango: 3 m  
Resistencia: Ninguna

El hechicero puede transportarse a él mismo o a otros a un lugar a cualquier distancia. Si el objetivo no está de acuerdo no puede ser transportado. El NO básico es de 30 más 5 por cada objetivo adicional. No se puede teletransportar a ningún lugar que el hechicero no haya visto nunca.

**Terremoto** NO: 39

Duración: 1 turno  
Rango: 60 m  
Resistencia: Ninguna

Un intenso temblor resquebraja el suelo en un radio de 15m desde el epicentro. Esto derrumba estructuras, abre grietas en el suelo, etc... Mientras dure el efecto las criaturas sobre el suelo no se pueden mover, atacar o lanzar hechizos. Cualquier criatura atrapada dentro de una estructura que se derrumbe debe resistir un daño de 6D.

**Ver Aura Mágica** NO: 15

Duración: Concentración  
Rango: 10m  
Resistencia: Ninguna

El hechicero ve un resplandor mágico en cualquier cosa encantada.

**Volar** NO: 23 (o 15)

Duración: Concentración  
Rango: Propio  
Resistencia: Ninguna

Mientras se mantenga el Hechicero puede volar a un ritmo de 30m por turno. Si el hechizo termina antes de aterrizar, el personaje flotará hasta el suelo. El personaje puede llevar a cuestas hasta su propio peso. Si el personaje sólo desea levitar verticalmente el NO es de 15.

**Objetos Mágicos****Pergaminos**

Son hechizos mágicos preparados para ser lanzados. Permiten al lanzador usar un hechizo que no conoce. Al ser usado, el pergamino se convierte en cenizas. El personaje debe ser capaz de lanzar hechizos para leer un pergamino.

**Pociones**

Poder arcano destilado. La magia se libera al consumirlas.

**Poción de Curación:** cura automáticamente un nivel de heridas.

**Poción de Habilidad:** da un +2D para una habilidad determinada durante diez minutos.

**Poción de Cambio:** cambia la forma del personaje a una predeterminada durante una hora.

**Armas y Armaduras Encantadas**

Dan un bonificador que sólo está activo mientras se lleven puestas.

**Hacha de Piedad Enana:** da +1D adicional al daño contra goblins y orcos.

**Espada de Valor:** da un +1D a la habilidad de Mando.

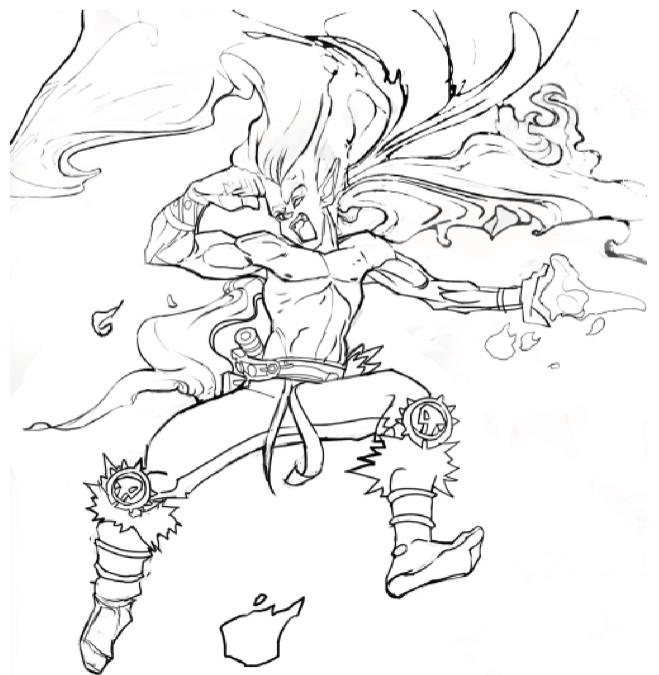
**Escudo de Fe:** otorga un +1D a resistir magia.

**Otros Objetos**

**Capa de Sigilo** (Sigilo +1D)

**Alfombra Mágica** (mueve 30 metros por turno)

**Anillo de Astucia** (Embaucar +1D)





## PERSONAJES DE EJEMPLO POR GÉNERO

Los personajes presentados a continuación son a veces más débiles que los jugadores, a veces más fuertes. Usa esta escala para determinar la potencia:

- \* Normalmente no es una amenaza.
- \*\* Amenaza menor en grupo.
- \*\*\* Amenaza creíble
- \*\*\*\* ¡Cuidado, Héroes!
- \*\*\*\*\* Valiente o estúpido por intentarlo.

Las habilidades listadas incluyen el atributo básico, pero los efectos de escala no. Todos los atributos, habilidades y equipo son los de un personaje estándar. Existen individuos superiores o inferiores de todos los tipos.

Las defensas estáticas están precalculadas. La absorción de daño se muestra como X(Y) donde X es el valor básico e Y es la armadura u otros bonificadores. Si reciben un bono a Pelea, Esquivar o Cuerpo a Cuerpo añade 3 por dado al valor estático.

Aunque vienen listados por género, esto es sólo una pequeña lista de ejemplo. Si necesitas una sanguinaria raza alienígena para una campaña de “opera espacial” (como Star Wars o Star Trek), escoge a los orcos, cámbiales el nombre por Xargon, dales rifles láser y una habilidad de 4D con ellos. Así mismo si necesitas unos cuantos vampiros emo, usa la plantilla de vampiro, dales tinte de pelo, maquillaje, ropa a la moda, un tatuaje, actitud y hazlos del equipo Edgar.



### Todos los Géneros

**Alce** \*\* Escala: 0D



*Cualquier herbívoro grande*  
Físico: 4D+2 Ingenio: 0D  
Agilidad: 1D+2 Encanto: 1D  
Estático: Esquivar 5, Absorber 14

**Caballo** \*\* Escala: 0D



*Ensillado*  
Físico: 4D+2 Ingenio: 0D  
Agilidad: 2D+2 Encanto: 1D  
Estático: Esquivar 8, Absorber 14

**Elefante** \*\* Escala: +2D



*Nunca olvida*  
Físico: 4D+1 Ingenio: 0D  
Agilidad: 1D Encanto: 1D  
Estático: Esquivar 3, Absorber 13

**Humano Medio** \* Escala: 0D



*“Un tipo cualquiera”*  
Físico: 2D Ingenio: 2D  
Agilidad: 2D Encanto: 2D  
Habilidades: Tres cualquiera a +1D  
Estático: Esquivar 6, Absorber 6

**Lobo** \*\* Escala: 0D



*Cazan en grupo*  
Físico: 3D+2 Ingenio: 0D  
Agilidad: 2D+1 Encanto: 1D  
Habilidades: Pelea 4D+2, Esquiva 4D+1  
Estático: Esq 13, Bloq 14, Abs 11

**Mono** \* Escala: 0D



*El mejor amigo de un pirata*  
Físico: 1D Ingenio: 0D  
Agil: 4D+2 Encanto: 2D+1  
Habilidades: Acrobacia 6D+2, Esq 6D+2  
Aprende trucos sencillos  
Estático: Esquivar 20, Absorber 3



**Oso** \*\*\* Escala: 0D



*Negro, pardo o grizzly*  
Físico: 5D+1 Ingenio: 0D  
Agilidad: 2D Encanto: 1D  
Habilidades: Pelea 6D (garra: 6D+1da).  
Estático: Esq 6, Bloq 18, Absorber 16

**Perro** \*\* Escala: 0D



*El mejor amigo del hombre*  
Físico: 2D Ingenio: 0D  
Agilidad: 2D+1 Encanto: 1D  
Estático: Esquivar 7, Absorber 6

**Serpiente** \* Escala: 0D



*La pesadilla de un arqueólogo*  
Físico: 1D+2 Ingenio: 0D  
Agilidad: 3D+1 Encanto: 1D  
Habilidades: Pelea 3D, Sigilo 4D  
Especial: un objetivo mordido por una serpiente debe pasar una tirada Moderada de Físico o es envenenado recibiendo entre 2D y 4D de daño por veneno dependiendo de la especie.  
Estático: Esquivar 10, Absorber 5

**Simio** \*\*\* Escala: 0D



*El Gran Simio o Yeti*  
Físico: 4D+2 Ingenio: 0D  
Agilidad: 2D+1 Encanto: 1D  
Habilidades: Acrobacia 3D+1,  
Pelea 6D+2, Sigilo 4D+1  
Estático: Esq 7, Bloquear 20, Abs 14

**Tigre** \*\* Escala: 0D



*¡Adelante Jungle Cats!*  
Físico: 3D+1 Ingenio: 0D  
Agilidad: 3D+2 Encanto: 1D  
Habilidades: Pelea 5D+1, Sigilo 4D+2  
Estático: Esq 11, Bloq 16, Absorber 10

## Ambientación Moderna

### **Espía** \*\*\*\* Escala: 0D



*Licencia para matar.*

Físico: 2D+2 Ingenio: 3D  
Agilidad: 3D+1 Encanto: 3D

Habilidades: Esquivar 5D+1, Pistola 5D+1, Sigilo 4D.

Equipo: cámara, pasaporte, pistola, teléfono secreto, coche deportivo, píldora de suicidio.

Estático: Esq 16, Bloq 9, Absorber 8

### **Matón** \*\* Escala: 0D



*¡Toma esto!*

Físico: 2D+2 Ingenio: 1D+2  
Agil: 2D+1 Encanto: 1D+1

Habilidades: Pelea 3D+1, Pistola 3D.

Equipo: Palanca, pistola pesada, máscara de esquí.

Estático: Esq 7, Bloq 9, Absorber 8

### **Ninja** \*\*\*\* Escala: 0D



*Agentes de las sombras.*

Físico: 3D+1 Ingenio: 2D+2  
Agilidad: 4D Encanto: 2D

Habilidades: Pelea 5D, Esquivar 5D, Sigilo 5D, Espada 5D+1.

Equipo: Espada (6D).

Estático: Esq 15, Bloq 15, Parar 16, Abs 7

### **Policia** \*\* Escala: 0D



*Para servir y proteger.*

Físico: 2D+2 Ingenio: 2D  
Agilidad: 2D+1 Encanto: 2D

Habilidades: Pelea 3D, Pistola 3D, Buscar 3D.

Equipo: Chaleco antibalas, pistola, esposas.

Estático: Esq 7, Bloq 9, Absorber 8(11)

### **Soldado** \*\*\* Escala: 0D



*Siempre fieles.*

Físico: 3D+1 Ingenio: 2D  
Agilidad: 2D+1 Encanto: 2D

Habilidades: Esq 3D+1, Rifle 4D+1

Equipo: Armadura corporal (+6), rifle.

Estático: Esq 10, Bloq 10, Abs 10(16)

### **Timador** \*\*\* Escala: 0D



*"Te ofrezco un trato"*

Físico: 2D Ingenio: 3D+1  
Agilidad: 2D+1 Encanto: 3D+1

Habilidades: Esquivar 3D+1, Embaucar 5D+2, Seducir 5D

Equipo: Dinero falso, carnet falso, tarjeta de crédito robada.

Estático: Esq 10, Bloq 6, Parar 6, Abs 6

## Ambientación de Ciencia Ficción

### **Aprendiz-Psíquico** \*\*\* Escala: 0D



*Pupilo devoto*

Físico: 3D Ingenio: 3D  
Agil: 3D+2 Encanto: 2D+1

Habilidades: Esquivar 4D+2, Magia 5D, Espada 4D.

Ventajas: Hechicero

Equipo: Espada de plasma.

Estático: Esq 14, Bloq 9, Parar 12, Abs 9

### **Ciberpolicia** \*\*\* Escala: 0D



*Desiste ciudadano.*

Físico: 4D Ingenio: 2D+1  
Agil: 3D+1 Encanto: 2D+1

Pelea 5D, Esq 4D+1, Pistola 5D+1, Rifle 4D+1 Ciberimplante (armadura termal +3), ciber cartuchera.

Equipo: Armadura(+6), pistola, rifle.

Est: Esq 13, Bloq 15, Par 12, Abs 12(21).

### **Niño-genio** \*\* Escala: 0D



*¿Lo sabías? ¡Ja!*

Físico: 1D+1 Ingenio: 3D+2  
Agilidad: 3D Encanto: 2D

Ciencia 4D+2, Esq 5D, Lanzar 4D

Equipo: Pelota, navaja, guía galáctica

Estático: Esq 15, Bloq 4, Parar 4, Abs 4

### **Caballero Místico** \*\*\*\* Escala: 0D



*Monjes guerreros de la verdad.*

Físico: 3D Ingenio: 3D  
Agilidad: 3D+2 Encanto: 2D+1

Habilidades: Coraje 5D, Diplomacia 5D+1, Esquivar 6D+1, Espada 6D+2

Hechizos: Encanto, Clarividencia, Infravisión, Adivinación, Exp Extras,

Apresurar, Res Elementos, Ver Aura, Telekinesis. Equipo: Espada de plasma.

Estático: Esq 19, Bloq 9, Par 20, Abs 9.

### **Piloto Reptoide** \*\*\* Escala: 0D



*Escoria con dos corazones de oro.*

Físico: 4D Ingenio: 2D+1  
Agilidad: 3D+1 Encanto: 2D+1

Habilidades: Sigilo 4D, Pistola 4D, Esquivar 5D+1, Pilotar 5D.

Ventajas: Reptoide.

Complicación: Gran deuda

Equipo: Pistola de plasma, yate estelar.

Est: Esq 16, Par 12, Bloq 12, Abs 12(13).

### **Robot Mecánico** \* Escala: 0D



*Beep. Quiero decir, si señor.*

Físico: 3D Ingenio: 4D

Agilidad: 1D+2 Encanto: 1D+1

Habilidades: Navegación 5D,

Abrir Cerraduras 5D, Reparar 6D.

Vent: Robot, Herramientas, Pacifista.

Estático: Esq 16, Par 12, Bloq 12, Abs 12

## Ambientación Pulp

### **Antiguo** \*\*\*\*\* Escala +12D



*Klatu Barada Nikto.*

Físico: 5D Ingenio: 10D  
Agil: 3D+2 Encanto: 10D

Habilidades: Magia 17D.

Ventajas: Visión Enloquecedora (cualquier personaje que le vea debe hacer una tirada Heroica de Encanto o ganar la complicación Loco).

Apetito cósmico (Devora a D6 personajes antes de volver a su dimensión).

Cambio dimensional (puede cambiar de dimensión a placer). Hechicero.

Complicación: Debe ser invocado.

Estático: Esq 11, Bloq 15, Abs 15

### **Científico Loco** \*\* Escala: 0D



*¡1.21 gigawatts serán suficientes!*

Físico: 2D Ingenio: 4D  
Agilidad: 2D Encanto: 2D

Habilidades: Esquivar 4D, Reparar 6D, Ciencia 7D.

Complicaciones: Loco

Estático: Esq 12, Bloq 6, Parar 6, Abs 6

### **Cultista** \*\* Escala: 0D



*No somos dignos.*

Físico: 2D Ingenio: 2D+1  
Agilidad: 2D Encanto: 1D+2

Habilidades: Pelea 3D, Sigilo 3D, Magia 3D.

Equipo: Túnica con capucha, cuchillo.

Estático: Esq 6, Bloq 9, Parar 6, Abs 6

### **Damisela en Apuros** \*\* Escala: 0D



*Vale todo.*

Físico: 1D+2 Ingenio: 2D+1  
Agilidad: 2D Encanto: 3D

Habilidades: Pelea 2D+2, Esquivar 4D, Seducir 5D.

Equipo: Espejo, alfiler, pintalabios.

Estático: Esq 12, Bloq 8, Parar 5, Abs 5

### **Seres Escamosos** \*\*\* Escala: 0D



*Supervivientes de otro tiempo.*

Físico: 2D+1 Ingenio: 2D  
Agilidad: 2D+2 Encanto: 3D


Habilidades: Esquivar 3D+2, Arma de asta 3D+1, Sigilo 4D.

Ventajas: Percepción Extrasensorial


Estático: Esq 11, Bloq 7, Parar 10, Abs 7

## Ambientación de Fantasía


### Arquero Elfo \*\*\* Escala:0D

 *Guardianes del bosque.*  
Físico: 2D Ingenio: 2D  
Agilidad: 4D Encanto: 2D  
Habilidades: Arco 5D, Esquivar 5D, Espada 3D  
Ventajas: Elfo  
Equipo: Armadura de cuero(+2), arco y flechas, espada.  
Est: Esq15, Bloq6, Parar9, Abs6(8)


### Bárbaro \*\* Escala:0D

 *Salvaje de las colinas del norte.*  
Físico: 3D+2 Ingenio: 1D+2  
Agilidad: 2D+1 Encanto: 2D+1  
Habilidades: Pelea 4D+2, Esquivar 4D+1, Espada 5D+2, Rastrear 3D+2  
Equipo: Armadura de cuero (+2), espadón.  
Est Esq13, Bloq14, Parar17, Abs11(13)


### Caballero \*\*\* Escala:0D

 *¡Por la patria y el rey!*  
Físico: 3D+1 Ingenio: 2D  
Agilidad: 2D+2 Encanto: 2D  
Habilidades: Esq 3D+2, Espada 4D+2, Montar 3D. Equipo: Caballo, armadura(+9), escudo(+4), espada.  
Est: Esq11, Bloq10, Parar14, Abs10(23)


### Clérigo \*\*\* Escala:0D

 *Defensor de la fe.*  
Físico: 2D+1 Ingenio: 2D+2  
Agilidad: 2D Encanto: 3D  
Habilidades: Esq 3D, Magia 4D+2  
Ventajas: Hechicero. Hechizos: Curar, Bendición y 2 más.  
Equipo: Cota de malla (+6), cayado.  
Est: Esq9, Bloq7, Parar7, Abs7(13)


### Guardia \*\* Escala:0D

 *Guardia, gladiador o soldado.*  
Físico: 3D Ingenio: 2D  
Agilidad: 2D Encanto: 2D  
Habilidades: Pelea 4D, Esquivar 3D, Espada o maza 4D. Equipo: Armadura de cuero (+2), espada o maza.  
Est: Esq9, Bloq12, Parar12, Abs9(11)


### Guerrero Enano \*\*\* Escala:0D

 *Del clan de los Grandes Salones.*  
Físico: 4D Ingenio: 2D  
Agilidad: 2D Encanto: 2D  
Habilidades: Pelea 5D, Esquivar 3D, Hacha 5D  
Ventajas: Enano  
Equipo: Cota de malla (+6), hacha.  
Est: Esq9, Bloq15, Parar15, Abs8(14)


### Ladrón \*\* Escala:0D

 *Lo que es tuyo es mío.*  
Físico: 2D Ingenio: 2D  
Agilidad: 3D+1 Encanto: 2D+2  
Habilidades: Abrir Cerraduras 3D, Robar 4D, Sigilo 5D  
Equipo: Arm de cuero(+2), ganzúas, cuchillo.  
Est: Esq 9, Bloq12, Parar 12, Abs 9(11)

### Mago \*\*\*\* Escala:0D


 *Hechicero o nigromante.*  
Físico: 1D+2 Ingenio: 4D  
Agilidad: 2D+1 Encanto: 2D  
Habilidades: Esquivar 3D+1, Magia 6D  
Ventajas: Hechicero.  
Equipo: Cuchillo.  
Hechizos: Percepción extrasensorial, Rayo, Parálisis y 3 más.  
Estático: Esq 10, Bloqr 4, Parar 4, Abs5

### Pirata \*\*\* Escala:0D


 *¡Arrr!*  
Físico: 2D Ingenio: 2D  
Agilidad: 4D Encanto: 2D  
Habilidades: Pelea 3D, Esquivar 5D, Navegación 3D, Pilotar 5D, Espada 4D  
Equipo: Brújula o catalejo, espada.  
Estático: Esq15, Bloq9, Parar 12, Abs 6

## Bestiario de Fantasía


### Centauro \*\* Escala:0D

 *¡Ni se te ocurra montarme!*  
Físico: 2D Ingenio: 1D+2  
Agilidad: 2D+1 Encanto: 2D  
Habilidades: Arco 4D+1, Esquivar 3D+1, Resistencia 5D  
Equipo: Arco y flechas.  
Est: Esq 10, Bloq 12, Parar 12, Abs 12


### Demonio (Menor) \*\*\*\* Escala:0D

 *Soy el mejor que hayas visto.*  
Físico: 3D Ingenio: 3D+1  
Agilidad: 2D+2 Encanto: 5D  
Habilidades: Pelea 5D, Esquivar 4D+2, Persuasión 7D, Seducción 6D  
Ventajas: Regeneración, Don de Lenguas.  
Estático: Esq 14, Bloq 15, Abs 9


### Dragón \*\*\*\*\* Escala:+4D

 *Dueño de todo lo que ves.*  
Físico: 4D Ingenio: 4D  
Agilidad: 2D Encanto: 3D  
Habilidades: Pelea 5D, Aliento 5D  
Ataques: Mordisco (8D), Golpe de Cola (4D), Aliento de fuego (daño 3D, alcance 10m).  
Ventajas: Escamas (armadura +3), Volar 30m por turno.  
Estático: Esq 6, Bloq 15, Abs 12 (15)


### Elemental de Fuego \*\*\* Escala:0D

 *Cuerpo de llama viviente.*  
Físico: 4D+1 Ingenio: 1D  
Agilidad: 4D+2 Encanto: 1D  
Habilidades: Pelea 5D+1, Esquivar 5D+2, Resistencia 5D  
Inflamar: los objetivos golpeados deben superar una tirada de Físico o se prenden fuego (4D por turno).  
Complicación: Vulnerable al Agua (1D daño por cada 4 litros).  
Estático: Esq 17, Bloq 16, Abs 13


### Esqueleto \*\* Escala:0D

 *No-muerto descarnado.*  
Físico: 2D Ingenio: 0D  
Agilidad: 3D Encanto: 0D  
Estático: Esq 9, Bloq 6, Parar 6, Abs 6


### Fantasma \*\*\*\* Escala:0D

 *Espíritu condenado.*  
Físico: 0D Ingenio: 3D+2  
Agilidad: 4D Encanto: 3D+1  
Habil: Pelea 4D+2, Esq 5D, Sigilo 6D  
Ventajas: Etéreo (sólo se puede dañar con magia o armas encantadas, usa Ingenio en lugar de Físico para daño).  
Lamento (quien lo oiga tiene que pasar una tirada Moderada de Coraje o huir)  
Estático: Esq 15, Bloq 14, Abs 11


### Fénix \*\*\*\* Escala:+2D

 *El ave eterna.*  
Físico: 2D+1 Ingenio: 2D  
Agilidad: 3D+2 Encanto: 2D  
Habilidades: Pelea 6D, Esquivar 6D+2  
Ventajas: Volar 20m. Al morir explota: 6 metros de radio y 5D de daño.  
Resurrección (durante el próximo amanecer nace un nuevo fénix).  
Estático: Esq 20, Bloqr 18, Abs 7


### Gárgola \*\*\* Escala:0D


 *Guardián de piedra.*  
Físico: 2D Ingenio: 1D  
Agilidad: 2D+2 Encanto: 1D  
Habilidades: Pelea 4D+1, Esquivar 4D, Buscar 3D+2, Resistencia 4D, Sigilo 4D+1  
Vent: Volar 20m, Piel de piedra (+9).  
Estático: Esq 12, Bloq 13, Abs 6 (15)


### Gigante \*\*\*\*\* Escala:+4D


 *Hará papilla tus huesos.*  
Físico: 5D Ingenio: 2D  
Agilidad: 2D Encanto: 3D  
Habilidades: Pelea 7D, Maza 7D, Lanzar 4D  
Equipo: Maza (tronco de árbol), Piedras 3D daño, rango 6m/12m/18m  
Est: Esq 6, Bloq 21, Parar 21, Abs 15





**Goblin** \*\* Escala:0D  
 *Alimaña de las profundidades.*  
 Físico: 1D+1 Ingenio: 1D+1  
 Agilidad: 2D+1 Encanto: 1D  
 Habilidades: Arco 3D, Esquivar 3D+1, Sigilo 2D+2  
 Equipo: Arco, cuchillo, escudo (+4)  
 Est: Esq 10, Bloq 4, Parar 4, Abs 4 (8)


**Gólem** \*\*\*\* Escala:+2D  
 *Autómatas de la destrucción.*  
 Físico: 4D+1 Ingenio: 1D  
 Agilidad: 2D Encanto: 1D  
 Habilidades: Pelea 6D+1, Esquivar 4D+1, Levantar 6D+1  
 Ventajas: Piel de Piedra (+3)  
 Estático: Esq 12, Bloq 19, Abs 13 (16)


**Gorgón** \*\*\* Escala:0D  
 *Con su aliento ponzoñoso.*  
 Físico: 5D+1 Ingenio: 0D  
 Agilidad: 1D+2 Encanto: 1D  
 Habilidades: Pelea 6D+2, Aliento 3D+2  
 Ventajas: Piel de Piedra (+5), Aliento Petrificante (rango 20m, el objetivo tiene que superar una tirada Moderada de Resistencia o ser paralizado 1D turnos).  
 Estático: Esq 5, Bloq 20, Abs 16 (21)


**Grifo** \*\*\* Escala:0D  
 *Cazadores del cielo.*  
 Físico: 3D+2 Ingenio: 1D  
 Agilidad: 3D+1 Encanto: 1D  
 Habilidades: Pelea 5D, Esquivar 5D+1, Resistencia 6D  
 Ventajas: Volar 20m, Espolones (+1D)  
 Estático: Esq 16, Bloq 15, Abs 11


**Hada** \* Escala:0D  
 *La tercera estrella a la derecha*  
 Físico: 1D Ingenio: 2D  
 Agil: 4D+1 Encanto: 2D+2  
 Habilidades: Atletismo 3D, Esquivar 6D+1, Magia 4D  
 Ventajas: Hechicero, Volar 20m.  
 Hechizos: Encanto, Ilusión, Luz, Sueño.  
 Estático: Esq 19, Bloq 3, Abs 3


**Harpía** \*\*\* Escala:0D  
 *Es una come-hombres.*  
 Físico: 2D+2 Ingenio: 2D  
 Agilidad: 3D+1 Encanto: 1D  
 Habilidades: Pelea 4D+2, Esquivar 5D, Sigilo 5D  
 Ventajas: Volar 20m, Espolones (+1D)  
 Estático: Esq 15, Bloq 14, Abs 8


**Hidra** \*\*\*\*\* Escala:+4D  
 *El terror con muchas cabezas.*  
 Físico: 3D Ingenio: 1D  
 Agilidad: 2D Encanto: 1D  
 Habilidades: Pelea 5D, Buscar 4D  
 Ventajas: Empieza con tres cabezas y un nivel de herido por cada una pero no tiene nivel de Herido Grave. Si una cabeza recibe el nivel de Herido es destruida. Tres turnos después de que una cabeza sea destruida, dos nuevas cabezas toman su lugar. Hace un ataque sin penalización por cabeza.  
 Estático: Esq 6, Bloq 15, Abs 9


**Hombre-Lobo** \*\* Escala:0D  
 *Es un caballero muy peludo.*  
 Físico: 4D Ingenio: 1D+2  
 Agilidad: 3D+2 Encanto: 2D  
 Habilidades: Pelea 5D, Esquivar 5D+2, Sigilo 5D  
 Ventajas: Regeneración, Solo puede ser dañado con armas de plata, encantadas o magia. Cualquiera que sea Herido Grave o peor por sus ataques debe hacer una tirada de Encanto Moderada o se transformará en hombre lobo durante la luna llena.  
 Estático: Esq 17, Bloq 15, Abs 12


**Medusa** \*\*\*\*\* Escala:0D  
 *Asesina con corazón de piedra.*  
 Físico: 2D+2 Ingenio: 2D+2  
 Agilidad: 2D+2 Encanto: 1D  
 Habilidades: Arco 4D+2, Esquivar 4D+2, Sigilo 4D  
 Equipo: Arco y flechas.  
 Ventajas: Su mirada convierte en piedra si se falla una tirada de Resistencia Difícil. No mirarla mientras se le ataca requiere una tirada Moderada de Ingenio o cerrar los ojos lo que da un -20 al ataque.  
 Estático: Esq 14, Bloq 8, Abs 10


**Minotauro** \*\*\* Escala:0D  
 *Señor del laberinto.*  
 Físico: 5D+2 Ingenio: 1D+2  
 Agil: 2D+1 Encanto: 1D+1  
 Habilidades: Arma de Asta 6D+2, Esquivar 3D+1, Rastrear 5D+2  
 Equipo: Lanza  
 Est: Esq 10, Bloq 17, Parar 20, Abs 17


**Ogro** \*\*\*\*\* Escala:+2D  
 *Mercenarios y malhechores.*  
 Físico: 4D Ingenio: 1D+1  
 Agil: 1D+1 Encanto: 1D+1  
 Habilidades: Hacha 6D, Esquivar 3D+1, Pelea 5D+2  
 Equipo: Hacha, Arm. de cuero (+2).  
 Est: Esq 10, Bloq 17, Par 18, Abs 12 (14)


**Orco** \*\*\* Escala:0D  
 *Azote de la civilización.*  
 Físico: 3D+1 Ingenio: 1D+2  
 Agilidad: 2D Encanto: 1D  
 Habilidades: Esquivar 3D, Sigilo 3D, Espada 4D+1  
 Equipo: Espada, escudo (+4)  
 Est: Esq 9, Bloq 10, Parar 13, Abs 10 (14)


**Perro del Infierno** \*\*\* Escala:0D  
 *El perro faldero del demonio.*  
 Físico: 3D+2 Ingenio: 1D  
 Agilidad: 2D+1 Encanto: 1D  
 Habilidades: Aliento 4D+1, Pelea 4D+2, Esquivar 3D+1, Rastrear 5D  
 Ventajas: Aliento de fuego (6m 3D)  
 Estático: Esq 10, Bloq 14, Abs 11

**Pegaso** \*\*\* Escala:0D  
 *Monturas voladoras de los elfos.*  
 Físico: 4D+1 Ingenio: 1D  
 Agilidad: 2D+2 Encanto: 2D  
 Habilidades: Atletismo 3D, Esq 4D+2  
 Ventajas: Volar 20m por turno.  
 Estático: Esq 14, Bloq 13, Abs 13

**Rata de Tamaño Inusual** \*\* Escala:0D  
 *Muchos piensan que no existen.*  
 Físico: 3D Ingenio: 0D  
 Agilidad: 2D Encanto: 1D  
 Habilidades: Atletismo 4D, Pelea 4D, Esquivar 3D  
 Estático: Esq 9, Bloq 12, Abs 9

**Troll** \*\*\*\*\* Escala:0D  
 *Asesinos "casi" sin cerebro.*  
 Físico: 6D Ingenio: 1D  
 Agilidad: 2D Encanto: 1D  
 Vent: Regeneración. Equipo: Garrote  
 Est: Esq 6, Bloq 18, Parar 18, Abs 18

**Vampiro** \*\*\*\*\* Escala:0D  
*Condenado a cazar a los vivos.*  
 Físico: 3D+1 Ingenio: 3D+1  
 Agilidad: 4D+1 Encanto: 4D  
 Habilidades: Atletismo 5D, Pelea 5D, Esquivar 6D+1, Sigilo 5D, Historia 5D, Seducir 6D  
 Ventajas: Percepción Extrasensorial.  
 Mordisco (cura una herida si inflige un nivel de herido. Si el objetivo muere de este modo se convierte en vampiro.  
 Complicación: Sufre un -2D a todas las tiradas y -6 a todos los estáticos durante el día. Clavar una estaca en el corazón da +25 al NO pero le mata.  
 Est: Esq 19, Bloq 15, Parar 10, Abs 10

**Zombie** \*\* Escala:0D  
 *No-muerto recién resucitado.*  
 Físico: 3D Ingenio: 0D  
 Agilidad: 2D Encanto: 0D  
 Estático: Esq 6, Bloq 9, Parar 9, Abs 9

## REGLAS OPCIONALES

MiniSix es muy customizable por naturaleza. Con unas pocas decisiones se puede convertir en un juego ligero de policías o en un siniestro juego de supervivencia sobrenatural. Las siguientes ideas te pueden ayudar a ajustar el juego a tus necesidades, aunque hay que recordar que todas las reglas son opcionales. La única regla definitiva es jugar al juego de la forma que a ti y a tu grupo os divierta.

### Renombrar Atributos

Cambiarle los nombres a los atributos puede alterar la forma en la que se percibe el juego. Para un juego de piratas podrían llamarse Poderío, Gracia, Razón y Elegancia. Si la ambientación está basada en la serie B de los 70 se podrían cambiar a Músculos, Movilidad, Cerebro y Estilo.

### Cambiar el Número de Dados de Atributo

Por defecto, todos los jugadores empiezan con 12 dados para gastar en atributos. Esto les da una naturaleza heroica y competencia en casi todo. Al cambiar el número de dados de atributo el estilo de juego cambia. Usa la siguiente tabla como referencia sobre el número de dados y la escala de poder del juego:

- 8 dados= El hombre común.
- 9 dados= Experimentado. Bien entrenado.
- 10 dados = Competente. Por encima de la media.
- 11 dados = Veterano. Destaca fácilmente
- 12 dados = Heroico Es el nivel de juego por defecto.
- 13 dados = Campeón Mundial. Tiene ventaja en todo.
- 14+ dados = Personajes legendarios.

### Aumentar el Número de Atributos

Los cuatro atributos básicos deberían ser suficiente para la mayoría de las situaciones. Esto los hace bastante amplios. Si se desea una mayor especialización se pueden añadir atributos adicionales. Por ejemplo Percepción (separada de Ingenio), Mecánica (del Agilidad e Ingenio), Coraje (de Encanto) y Resistencia (de Físico).

**Dados de Atributo Iniciales:** Al añadir atributos adicionales cada jugador recibe tres dados adicionales por atributo añadido para juegos de nivel heroico Si se usan 6 atributos en lugar de 4, los jugadores tienen 18D para repartir entre ellos.

**Efectos en las Habilidades:** Si tu DJ ha incrementado el número de atributos debe especificar a que atributo corresponde cada habilidad.

### Aumentar el Rango de Atributos

Los personajes normalmente están limitados a 4D en un atributo a no ser que esto se modifique con una ventaja. Algunos DJ pueden querer usar un máximo de 5D, 6D o mayor. Al usar esta opción el reparto de dados se hace normalmente. Otros DJ pueden no estar conformes con personajes tan poderosos y pueden querer elegir otra opción más costosa.

### Atributos más Altos por un Precio

Con esta regla los personajes pueden tener atributos por encima de 4D o lo que el DJ elija como máximo, pero cuestan el doble a partir de este límite. Por ejemplo, un DJ declara que los atributos se compran al precio normal hasta 4D pero permite atributos mayores a un precio hasta 5D. Un personaje que gaste 6D en Físico apuntaría 5D en su ficha. Otro personaje podría querer una agilidad de 4D+2, esto le costaría 5D+1 dados de atributo.

## Sin Atributos

Todas las habilidades tienen una base de 2D y durante la creación de personaje los jugadores reciben 16D para gastar en habilidades. Por ejemplo, al hacer a un pistolero, el jugador puede gastar 4D en pistolas, 1D en rifles, 3D en Resistencia, 4D en Esquivar, 3D en pelea y 1D en Juegos de Azar; apuntando lo siguiente en su ficha:  
Pistolero: 5D Pelea, 6D Esquivar, 3D Juegos de Azar, 6D Pistolas, 3D Rifles, 5D Resistencia.

## Añadir Habilidades Paranormales

Las habilidades paranormales son especiales por dos razones; la primera es que se pueden tener 0D en ellas, representando personajes sin ellas. La segunda es que los personajes que las tienen ganan acceso a poderes restringidos. Por ejemplo en un juego de vampiros, los personajes pueden usar Potencia de la Sangre, Dominación, Adivinación, Espíritu y Transformación; durante la creación de personajes el jugador pudo gastar puntos en adquirir una o varios de estos poderes.

No se reciben dados adicionales para las Habilidades Paranormales en la creación de personajes. Esto reduce las habilidades mundanas del personaje, pero los poderes que obtiene lo compensan. El DJ definirá cuales están disponibles en su juego y como usarlas.

Los personajes que empiezan con 0D en Habilidad Paranormal pueden comprarla más tarde con permiso del DJ. Recomendamos que el primer dado cueste 10 o 20 PP.

### Pseudo-Habilidades

Se compran como atributos durante la creación de personaje pero se aumentan con PP como si fueran habilidades y no tienen habilidades que dependan de ellas. El DJ puede incrementar el coste de subirlas dependiendo de si el personaje tiene acceso a un profesor o material de entrenamiento adecuado. Por ejemplo en un juego enfocado en Ángeles se pueden incluir Espiritual 2D, Etéreo 1D y Corpóreo 0D. Mas tarde, tras entrenar con uno de sus mayores, el ángel puede gastar 2PP para aumentar Espiritual a 2D+1.

### Atributos Paranormales con Habilidades

Son iguales que otros atributos con la excepción de que se pueden tener 0D en el atributo y no tener acceso a sus habilidades relacionadas. En un juego basado en hombres-lobo naturistas el DJ puede crear los atributos Elemental y Espiritual. Las habilidades para el atributo Elemental pueden ser Aire, Tierra, Fuego y Agua, mientras que para Espiritual serían Comunión, Invocación y Canalización.

### Cambiar los Dados de Habilidad Iniciales

Los jugadores reciben 7 dados para comprar habilidades y ventajas por defecto durante la creación de personajes y no se pueden gastar más de 2D en ninguno. El DJ puede querer aumentar el número de dados o el máximo por habilidad. Esto debe ser hecho con sumo cuidado.

## Las Tiradas de Habilidad Altas Aumentan el Daño

Al usar esta regla, por cada 5 puntos en los que se supere el NO de una tirada de ataque se aumenta el daño en 1 punto. Si un guerrero necesita superar un Parar de 14 y saca 26 en el ataque, esto aumentaría el daño en +2 puesto que ha superado el NO en 12. Para aumentar la letalidad, simplemente reduce el numero de incremento para el aumento de daño. Por ejemplo, un aumento de 1 de daño por cada 3 puntos de éxito.

## Habilidades Independientes

Las habilidades normalmente dependen de un atributo particular, por ejemplo, Espada siempre depende de Físico. En una campaña más libre se puede desvincular las habilidades de los atributos permitiendo una forma de uso más fluida. Al comprar las habilidades estas no consiguen el bonificador de un determinado atributo. Si se usa un sistema de habilidades más general se suman los 7D típicos. Para un sistema de habilidades más concretas este valor podría ser de 12D a 18D.

Se recomienda que el precio de subir habilidades en este sistema sea el doble. Esto parece más caro, pero no lo es porque las habilidades empiezan a valores más bajos al no tener el bonificador del atributo.

Un caballero de ejemplo tendría este aspecto:

**Caballero:** Físico 4D, Agilidad 3D, Ingenio 2D, Encanto 3D  
Esquivar 1D, Historia 1D, Montar 2D, Seducir 1D, Espada 2D

Al atacar a un enemigo, nuestro caballero tiraría Físico + Espada (total 6D). Más tarde al intentar comprar una espada de buena calidad en el mercado tiraría Ingenio + Espada (total 4D). Para impresionar a unas damas con su habilidad tiraría Encanto + Espada (total 5D).

## Límites a la Reserva de Dados

A algunas personas no les gusta tirar muchos dados porque piensan que la suma ralentiza el juego. El DJ puede imponer un límite de dados que se tiran cada vez. Recomendamos que este sea de 5D. Si un personaje tiene más de 5D en una tirada, cada dado por encima del límite se convierte en un bonificador de +3. Por ejemplo, el DJ ha puesto un límite de 5D en su juego. Un personaje con 7D+1 en Rifle dispara a un enemigo. Tira 5 dados y suma 7 al resultado.

## A Medio Camino

Para ayudar a agilizar el juego, si el número de dados en cualquier tirada es igual a la mitad del NO, el DJ puede considerarlo un éxito automático.

## Puntos de Héroe del Open D6 Tradicional

En el OpenD6 tradicional, los puntos de héroe funcionan de otra forma. En lugar de dar un +6 estático a una tirada o la opción de ignorar heridas, etc. doblan el número de dados en una tirada. Por ejemplo, un espía tiene 4D+1 en Seguridad y debe desactivar una bomba. El personaje gasta un PH para asegurarse el éxito doblando su tirada a 8D+2.

Puntos de Personaje del Open D6 Tradicional

En el OpenD6 tradicional, los puntos de personaje pueden gastarse para mejorar tiradas individuales durante la partida. Estos puntos se pueden gastar después de que el personaje haya hecho la tirada pero antes de que el DJ confirme si es un éxito o no. Cada PP gastado añade un Dado Loco adicional a la tirada. El DJ puede imponer un límite de puntos de personajes se pueden usar en una tirada. No se pueden gastar PP en una tirada en la que ya se han gastado PH.

## Daño de Físico del OpenD6 Tradicional

En el OpenD6 tradicional, el daño base de combate armado y desarmado se calcula de distinta forma. Los personajes usan la mitad de sus dados en la habilidad de Levantar ignorando los pips y redondeando hacia abajo. Por ejemplo, un personaje con una habilidad de Levantar de 3D+2 haría un daño de 1D en combate sin armas o 1D+arma en combate cuerpo a cuerpo con arma.

## Comprar Nuevas Ventajas

Si tienes una buena razón y el DJ está de acuerdo, puedes comprar una ventaja después de empezar el juego a cambio de 10 veces el coste original. No tiene sentido comprar algunas ventajas de este modo; no te despiertas una mañana siendo un elfo.

## Comprar complicaciones

Para librarse de una complicación el DJ puede poner un precio de al menos 20 PP, si al menos lo permite, o incluso requiera una buena historia o una aventura para justificarlo. Alternativamente, según avance la aventura, el jugador y el DJ pueden ponerse de acuerdo para cambiar viejas complicaciones por otras nuevas.

## Puntos de Vida (alternativa a los Niveles de Heridas)

El DJ puede preferir usar Puntos de Vida en lugar de usar Niveles de Heridas. En esta variante, los personajes tiran el Físico de su personaje y le añaden 20. Esta es la cantidad de daño que pueden soportar antes de morir. Si no se desea tanta aleatoriedad, el DJ puede dar 4 PV por dado en Físico en lugar de tirar.

**Resistencia al Daño en Combate Rápido:** En este modo de combate, el valor de Absorción estático se reemplaza con un valor de Resistencia al Daño (RD) estática. La Resistencia al daño es igual al Valor de Armadura. Como norma general cualquier personaje o criatura de ejemplo sin número entre paréntesis junto a su valor de absorber tiene una Resistencia al Daño de 0; aquellos que lo tienen restan su absorber del número entre paréntesis y usan la diferencia. El DJ puede definir habilidades especiales que añadan un bonificador a este total. Se pueden gastar PH para ganar un +6 a la RD.

**Resistencia al Daño en OpenD6 Tradicional:** La resistencia al daño total es igual a la tirada del objetivo según armadura o Habilidades Especiales. Se pueden gastar Puntos de Héroe para ganar un +6 a RD.

**Recibir Daño en Ambos Sistemas:** Cuando un personaje es golpeado, se resta su RD del daño total. Si el número resultante es de 1 o más, se resta de los PV totales. Si los PV actuales son de 0 o menos, el personaje está muerto.

## Curación Natural

El personaje necesita reposo total para poder curarse. Tras descansar un día completo, se hace una tirada de Físico y el nivel de éxito determina cuantos PV se recuperan. De esta forma:

<i>Dificultad de la Curación</i>	<i>PV Recuperados</i>
Muy Fácil	2
Fácil	1D
Moderado	2D
Difícil	3D
Muy Difícil	4D
Heroico	5D

## Curación Asistida (Medicina)

Una vez al día un personaje puede asistir a otro haciendo una tirada de Medicina. El número de PV curados se basa en el nivel de éxito usando la tabla anterior.

## Ajustar la Letalidad

Se puede cambiar la letalidad del juego al aumentar o reducir el número de PV de base. Para juegos muy cinematográficos el DJ puede permitir doblar el total de Físico a los jugadores o tirar dos veces y quedarse con el mejor valor.



## HACER TU PROPIO JUEGO

Se puede jugar una partida con MiniSix tal cual. Pero es mucho más divertido cuando se desarrolla un poco más el mundo de juego. Esto es un requisito imprescindible para conseguir un estilo de campaña determinado.

### Desarrollar tus Propias Ambientaciones.

*(o robarlas de los Grandes)*

Lo primero que necesitas es una idea. Si aún no la tienes pregunta a tus jugadores qué les apetece hacer. Entre lo que hables con ellos y tus propias preferencias se ira formando esa idea. Puede estar basado en un cómic, un programa de TV, una película o cualquier otra cosa. O puede estar creado desde cero en tu imaginación. Antes de que nos pongamos sensibles y empecemos a compartir sentimientos será mejor que salgamos de tu cabeza y sigamos con el próximo paso.

Ahora que tienes una idea magnífica, necesitas escribir una pequeña descripción. Imagina que tu público nunca ha oído algo parecido pero límitate a un par de párrafos como mucho. No te preocupes por el estilo, simplemente escríbelo como se lo explicarías a tus jugadores. Piensa que es el “trailer” de tu ambientación. Si fallas al destacar los puntos importantes nadie estará interesado o lo entenderá. En este punto no te agobies con los detalles.

### ¿Quiénes son los Personajes?

Piensa en tu juego desde la perspectiva del jugador. ¿Qué clase de personajes les suelen gustar y cuales crees que querrán hacer en tu juego? Tendrás que explicarles que clases de personajes pueden hacer y como encajan en tu ambientación. A esto le siguen algunas preguntas ¿qué hacen? ¿Con qué clase de aventuras van a encontrarse? ¿Como pueden sus personajes encajar en estas aventuras sin tener que estar inventando excusas absurdas? Cuanto más sencillo se lo expliques, menos trabajo te costará luego mantener la coherencia. Algunos jugadores se divierten jugando con personajes inusuales. Puedes estar preparando un juego en el que los jugadores formen parte de un grupo de supermutantes y uno de ellos querrá ser el salvaje solitario. Estos personajes pueden complicar un poco las cosas. No estamos diciendo que no permitas esto, sino que es tu decisión. Necesitarás hablar con ese jugador para asegurarte de que los dos os entendéis. Tal vez el profesor chiflado que formó el grupo les ha dado radios a los personajes para que estén comunicados. Si todo lo demás falla recuérdales que este es un juego orientado a grupos.

### ¿Cuales son las Reglas?

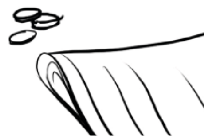
Creemos que tenemos un buen conjunto de reglas con MiniSix, pero se podría pensar que no somos muy objetivos. Tal vez las reglas básicas te parezcan bien, o tal vez necesites algo diferente. Muy bien, Señor Quisquilloso, apunta cualquier regla opcional que quieras usar. ¿Que sistema de combate quieres usar? Aquí va una pista, nosotros creemos

que el sistema Estático es más rápido, pero tal vez prefieras algo más tradicional. No pasa nada, seguimos queriéndonote. Puede que tengas tus propias ideas para otro sistema de magia o que prefieras el sistema de Puntos de Vida en lugar de los Niveles de Heridas.

Las reglas opcionales que puedes usar no están sólo limitadas a las opciones que te hemos dado en este libro, también puedes añadir tus propias ideas y cambios, estas son las cosas que harán a tu juego único. Pero recuerda apuntar cualquier cambio que hagas para mantener la consistencia y advertir a tus jugadores sobre las reglas antes de que se hagan el personaje. Es lo correcto.

### ¿Que Habilidades Vamos a Usar?

Empieza escribiendo los atributos en columnas separadas. Después pon las habilidades que creas que pueden ser útiles en el juego en la columna correspondiente. Algunas habilidades son más generales que otras dependiendo de tu opinión sobre su utilidad. Por ejemplo, en muchos juegos hay una habilidad llamada Ciencia que engloba Biología, Química, Matemáticas y muchas otras aburridas materias, excepto Medicina. Pero si estás jugando a un juego en el que los personajes son científicos explorando la galaxia a través de puertas interdimensionales, puedes necesitar varias habilidades de Ciencia más específicas.



### ¿Nuevas Ventajas y Complicaciones?

Esta es tu oportunidad de reforzar el juego por medio de nuevas ventajas, raciales, códigos de honor, etc. A los jugadores les encantan las cosas nuevas. Esto también ayudará a desarrollar un poco más los arquetipos disponibles.

### ¿Cómo se Organizará el Dinero y el Equipo?

Muchos jugadores van a querer saber qué equipo van a poder conseguir. Si en tu juego van a tener que contar el dinero y gastar cantidades específicas para conseguir cosas házselo saber y prepara un sistema monetario básico y unas listas de precios. Tal vez quieras un sistema monetario más relajado y dar por hecho que un caballero tiene su armadura, una espada y un caballo; mientras que su compañero mago tiene un sombrero picudo, libros mágicos y un bastón recio. Hazlo como quieras pero trata de ser consistente y justo.

### ¿Qué vas a hacer cuando te quedes sin ideas?

Bueno, aprovecha cuando tengas ideas y apunta todos esos ganchos de aventura que se te ocurren para usarlos cuando los necesites. Con un par de párrafos bastará. Apuntarlos te ayudará a recordarlos y cuando estés demasiado ocupado o tengas un bloqueo del escritor podrás usarlos. Una fórmula habitual es un escenario simple y una complicación. ¡Adelante!

## CAMPAÑAS AL ESTILO TELEVISIVO

Piensa en la campaña como en una serie de televisión. Puedes describir a los personajes y a los PNJs como actores, en lugar de describir exactamente cómo son, puedes simplemente nombrar al actor que lo encarnaría. Recuerda como están estructuradas las series dramáticas o de acción. Tienen arcos argumentales que duran varios episodios y siempre hay un final de temporada. Cuando acabe la temporada tomate un descanso y juega a otra cosa. Incluso si todos quieren volver inmediatamente a jugar, tomate un descanso. Dirige un juego en otra ambientación, saca ese juego de tablero de 100 € que compraste, lo que sea. Piensa en ese tiempo como en un merecido descanso. Y cuando retomes de nuevo el juego, es una nueva temporada y todo el mundo estará deseando volver.

Una de las cosas más divertidas de este estilo de juego es la posibilidad de usar recursos cinematográficos como lo haría un director de cine. Si a tus jugadores les gusta este estilo, hay un par de trucos para animar las cosas. Es fácil, siéntate enfrente de tu serie favorita y ponte a verla haciendo notas mentales sobre las cosas que te gusten. Con práctica podrás llevar un juego como una película de Tarantino.

### Flash Forwards

Escribe unas líneas de diálogo en tarjetitas y numéralas. Repártelas a tus jugadores pero no les dejes mirarlas hasta que no llegue su número. El jugador con la tarjeta número 1 lee su diálogo, entonces número 2 lee la suya y así sucesivamente. No quieres desvelar la trama o dar algo demasiado específico, es para incitarles. Recuerda que en algún momento deben alcanzar al Flash Forward y probablemente cooperarán con lo que está preparado. Puede ser en la misma sesión o varias después dependiendo de como organices la campaña. Otra técnica con el mismo recurso, sería empezar la partida en un punto dramático entre el principio y el final del episodio. Puedes sorprender a los jugadores explicando donde están los personajes, que aspecto tienen y qué están haciendo. Recuerda no desvelar demasiado o definir demasiado las cosas para no quitarles libertad a los jugadores. Por ejemplo, al principio de la sesión el DJ narra: "Los tres os encontráis frente a un pilar hecho de calaveras humanas. Baelendor parece haber perdido su vieja armadura, todas las provisiones del grupo también se han perdido. Estáis agotados y ensangrentados..." en algún momento alguno de los jugadores preguntará cómo han llegado hasta ese punto. Entonces el DJ responde "Hace dos días..." y entonces empieza la aventura desde el principio. Con un poco de suerte llegaran en algún momento a esa parte y a los jugadores les gustará volver a ese punto de la historia.

Al usar flash forwards debes respetar la libre elección de los personajes. Si no terminan donde el flash forward empezó puede que sea algún futuro alternativo. Si los personajes hacen meta-rol con los conocimientos del flash forward, no los vuelvas a usar.

### Flash Backs

Otro recurso popular de la televisión es mirar al pasado. Durante el juego es posible jugar una aventura anterior al primer episodio. Tendrás que meditar sobre como de poderosos eran los personajes en ese momento para que encajen con el momento actual. Algunos jugadores se quejarán de que habían ganado habilidades que no pueden

usar. Diles que dejen de quejarse y recuérdales que aún pueden usar los puntos que han ganado en el pasado en esas habilidades que aún no pueden usar. Por supuesto si a tus personajes no les divierte esto, no lo uses. Porque incluso si a ti te divierte usarlos, no te divertirá estar escuchando a cinco personas quejándose durante tres horas.

## CONVERSIÓN ENTRE MINI SIX Y EL OPEND6 TRADICIONAL

MiniSix es parte de la familia OpenD6, pero ha sido modificado de varias formas. Haciendo los cambios y usando las reglas opcionales que ves a continuación puedes hacer que MiniSix sea más parecido al original.

### Creación de Personajes

Los personajes jugadores empiezan con seis atributos y reparten 18D entre ellos. Hay tres grupos de atributos comunes dependiendo de la ambientación. La siguiente tabla puede ayudarte a convertir personajes entre sistemas. Una vez que se hayan distribuido los dados repasa las cuentas. Si tienes más de 18D en OpenD6 Tradicional o 12D en MiniSix, ajústalo usando el sentido común. Si tienes pocos dados, gástalos respetando el concepto del personaje.

MiniSix	OD6Fantasía	OD6Aventura	OD6Sci-Fi
Físico	Físico	Físico	Fuerza
Agilidad	Agilidad	Reflejos	Destreza
Agilidad	Coordinación	Coordinación	
Ingenio	Intelecto	Conocimiento	Conocimiento
Encanto	Encanto	Presencia	
(Ing+Enc)/2	Perspicacia	Percepción	Percepción
(Agil+Ing)/2			Mecánica
Ingenio			Técnica

Las habilidades se pueden mover a nuevos atributos. Simplemente comprueba la lista proporcionada por el DJ y anota los cambios.

### Habilidades Paranormales

OpenD6 Fantasía tiene Milagros y Magia. OpenD6 Aventura tiene Magia y Psiónica. OpenD6 Ciencia Ficción tiene Canalización, Sentir y Transformación. Todas estas son habilidades Paranormales y usan la opción de Pseudo-Habilidades.

### El Dado Loco

Cuando sale un 1 en el Dado Loco en OpenD6 tradicional puede tener tres efectos dependiendo del gusto del DJ:

1. Puede ser tratado normalmente y añadido a la tirada.
2. Se ignora junto al dado más alto.
3. Causa un problema en la acción tomada.

### Opciones Usadas en OpenD6 Tradicional

- Combate OpenD6 Tradicional (página 7)
- Puntos de Héroe de OpenD6 Tradicional (página 19)
- Puntos de Personaje de OpenD6 Tradicional (página 19)
- Daño de Fuerza de OpenD6 Tradicional (página 19)
- Las Ventajas se llaman Mejoras
- Las Complicaciones se llaman Desventajas

¿Necesitas más ayuda convirtiendo entre MiniSix y OpenD6? Siempre puedes preguntar a los compañeros de los WEG Fan Forums

<http://www.wegfansite.com/forum/>

# PERDICIÓN

## Aventuras de los Malditos Héroes

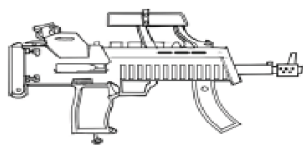
nada. Los primeros mundos se fueron llenando y cambiaron aquellos que no eran adecuados, los mundos frontera como el nuestro, mejorándolos para que también pudiéramos vivir en ellos. La gente, siendo como es, empezó a pelearse muy pronto. Los Primeros Mundos lo tuvieron muy fácil comparado con los mundos frontera como el nuestro, pero nosotros tenemos algo que ellos no comprenderán nunca. No puedes guardarlo en una caja, ni escribirlo en un libro, ni ponerle precio. Ganaron la guerra pero no pudieron arrebatárnoslo” - Anciano a su nieto.

La humanidad huyó a Vega por la guerra, la polución, la falta de recursos y la sobrepoblación. Los pioneros viajaron 25 años luz en sueño criónico en un viaje que duró 300 años. Al llegar fundaron una nueva civilización, llamada la Liga, que es originalmente un sistema parlamentario. Según se fueron colonizando nuevos mundos, el poder de la Liga creció, pero se abrió una grieta entre los viejos mundos industriales y los mundos jóvenes y poco poblados de las fronteras Lantos y Leton.

La guerra duró seis años y murieron cientos de miles en batallas tanto en la superficie como en el espacio. Los rebeldes de las fronteras fueron derrotados y Lantos y Leton se volvieron a unir a la Liga aunque su voz era débil en el parlamento.

Los jugadores de Perdición toman el lugar de carroñeros, nobles canallas y ladrones con corazón. Comparten el desafecto o incluso odio por la Liga, pero no son parte de los militares rebeldes. Esos días pasaron. No son terroristas ni lunáticos obsesionados por la venganza. Actúan fuera de la ley de la Liga, pero no son sociópatas. Se defenderán a sí mismos, a sus amigos y a sus familias pero no son asesinos ni piratas. Son gente en el borde de la frontera. Roban bancos y cargamentos, estafan a las marionetas de la Liga, hacen contrabando, atacan puestos de la Liga, pero sobre todo les pagan por hacerlo. Pero no roban a los pobres. No extorsionan a la buena gente. Cumplen con su palabra. No

matan a los inocentes porque en el fondo son unos malditos héroes.



“Le llamo Betty. Es la única dama en la que confío” - Matón

Vaquero del Espacio	
<i>Puede que me esté metiendo en un lío</i>	
<b>Fuerza 3D</b>	<b>Agilidad 3D+1</b>
Pelea 4D	Esquivar 5D+1
	Pistolas 5D+1
<b>Ingenio: 2D+1</b>	<b>Encanto: 3D+1</b>
	Engañar 4D+1
	Mando 4D+1
<b>Estático:</b> Esquivar 16, Bloquear 12, Parar 9, Absorber 9	
<b>Ventajas y Comp:</b> Ninguna	
<b>Equipo:</b> Pistola	
Segundo de a bordo	
<i>Capitán, su plan... no es muy bueno</i>	
<b>Fuerza 3D</b>	<b>Agilidad 3D</b>
Pelea 4D	Esquivar 5D
	Rifle 5D
<b>Ingenio: 3D+1</b>	<b>Encanto: 2D+2</b>
	Callejero 4D+2
<b>Estático:</b> Esquivar 15, Bloquear 12, Parar 9 Absorber 9	
<b>Ventajas y Complicaciones:</b> Ninguna	
<b>Equipo:</b> Escopeta	

Médico Callejero		Piloto		Mecánico	
<i>¿Puedes ser más bruto? Lo dudo.</i>		<i>¡Mira como vuelo!</i>		<i>¿Qué has dicho de nuestra nave?!</i>	
<b>Fuerza 2D</b>	<b>Agilidad 3D</b>	<b>Fuerza 2D+1</b>	<b>Agilidad 3D+2</b>	<b>Fuerza 2D+1</b>	<b>Agilidad 3D+2</b>
	Esquivar 4D		Esquivar 5D+1		Esquivar 5D+1
	Sigilo 4D		Pilotar 5D+2		Pilotar 5D+2
<b>Ingenio: 4D</b>	<b>Encanto: 3D</b>	<b>Ingenio: 3D+1</b>	<b>Encanto: 2D+2</b>	<b>Ingenio: 3D+1</b>	<b>Encanto: 2D+2</b>
Informática 5D	Diplomacia 4D	Navegación 5D+1		Navegación 5D+1	Diplomacia 4D
Medicina 6D		Diplomacia 4D		Reparación 4D	
Ciencia 5D		Reparación 4D		<b>Estático:</b> Esquivar 16, Bloquear 7, Parar 7 Absorber 7	
<b>Est:</b> Esq 12, Bloq 6, Parar 6 Abs		<b>Estático:</b> Esquivar 16, Bloquear 7, Parar 7 Absorber 7		<b>Ventajas y Comp:</b> Ninguna	
<b>Ventajas y Comp:</b> Ninguna		<b>Ventajas y Comp:</b> Ninguna		<b>Equipo:</b> Pistola Ligera.	
<b>Equipo:</b> Ordenador de bolsillo, Maletín de médico.		<b>Equipo:</b> Pistola Ligera.			

### Guía de Creación de Personajes

Atributos más altos por un precio, hasta 5D (Ver página 18)

#### Lista de Habilidades

**Físico:** Pelea, Cuerpo a Cuerpo, Levantar, Resistencia

**Agilidad:** Atletismo, Armas Pesadas, Arco, Esquivar, Conducir, Robar, Pilotar, Pistola, Rifle, Sigilo, Lanzar

**Encanto:** Mando, Diplomacia, Persuasión, Montar, Seducir, Callejeo

#### Nuevas Complicaciones

**Elefante en una Cacharrería:** El personaje es un torpe. Elige una habilidad de Agilidad que el personaje puede usar sin penalizador. Aumenta la dificultad de las tiradas de las demás en +5. Esquivar no está penalizado. Gana un PP extra por sesión.

**Maldito Héroe:** El personaje sigue el código de Robin Hood (excepto la parte de dárselo a los pobres. Un héroe tiene que comer). Es un código de conducta, así que ganas un PP extra cuando actuar así te complique la vida.

**No Muy Astuto:** El personaje es burdo o poco atractivo. Elige una habilidad de Encanto que el personaje puede usar sin penalizador. Aumenta la dificultad de las tiradas de las demás en +5. Esquivar no está penalizado. Gana un PP extra por sesión.

**Poco Amigo de los Libros:** El personaje no ha recibido una buena educación. Elige una habilidad de Ingenio que el personaje puede usar sin penalizador. Aumenta la dificultad de las tiradas de las demás en +5. Esquivar no está penalizado. Gana un PP extra por sesión.

**Debilucho:** El personaje no es tan fuerte como parece. Elige una habilidad de Físico que el personaje puede usar sin penalizador. Aumenta la dificultad de las tiradas de las demás en +5. Las tiradas de resistir daño y curación no están penalizadas. Gana un PP extra por sesión.



## Consejos para el DJ

Perdición es un western espacial. No hay armas de rayos, aliens, viajes a la velocidad de la luz ni inteligencias artificiales. Los milagros de la tecnología disponibles están limitados a las naves espaciales, gravedad artificial dentro de las naves, terraformación y sueño criónico – aunque este último no tiene mucha aplicación en los mundos de Vega.

Los mundos industrializados no son muy diferentes del mundo actual si no se cuentan los milagros de la tecnología citados arriba. La Liga es poderosa en ellos pero hay buena gente en todos los mundos.

Los mundos frontera son más duros y caseros. La gente tiene que ser autosuficiente y sobrevivir y no hay servicios o instalaciones en la mayor parte del planeta. Lo que significa que los caballos son muchas veces más fiables que los coches y los camiones. Puedes criar y alimentar a los caballos en cualquier parte, pero las máquinas y el combustible tienen que ser importados. La justicia tiene más que ver con el espíritu de la ley que con las palabras, pero mucha gente sólo puede contar con la justicia que hagan ellos mismos.

### Lo Paranormal

Los psíquicos son raros y la gente educada no cree que existan. Por cada psíquico auténtico hay cien charlatanes timando a la gente. No se conocen otras habilidades más allá de la Percepción Extra Sensorial.

### Ganchos de Aventura

**El Trabajo Eosiano:** Otra banda quiere unir fuerzas para robar el Banco de la Sociedad de Seguridad en Eos, donde se guarda la paga para los soldados del cercano Fuerte Templanza. El líder de la banda sospecha que uno de los suyos es un traidor tras encontrar un comunicador de la Liga y quiere que los héroes descubran quién es.

**Extraños Compañeros de Cama:** La ciudad de Baggs en Silenus pide ayuda contra un culto que sigue a un presunto psíquico. El líder también está en busca y captura por sus crímenes contra la Liga. El problema es que es la hija de 18 años de un ministro de la Liga.

### Los Mundos del Sistema Vega

Hay once planetas y otras 78 lunas en el sistema Vega. De esos, un planeta está habitado y otros tres planetas tienen un total de 37 lunas que han sido terraformadas.

Vega es una estrella azul, mucho más grande y caliente que el Sol. Tiene cuatro pequeños planetas rocosos internos y siete gigantes gaseosos externos. En la órbita de los tres planetas internos (Pallas, Perses y Asteria) está el cinturón de Asteroides Tifón, conocido como el Cinturón. Hay puestos mineros en los asteroides buscando oro, plata y otros metales preciosos.

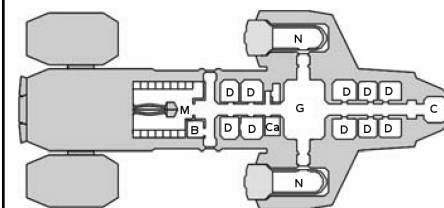
## Transporte de Clase Escarabajo

\$\$\$\$ Escala D6 Carga: 2 Naves + 100 Tm

**Hab:** Pilotar **MAN:** 2D **Nave:** \$\$\$, Esc +4D, Hab: Pilotar

**Estruct:** 3D+1 **Mov:** 3D **MAN:** 1D, Est: 2D+2, Mov: 2D,

**Tripulación:** 2 **Pasaje:** 12 **Tripul** 1D, Pas: 6, Carga: 2 Tm.



C: Cabina M: Sala de Máquinas

D: Dormitorio N: Nave

G: Galería B: Bajada a la Bodega

Ca: Camarote del Capitán.

El Escarabajo es una nave antigua pero muy popular por su fiabilidad y robustez. Su bodega es adaptable a distintos tipos de carga o pasajeros adicionales.

## Tiempos de Viaje Estándar

Desde	Hasta	Tiempo
Nomos	Cinturón	1D6+1 días
Nomos o Cinturón	Mundos Ophion	1 Semana +1D6 días
Nomos o Cinturón	M. Lelantoshian	2 Semanas +1D6 días
Nomos o Cinturón	Mundos Leton	3 Semanas +1D6 días
Mundos Ophion	Mundos Ophion	1D6 Semanas
Mundos Ophion	M. Lelantoshian	1 Semana +2D6 días
Mundos Ophion	Mundos Leton	2 Semanas +2D6 días
M. Lelantoshian	M. Lelantoshian	1D6 días
M. Lelantoshian	Mundos Leton	1 Semana +3D6 días
Mundos Leton	Mundos Leton	1D6 días

### Bono de Navegación

Un piloto u otro miembro de la tripulación puede intentar acelerar el viaje haciendo una tirada. Tira la navegación del personaje más el movimiento de la nave. Compara el resultado con esta tabla:

<=10: 2xTiempo Estándar  
11-20: Tiempo Estándar  
21-40: 90% Tiempo Estándar  
41+: 75% Tiempo Estándar

### El Trabajo de un Mecánico Nunca Termina

Alguien debe emplear su tiempo manteniendo la nave en funcionamiento. Para las naves pequeñas (escala +6D o menos), un mecánico debe hacer una tirada de reparación con un NO igual a la mitad del tiempo estándar de viaje de la nave (en días)+10. Esta tirada se hace a la mitad del viaje. Si falla, tira en la tabla de daño de vehículos para ver qué se ha roto.

Matón	Predicador Fuera de la Ley	Noble	Psíquico
<i>¿Mi parte es el 10% y mi propia litera?</i>	<i>La Biblia no dice nada de disparar a la rodilla.</i>	<i>Todos huimos de algo.</i>	<i>He perdido mi pensamiento feliz, ¿puedo coger el tuyo?</i>
<b>Fuerza:</b> 5D <b>Agilidad:</b> 3D+2 Pelea 5D+1 Esquivar 4D+1 A. Pesadas 4D+2 Rifle 4D+2 Lanzar 3D+2	<b>Fuerza:</b> 3D <b>Agilidad:</b> 3D Pelea 5D Esquivar: 5D Rifle: 4D <b>Ingenio:</b> 1D+2 <b>Encanto:</b> 2D+2 Historia: 4D Persuasión: 4D	<b>Fuerza:</b> 1D+2 <b>Agilidad:</b> 3D Esquivar 4D Arco 4D <b>Ingenio:</b> 3D+2 <b>Encanto:</b> 4D Persuasión 5D Diplomacia 5D Seducción 6D	<b>Fuerza:</b> 2D <b>Agilidad:</b> 3D+2 Esquivar: 5D+2 Atletismo 4D+2 <b>Ingenio:</b> 3D+1 <b>Encanto:</b> 4D <b>Estático:</b> Esquivar 17, Bloquear 6, Parar 6 Absorber 6
<b>Ingenio:</b> 1D+2 <b>Encanto:</b> 2D+2 <b>Est:</b> Esq13, Bloq16, Par15, Abs15 <b>Ventajas y Comp:</b> Ninguna <b>Equipo:</b> Arma Pesada, rifle y cuchillo.	<b>Est:</b> Esq 15, Bloq15, Par 9, Abs9 <b>Ventajas y Complicaciones:</b> Edad, Esqueletos en el Armario. <b>Equipo:</b> Biblia.	<b>Est:</b> Esq 15, Bloq15, Par 9 Abs9 <b>Ventajas y Comp:</b> Atractivo. <b>Equipo:</b> Ropas de buena calidad, joyas, arco.	<b>Ventajas y Complicaciones:</b> Percepción Extra Sensorial, Loco. <b>Equipo:</b>

# La Luna Roja de Castia

*Dicen que la luna se volvió roja cuando la Reina Resplandeciente nació. Los sabios de todo el país estudiaron el significado de tal portento, pero los skalds de Kauleshan supieron que el destino estaba de su parte. Cuando creció, la reina unió a todas las tribus del norte en un magnífico ejército. Pero esto no sació su sed de poder y volvió la vista hacia el antiguo trono de Castia. La guerra fue rápida y despiadada. Al final sólo los cuatro Elons se oponían a la horda pero ni siquiera ellos pudieron resistir el poder de su magia. Al saquear nuestras bibliotecas, la reina descubrió la Profecía de las Marcas Radiantes. Ahora está obsesionada con cazar a nuestras hijas. Su ambición está ahora corrupta por su deseo de alcanzar la vida eterna. Ahora que hemos conseguido esconder a los niños portadores las cosas han empeorado. Los rumores dicen que la reina ha empezado a envejecer y a desesperarse.* - Mardegant el Sabio, Sabio Secreto de Etain.

Castia fue una vez un reino orgulloso, sus fronteras se extendían desde el Bosque del Norte hasta las plantaciones que rodean el lago Tarsis y hacia el este al mar de Teerna. Las leyendas cuentan que una dinastía de sabios reyes lo gobernaron durante siglos buscando la seguridad de sus súbditos y la paz con sus vecinos. Los bardos aún cantan sobre esta era dorada, recordando lo feliz que era la vida entonces. Los recuerdos raramente hablan de otra cosa más que belleza cuando los ojos sólo ven el mal en el mundo.

Tiempos oscuros cayeron sobre la tierra cuando la luna se volvió roja. Cada noche cuando el Ojo Encarnado aparecía el conflicto se extendía. Sydra y Nehar empezaron a pelear por las fronteras mientras los Syndics de Westron invadieron el Bosque. Cuando los bárbaros de Kauleshan nos invadieron nadie pudo ver la verdadera amenaza que estos representaban. Sólo después de que la Horda Escarlata asediara las puertas de Devmora el destino se hizo evidente para los reyes. Tras tres veranos el orgulloso reino cayó.

Durante el saqueo de Etain, los nuevos sabios reales descubrieron la Profecía de las Marcas Radiantes. Pocos hablan de ello abiertamente, pero todos la conocen:

*“En cada generación, nacerán 13 hijas, una por cada luna que pase sobre el cielo. Comparten una marca de nacimiento y un espíritu común. Desde cada una de ellas la Luz Radiante arderá y fluirá dentro de ellas. Que esta Inmortal Dinastía nos guíe sabiamente, porque nos guiará mientras su linaje no se rompa.”*

**Devmora:** fue una vez una próspera ciudad comercial, la Horda Escarlata tomó esta ciudad para su reina. Tras reclamar el trono, esta convirtió a la ciudad en una magnífica fortaleza dividida en pisos y secciones. Los barrios de la ciudad se dividieron en compactos distritos. Los grandes muros y los leales fanáticos aseguran la seguridad de la reina contra un mundo exterior al que doblega con mano de hierro.

**Kauleshan:** es el nombre de la mayor ciudad norteña así como de las tierras bárbaras que la rodean. Es una melancólica y fría tierra llena de crueles mitos, cultos oscuros y guerreros ferales. No todos los clanes se unieron a la causa de la Reina, Aquellos que resistieron fueron malditos o ejecutados públicamente. Aún quedan algunos clanes que prefieren el exilio a lugares más remotos en lugar de rendirse a la reina.

**Etain:** la antigua capital de Castia, aún muestra las cicatrices del saqueo salvaje al que fue sometida. Esta fue la ciudad a la que la Reina golpeó con más saña. Tras cientos de años los ciudadanos de Etain aun parecen vacíos con su espíritu roto por los horrores que han sufrido.

**Engalt:** Es la población de Hannedyn más grande cerca del reino de Castia, con una ciudad dirigida por un consejo de ancianos y un Gran Jurado escogido de este consejo para tratar las disputas con las tierras de los humanos. La gente alta raramente se toma a las razas menores en serio e incluso en sus propias ciudades se puede oír la expresión “Fuera de mi camino pequeñajo”. Pocos humanos se preocupan por la gran ciudad de la raza menor, pero muchos secretos se esconden en sus estrechos callejones.

**Tarsis Elon:** La última de las cuatro fortalezas en caer, sufrió lo peor de las cuatro maldiciones. Todos los que vivieron allí están encerrados en piedra transparente, enterrados vivos. Por cada día que pasa en el exterior, esos pobres desgraciados envejecen un día. Si alguno de ellos es liberado, el tiempo reclama su deuda con premura dándoles muerte por decrepitud al instante. Más maldiciones se ciernen sobre la ciudad. Monstruos, esbirros y sombras sin nombre moran en este santuario maldito. Hay muchos rumores sobre qué es lo que se esconde allí. Algunos hablan de una cripta enorme llena de oro, otros hablan de magias olvidadas. Incluso si encontraran un cargamento de armas antiguas sería una gran suerte para aquellos tan estúpidos como para intentar encontrarlo.



## Reglas de Creación de Personajes

### Lista de Habilidades

**Físico:** Hacha/Maza, Pelea, Cuchillo, Herrería, Resistencia, Armas de Asta, Espada.

**Agilidad:** Atletismo, Arco, Esquivar, Robar, Sigilo, Lanzar.

**Ingenio:** Artesanía, Saber, Magia, Medicina, Abrir Candados, Buscar, Rastrear.

**Encanto:** Mando, Diplomacia, Persuasión, Montar, Seducción, Callejeo.

### Nuevas Ventajas:

**Brownie (4):** Una pequeña raza de entre 30 y 40 c. Normalmente viven apartados de los humanos, prefiriendo los bosques y las colinas. Pueden hablar con los animales y su tamaño les brinda un bono de (+2D) a sigilo y a esquivar cuando se enfrentan a criaturas de tamaño humano o mayor. Además reciben la complicación "Diminuto". Su Físico máximo es de 3D y su Agilidad máxima 5D.

**Hannedyn (2):** Una pequeña raza de aproximadamente la mitad de tamaño que un hombre. Viven en Engelt y sus alrededores. Los humanos suelen llamarles Medianos o Pequeñajos. Al no ser técnicamente súbditos de Castia, no deben pagar tributo a la reina. Su pequeña estatura les brinda un bono de (+1D) a sigilo y a esquivar cuando se enfrentan a criaturas de tamaño humano o mayor. Todos tienen la Complicación "Pequeño" y su Físico máximo es 3D+1.

### Nuevas Complicaciones

**Pequeño:** Es una complicación racial. Los jugadores sólo pueden obtenerla al comprar la ventaja asociada. Los personajes pequeños tienen un penalizador de -5 en todas las tiradas de Físico, daño basado en Físico, Bloqueo y Parada. Este penalizador no se aplica a Resistencia, sanación o resistir daño. Este penalizador no se aplica al luchar contra criaturas pequeñas o diminutas. Gana 1 PP por sesión.

**Diminuto:** Es una complicación racial. Los jugadores sólo pueden obtenerla al comprar la ventaja asociada. Los personajes pequeños tienen un penalizador de -10 en todas las tiradas de Físico, daño basado en Físico, Bloqueo y Parada. Este penalizador no se aplica a Resistencia, sanación o resistir daño. Este penalizador no se aplica al luchar contra criaturas diminutas. Gana 1 PP por sesión.

**Portadora:** Sólo disponible para personajes femeninos. Naciste con la Marca Radiante. La Reina tratará de darte caza a diario. Gana un 1 PP por sesión cada vez que te enfrentes a sus esbirros.

### Equipo para Brownies y Hannedyn

Cualquier objeto puede hacerse para personajes pequeños o diminutos. Las estadísticas son las mismas que las de sus versiones de tamaño normal. Simplemente aplica el penalizador de Pequeño o Diminuto cuando convenga. Los personajes que traten de usar objetos mas grandes de su tamaño sufren los penalizadores normales.

<b>MERCENARIO LOCO</b> <i>¿Tu pierna? Me encantaría romperla.</i>	<b>APRENDIZ HANNEDYN</b> <i>Mi dedo es más poderoso de lo que imaginas.</i>
<b>Fuerza: 3D+2 Agilidad: 3D+1</b> Atletismo: 4D+1 Esquivar: 5D+1 Pelea: 4D+2 Montar: 4D Espada: 5D+2 <b>Ingenio: 2D Encanto: 3D</b> <b>Estático:</b> Esquivar 16, Bloquear 14, Parar 17 Absorber 11(17) <b>Ventajas y Comp:</b> Ninguna. <b>Equipo:</b> Cota de mallas (+6), caballo, espada larga.	<b>Fuerza: 2D Agilidad: 3D</b> Esquivar: 4D <b>Ingenio: 2D Encanto: 3D</b> Magia 5D <b>Est:</b> Esq12(15), Bloq6, Par6, Abs6 <b>Ventajas y Complicaciones:</b> Hannedyn, Pequeño, Hechicero. <b>Hechizos:</b> Elige dos hechizos. <b>Equipo:</b> Libro de hechizos, cayado.
<b>GUERRERA</b> <i>¿Fue mi belleza o mi hacha lo que te desarmó?</i>	<b>EXPLORADOR BROWNIE</b> <i>¿Por aquí! No...; ¿Por allí!</i>
<b>Fuerza: 3D Agilidad: 3D+2</b> Maza/Hacha: 5D Esquivar: 5D+2 <b>Ingenio: 2D Encanto: 3D+1</b> Saber 3D Mando 4D+1 <b>Estático:</b> Esquivar 17, Bloquear 9, Parar 15, Absorber 9(21) <b>Ventajas y Complicaciones:</b> Atractivo, Portadora. <b>Equipo:</b> Cota de mallas (+6), hacha, escudo (+4).	<b>Fuerza: 2D Agilidad: 5D</b> Arco: 6D <b>Ingenio: 2D+1 Encanto: 2D+2</b> Rastrear 4D+1 <b>Estático:</b> Esquivar 15(21), Bloquear 6, Parar 6, Absorber 6 <b>Ventajas y Comp:</b> Brownie, Diminuto. <b>Equipo:</b> Arco Brownie, sombrero feo.




### Consejos Para el DJ

La Luna Roja de Castia es un juego de fantasía clásico, un mundo de héroes y aventureros luchando por fortuna y gloria bajo la peligrosa mirada de un cacique malvado. Pueden ser héroes, mercenarios, o aventureros en busca de tesoros. Lo mejor es ponerse de acuerdo con los jugadores para ver que tipo de campaña quieren jugar.

### Ganchos de Aventura

**La Llave Dorada:** Los jugadores han encontrado la llave de la cripta de los Campos de Lorna. Las leyendas hablan de un tesoro escondido al este de Lorna Elon. Cuando se sostenga la llave en una encrucijada bajo la luz de la luna se revelará la entrada. Algunas leyendas hablan de grandes riquezas, otras de terribles monstruos encerrados por los antiguos reyes.

**En el Círculo de las Hadas:** Durante un viaje a través del bosque los jugadores encuentran un Círculo de Hadas. Ese portal mágico normalmente está cerrado, pero este está bajo el poder de una maldición y trata de arrastrar a otros a su locura. Los jugadores deben encontrar el camino de regreso o romper la maldición antes de que la locura les atrape a ellos también.

<b>Arnax</b> ***** Escala: +4D	<b>Hada</b> * Escala: 0D	<b>Troll Simiesco</b> *** Escala: 0D
 <i>Leviatán del terror.</i> Físico: 3D+1 Ingenio: 1D+2 Agilidad: 2D+2 Encanto: 2D	 <i>Luces brillantes en el bosque.</i> Físico: 1D+1 Ingenio: 2D Agilidad: 5D+2 Encanto: 3D	 <i>Su olor es peor que su aspecto.</i> Físico: 5D+1 Ingenio: 1D+1 Agilidad: 3D+1 Encanto: 1D
<b>Habilidades:</b> Pelea 6D, Aliento 6D <b>Ataques:</b> Mordisco 7D, Aliento de Fuego (5D, rango 10m). <b>Ventajas:</b> Hace 2 mordiscos sin penalización. <b>Est:</b> Esq 10, Bloq 19, Parar 16, Abs 16	<b>Habilidades:</b> Arco 6D+2, Esquivar 8D+2, Sigilo 8D+2 <b>Ventajas:</b> P. Extrasensorial, Brillo, Volar 20m/turno, Mudo, Diminuto. <b>Estático:</b> Esq 26, Bloq 4, Par 4, Abs 4 <b>Equipo:</b> Arco de hada, polvo de hada.	<b>Habilidades:</b> Atletismo 4D+1, Pelea 6D+1, Rastrear 4D+1 <b>Ventajas:</b> Regeneración, Escala por cualquier Superficie. <b>Estático:</b> Esquivar 10, Bloquear 19, Parar 16, Absorber 16





Est 1879

## Las Investigaciones Fantasmales del Doctor Farnsley

INVESTIGADORES METAFÍSICOS INDEPENDIENTES

otro mundo ponen a prueba la cordura de los ciudadanos. En estos momentos oscuros cuando el propio diablo se revela, ¿a quién van a llamar las masas aterrizadas?. Al Profesor Farnsley, por supuesto. Sus conocimientos llevaron a la formación de los Agentes Metafísicos Independientes. Sus precios son razonables, basados tanto en la riqueza del cliente como en la peligrosidad del caso. Una vez aceptó un tazón de sopa de una pobre viuda como pago por librarla de un diablillo cornudo. Al principio sólo los aristócratas jóvenes y aventureros trabajaron para él, pero tras el incidente en Potter's Field la contratación se ha vuelto más flexible. ¿Yo? Acepté el trabajo porque mi padre perdió la fortuna de la familia en los juegos de azar. No creía en los rumores. Pero una vez que te enfrentas a un ghoul o a una jauría de perros etéreos, tu percepción de la realidad cambia radicalmente.

Las Investigaciones Fantasmales del Profesor Farnsley es una ambientación de horror victoriano con un giro hacia la acción. Es el año 1884 y las oscuras calles de Londres están pobladas por toda clase de bestias sobrenaturales. Los jugadores trabajan para el excéntrico Profesor Farnsley, un anciano científico que consiguió probar su teoría más controvertida, pero al hacerlo liberó un mal innombrable sobre el mundo; o bien están asociados de algún modo con él. Llamó a este incidente el Efecto Pandora. Farnsley se ha dedicado desde entonces a inventar las herramientas para deshacer el mal causado. Tiene suerte de que la mayoría no sepa que él es el causante de todo el problema.

Los Agentes Metafísicos Independientes que trabajan para el profesor reciben una paga semanal y un porcentaje de los pagos recibidos por los trabajos que ayuden a completar. El caso de la sopa, los agentes se alegraron de que la pobre viuda estuviera a salvo pero no les importó demasiado el 10% que les correspondía del pago. Aquellos que no quieran gastar su paga en alojamiento y comida pueden vivir en el dormitorio común de la mansión de Farnsley donde se sitúa el cuartel general de la organización. Los Agentes pueden ser contratados de cualquier extracción social mientras pasen la criba del profesor. Una vez rechazó a un militar condecorado para contratar al día siguiente a un pilla callejero de doce años aficionado a lo ajeno. Los agentes originales descansan para siempre tras el incidente de Potter's Field. Aunque técnicamente fue un éxito, Farnsley nunca habla de ello. Muchos agentes son de la clase alta, esto puede ayudar al tratar con otra gente de la misma extracción social, pero cuando el trabajo incluye adentrarse en los muelles, tal vez sea mejor alguien más habituado a esos lugares.

A veces los periódicos declaran "Farnsley es un genio", otras veces le declaran enemigo de la corona. Ambos tienen razón y se equivocan a la vez. La verdad difícilmente es tan clara como mi bola de cristal. Descubrió las Constantes Etéreas y el Portal Prismático. A lo que no consiguió anticiparse fue a lo que esperaba al otro lado. Lo abrió ocho veces en su laboratorio para probar su teoría y cada vez se ignoró el humo que apareció porque era sólo una pequeña molestia. Fue el noveno intento en la universidad el que causó la ruptura. La barrera entre nuestro mundo y el más allá se abrió. Fantasmas de todos los tipos la cruzaron. Estas criaturas de pesadilla acechan en las sombras de Inglaterra; fantasmas y espectros, macabros cambia-pieles, todas las formas de horrores de

### Guía de Creación de Personajes

#### Habilidades

**Físico:** Pelea, Bastón/Garrote, Cuchillo, Levantar, Resistencia, Espada

**Agilidad:** Atletismo, Arco, Esquivar, Conducir, Electro-Lazo, Robar, Pilotar, Pistola, Rifle, Sigilo, Lanzar

**Ingenio:** Cultura, Historia, Idiomas, Ocultismo, Medicina, Abrir Cerraduras, Reparar, Ciencia, Buscar, Rastrear.

**Encanto:** Mando, Contactos, Coraje, Diplomacia, Persuasión, Montar, Seducir, Callejeo.

#### Nuevas Ventajas

**Aristócrata (1):** A veces tu nombre es importante. Al intentar entrar en la casa de algún noble, evitar que te arresten o cualquier otra ocasión en la que tu estatus sea importante puedes usarlo. Una vez por sesión puedes duplicar una tirada de Encanto cuando te sirvas de tu apellido.

**Médium (2):** Puedes ver a los muertos, los invisibles a los que nadie más puede ver. También puedes oírlos Si están lo bastante cerca también puedes obtener respuestas de ellos, pero esto es más difícil, para hacerlo tienen que ser incorpóreos y estar a menos de 6 metros. Para obligarles necesitas dos turnos de concentración y superar una tirada opuesta de Ocultismo contra el Coraje del espíritu. El primer éxito hace que no pueda huir. Cada éxito sucesivo le obliga a contestar sinceramente a una pregunta.

**Rico(1):** Herencia, empresas o negocios sucios, como sea que lo hayas hecho, tienes dinero. Mucho más que los demás. Cada mes el personaje recibe un estipendio de 80 libras (10 veces el salario medio).

Caballero de Fortuna	Criado Joven	Científico Loco	Psíquico Diletante
<i>Hagamos algo de deporte.</i>	<i>¿Una sugerencia, Señor?</i>	<i>¿Sabes lo que significa esto?!</i>	<i>Percibo un gran peligro.</i>
<b>Fuerza:</b> 3D+1 <b>Agilidad:</b> 3D Pelea: 4D Atletismo:4D+1 Bastón: 4D+1 Esquivar: 4D+2 Electro-Lazo:4D+1 <b>Ingenio:</b> 2D+1 <b>Encanto:</b> 3D Sedución 4D <b>Estático:</b> Esquivar 14, Bloquear 12, Parar 13 Absorber 10 <b>Ventajas y Comp:</b> Aristócrata. <b>Equipo:</b> Bastón, petaca y pistola..	<b>Fuerza:</b> 2D+1 <b>Agilidad:</b> 3D+2 Esquivar: 3D+1 Electro-Lazo 4D Robar 4D+1 Sigilo 4D+1 <b>Ingenio:</b> 3D+1 <b>Encanto:</b> 2D+2 Buscar 4D+1 Contactos 3D+2 Callejeo 4D <b>Est:</b> Esq14,Bloq12,Par13,Abs10 <b>Ventajas y Comp:</b> Edad. <b>Equipo:</b> Bastón, reloj, mochila.	<b>Fuerza:</b> 2D+2 <b>Agilidad:</b> 2D+2 Atletismo 4D+1 Esquivar 3D+1 Electro-Lazo 4D <b>Ingenio:</b> 4D <b>Encanto:</b> 2D+2 Historia 4D+2 Contactos 4D Reparar 5D Ciencia 6D <b>Est:</b> Esq 10, Bloq 8, Par 8, Abs 8 <b>Ventajas y Comp:</b> Rico. <b>Equipo:</b> Bastón, gafas y laboratorio portátil.	<b>Fuerza:</b> 2D <b>Agilidad:</b> 3D Esquivar 3D+1 <b>Ingenio:</b> 3D+1 <b>Encanto:</b> 3D+2 Oculto 4D+1 Persuasión 4D+1 <b>Estático:</b> Esquivar 14, Bloquear 12, Parar 13 Absorber 10 <b>Ventajas y Complicaciones:</b> Percepción Extrasensorial, Médium <b>Equipo:</b> Bola de cristal, manual de ocultismo, pistola pequeña.

## Nuevas Complicaciones

**Maldito:** Llevas una marca antinatural que sólo los médiums y las criaturas sobrenaturales pueden ver. Es la prueba de que te espera un destino funesto. Una vez por sesión el DJ puede decidir que una tirada para resistir un efecto sobrenatural falle. Cuando el DJ haga esto ganas un PP.

**Baja Cuna:** Has nacido entre pobreza. Ir a la escuela nunca fue una opción, en lugar de eso trabajaste desde pequeño. Era una vida dura pero lograste resistir. Te faltan modales y tu origen es evidente. Gana 1 PP cada sesión en la que tu origen te cree problemas.

## Dinero y Equipo

Un trabajador cualificado medio gana 2 libras al mes. Esto es suficiente para una vida modesta. Hay algunas obras steampunk que se pueden consultar si se busca inspiración. Esos peligrosos juguetes suelen encasquillarse, son de calidad cuestionable y siempre muy caros.

## Equipo Especial

**El Bastón:** La caña está cubierta de una fina capa de hierro con cuatro aros de metal alrededor. La punta es de roble endurecido. La empuñadura es de plata y sirve tanto de ornamento como de foco de eter. El círculo inferior actúa como disparador del electro-lazo, mientras que los otros dos sirven para fijar el mecanismo de los cartuchos de rayo. Cada cartucho sólo tiene nueve usos y después debe ser reemplazado. Los Electro-Lazos pueden ser usados para capturar a un fantasma y guardarlo en Arcilla Egipcia o, si se usa repetidamente, para dispersar al fantasma en el eter.

Habilidad a Distancia: Electro-Lazo. Daño: 4D.

Habilidad CaC: Bastón/Garrote. Daño: Físico+1D+1.

**Linterna de eter:** Una pequeña linterna de marinero con una bombilla especial dentro. Cuando se aproxima a alguna emanación de eter, la bombilla brilla más fuerte y señala hacia la dirección de la emanación más grande, actuando como fuente de luz y brújula cuando se está cazando espíritus en la noche. Aunque algunos se han quejado de que si la fuente de eter es muy poderosa, la bombilla estalla.

**Arcilla Egipcia:** Se usa para hacer botellas parecidas a un ánfora. Si un espíritu atado toca la botella, es absorbido dentro. Tras esto debe taparse con un corcho para que el espíritu no escape.

**Granada de Vórtice:** Un arma sólo para situaciones desesperadas, al romper la jarra, se desata un tornado de 6 metros de alto y 2 de ancho. Este tornado girará sin control intentando atrapar cualquier cosa que toque, tanto corpórea como incorpórea.

## Consejos para el DJ

Hay varias formas de llevar una campaña basada en Investigaciones Fantasmales. Lo habitual es una pequeña reunión de entre 2 y 6 agentes contratados por el profesor que se embarcan en divertidas aventuras llenas de extravagancias mientras tratan de detener terrores innombrables. No es obligatorio que sea así, también puede ser una fuerza de 100 hombres tratando de contener una invasión fantasmal.

Al dirigir el juego recuerda que la mayoría de obras de terror actuales enraízan en la época victoriana. Decoración gótica, callejones oscuros, mansiones encantadas; todo eso proviene de esta época. También había un gran interés por el ocultismo en esos momentos.

Los aventureros no están limitados a jugar en la ciudad de la niebla. Los páramos encantados, castillos y mansiones góticas propiedad de príncipes eslavos, todos son sitios ideales para las aventuras. Simplemente haz que los desesperados aldeanos pidan la ayuda de los agentes.

## Ganchos para Aventuras

**No hay habitaciones:** Un pequeño grupo de fantasmas han dominado el poder de la posesión y lo están usando para controlar a una familia. Los agentes son requeridos cuando un sobrino del campo les visita y nota algo extraño. Lo que el sobrino no sabe es que el hijo mediano no es realmente un miembro de la familia sino un cambia-formas que fue poseído cuando entró en la casa para devorar a la familia.

**El Final...Y un Nuevo Comienzo:** Farnsley ha averiguado como cerrar la grieta permanentemente. Desgraciadamente sólo puede hacerse desde el otro lado del portal. Lo único que necesita es a alguien que haga el último sacrificio. Tal vez esos héroes puedan viajar por el eter para encontrar otro camino de regreso a Londres.

*Las criaturas incorpóreas sólo pueden ser dañadas por ciertas sustancias incluido el rayo de energía llamado Electro-Lazo de los bastones de Farnsley, sal y hierro forjado. Estas criaturas tienen un atributo de Físico de 0D. Usan su Ingenio en su lugar para calcular tanto el daño que hacen como su resistencia a este.*

### Perro del Éter

\*\*\*

Escala:0D



*Aullidos del Otro Mundo.*

Físico:0D Ingenio: 1D  
Agil: 2D+2 Encanto: 1D+1

**Habilidades:** Pelea 4D, Esquivar 4D, Rastrear 8D

**Ventajas:** Incorpóreo, Mandíbula de Cuchillas (4D), Teletransporte (rango 1.5 km), Piel Resistente (+2D).

**Est:** Esq 9, Bloq 12, Par 3, Abs 9

### Cambiaforma

\*\*\*\*

Escala:0D



*¿No me conoces?*

Físico: 4D+1 Ingenio: 2D+2  
Agil: 2D+2 Encanto: 3D+1

**Habilidades:** Pelea 5D+1, Esquivar 5D, Persuasión 5D+1, Sigilo 4D+2

**Ventajas:** Imitar (adopta el aspecto de cualquiera al que pueda tocar), Vulnerable a la plata (+1D de daño).

**Est:** Esq 15, Bloq 16, Par 13, Abs 13

### Ghoul

\*\*\*

Escala:0D



*Busca tu carne.*

Físico: 3D+1 Ingenio: 1D+1  
Agil: 2D+1 Encanto: 1D+2

**Habilidades:** Pelea 5D+1, Esquivar 4D+2

**Ataques:** Garras (+1D daño), Colmillos (+2 daño)

**Ventajas:** Visión Nocturna.

**Est:** Esq 14, Bloq 16, Par 10, Abs 10

### Fantasma

\*\*

Escala:0D



*¡Buh!*

Físico:0D Ingenio: 1D+2  
Agil: 2D+2 Encanto: 1D+2

**Habilidades:** Pelea 3D+2, Coraje 3D, Esquivar 4D

**Ventajas:** Incorpóreo, Volar 10m por turno.

**Estático:** Esquivar 12, Bloquear 14, Parar 5, Absorber 5

### Espectro

\*\*\*\*

Escala:0D



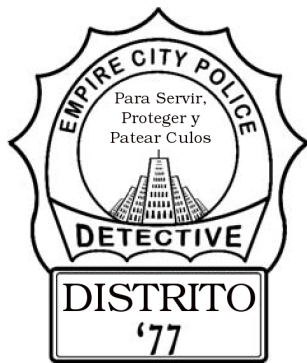
*El horror de la noche.*

Físico: 0D Ingenio: 3D+1  
Agil: 3D+1 Encanto: 3D+1

**Habilidades:** Pelea 5D+2, Esquivar 6D, Sigilo 6D

**Ventajas:** Incorpóreo, Volar 15m por turno. Toque Helado (tirada Moderada de Resistencia o -1D durante la escena).

**Est:** Esq 10, Bloq 19, Par 16, Abs 16



*Buenos días, esto es lo que tenemos hoy en la pizarra. Primero un aviso personal, quien haya estado en mi despacho y haya encontrado la botella será mejor que la devuelva llena y sin abrir antes de que acabe el día. Ahora algo menos importante, Detectives Ruiz y Callahan, anti-vicio nos ha pasado el caso del Eastside, no os queméis con eso. Miller, te llevas al novato, intenta no asustarle mucho, es su primer día. Como sabéis, Stark y Savage siguen suspendidos por atravesar esa joyería con el coche. Karsky y Hutchinson, os encargaréis de sus casos. Noticias generales, ninguno de vosotros ha sido capaz de solucionar los robos de la Avenida High y el mayor me está presionando porque uno de los apartamentos robados era el de su "amigueta". Fife, ve allí y cálmala. Corren rumores de que el presidente Carter puede venir a la ciudad el mes que viene, así que tened los ojos bien abiertos, no queremos comunistas, hippies o cualquier otra cosa, no se, que parezca que hacemos algo. Si podéis todos entregar vuestros informes para mantener a los chupatintas contentos, os lo agradecería.- Capt. Stabler antes de tomar el café.*

Cuellos altos, coches molones, patillas, Fog Hat. Si, recuerdas los 70. O has oído hablar de ellos. Bienvenido a Empire City al norte de Springfield. Los héroes son los detectives del Distrito 77. Esto no va de procedimientos. Va de tirar puertas abajo, coger al maleante del cuello y conseguir la información que necesitas. Aquí en el cinematográfico 1977 los hombres son hombres, las mujeres son mujeres, la justicia triunfa sobre la ley y lo políticamente correcto brilla por su ausencia. La única ley que debes recordar es que los buenos nunca disparan primero.

## Guía de Creación de Personajes

### Dados de Atributo

A diferencia del MiniSix normal, se empieza con 11 dados para atributos.

### Lista de Habilidades

Varias habilidades tienen nombres inusuales para ayudar a la ambientación. Para evitar la confusión aquí tienes un resumen de las habilidades:

#### Físico

**Pelea:** Lucha sin armas y esposar gente.

**Cuerpo a Cuerpo:** Bates, cuchillos, palos, cadenas, etc...

**Músculo:** Derribar puertas y levantar cosas pesadas.

**Aguate:** Resistencia física y resistir torturas.

#### Agilidad

**Atletismo:** Correr, saltar, trepar, deportes, bolos, etc...

**Esquivar:** Apartarse del peligro.

**Conducir:** 2 o 4 ruedas, no importa.

**Volar:** Helicópteros o aviones.

**Armas:** Pistolas, rifles, escopetas, todo lo que no tenga cohetes.

**Robar:** Quitar y poner cosas sin ser detectado incluidos micros y localizadores.

**Sigilo:** Moverse sin ser detectado.

**Lanzar:** Tirar cosas.

#### Ingenio

**Primeros Auxilios:** Mantener viva a la gente. Una tirada Difícil mantiene a un Mortalmente Herido vivo y una tirada Moderada recupera a un Incapacitado.

**Puentes:** Arrancar un vehículo sin las llaves.

**Investigación:** Darse cuenta de detalles, encontrar pistas, forense...

**Cerrajero:** Abrir cosas cerradas con llave.

**Idiomas:** Hablar idiomas distintos del Castellano.

**Leyes:** Ya sabes, la ley, ordenanzas y procedimientos, o algo parecido.

**Mecánico:** Arreglar o modificar cosas.

#### Encanto

**Poli Malo:** Intimidar y no dejarse intimidar.

**Detector de Chorradas:** Detectar mentiras.

**Contactos:** Gente que conoces en el cuerpo y en la ciudad que no son soplones. Pueden dar información útil y pruebas.

**Poli Bueno:** Persuasión, diplomacia y ser simpático en general.

**Seducción:** Usar tu magnetismo con el sexo opuesto.

**Soplones:** Informadores de los bajos fondos.

**Infiltrado:** Actuar, disfrazarse y mentir.

#### Nuevas Ventajas

**Según las Reglas (1):** Una vez por sesión disfrazas tus palabras con jerga policial. Dobla una tirada de Leyes, Poli Malo o Soplones.

**Origen Étnico (1):** Hablas un idioma fluido basado en tu origen y tienes +1D en Poli Malo y Poli Bueno al tratar con tu propia gente.

**Arrebatadora (1):** Sólo personajes femeninos. Una vez por sesión dobla una tirada de Encanto excepto Poli Malo o Detector de Chorradas al tratar con un hombre.

**A las Damas les Encanta el Mostacho (1):** Sólo personajes masculinos. Una vez por sesión dobla una tirada de Encanto excepto Poli Malo o Detector de Chorradas al tratar con una mujer.

**Amigo Importante (1):** Conoces a alguien especial. Una vez por sesión puede ofrecerte ayuda basada en quién es. Los ejemplos incluyen un forense aburrido, el sargento de intendencia, alguien del ayuntamiento, el supervisor de la compañía de teléfono, etc. Debes decidir quién es al elegir la ventaja.

**Cochazo (1):** Tu coche personal es una máquina de carreras aprobada para el uso policial. Si es dañado durante el cumplimiento del deber, el departamento pagará las reparaciones razonables. Da un +1 en todas las tiradas de Encanto excepto Poli Malo y Detector de Chorradas cuando estés cerca de él, pero es más fácil que los malos te reconozcan.

#### Complicaciones

**Mal Divorcio:** No funcionó, bueno, realmente fue la guerra. No sólo tienes menos dinero para vivir que los demás detectives, sino que tu ex o su abogado aparecen en los peores momentos. Gana un PP si esto complica tu trabajo.

**Mala Reputación:** Tienes un pasado. Puede que fueras un bravucón que no estuviera a la altura. Tal vez perdiste un montón de recursos del departamento. O puede que no seas capaz de dejar de señalar los defectos del capitán en público. Si tu jefe te monta otra bronca ganas 1 PP.



**Amante Celoso:** Puede ser tu mujer o una pareja estable, sea quien sea, está un poco pirado. O puede que les quieras tanto que no puedas fingir que flirteas. No puedes usar la habilidad de seducir bajo ninguna circunstancia y tu habilidad de Infiltrado tiene un penalizador de -2D si requiere fingir una relación. Cuando esto complique tu trabajo o tengas que rechazar a alguien, incluso cuando estás infiltrado, gana 1 PP.

**Novato:** Sacaste buenas notas en la academia y sabes tanto como los demás, tal vez más, pero aún eres un novato. La primera vez por sesión que salga un 1 en el Dado Loco en cualquiera de las siguientes habilidades, se considera un fallo automático: Poli Malo, Detector de Chorradas, Poli Bueno, Investigación, Leyes, Soplones, Seducción e Infiltrado. Cada vez que esto pase ganas 1 PP y marcas una de las letras de la palabra novato. Cuando hayas marcado las seis pierdes esta complicación.

### Dinero y Equipo

Todos los personajes ganan un sueldo decente, suficiente para tener una casa pequeña o un apartamento y un coche normalito. No es nada espectacular pero al menos tienes seguro médico y dental y, tal vez algún día, una pensión.

Hay algunas piezas de equipo que todos los detectives tienen: placa, pistola reglamentaria y esposas. Cada pareja de detectives tiene además un coche completo con radio.

### Puntos de Héroe


Además de sus usos normales, los Puntos de Héroe se pueden usar para conseguir una cosa de la siguiente lista para un caso concreto y sin dar explicaciones:

Refuerzos en Espera	Lancha Rápida
Coche de Persecución	Billetes Marcados
Helicóptero del Departamento	Camioneta de Vigilancia
Perro Antidroga	Equipo SWAT
Drogas Falsas	Orden Judicial Falsa
Detector de Mentiras	Escucha Telefónica

### Contactos y Soplones

Un personaje no puede llamar continuamente a su red de informadores. Cada vez después de la primera la dificultad aumenta un +5, Una vez que se falla, no se puede volver a usar esa habilidad hasta la siguiente sesión, están siendo vigilados. Aquí tienes una lista de qué puedes averiguar usándoles:

Fácil	Rumores comunes.
Moderado	Descubrir la fuente de los rumores. Localizar escondites de criminales comunes.
Difícil	Descubrir datos relevantes para un caso. Localizar donde se reúnen los jefazos.
Muy Difícil	Descubrir los planes detallados. Identificar a los implicados más importantes.
Heroico	Col. Mustard en la Sala con el Revolver.

Coche de Carreras	\$\$	Escala +2D
	¡Esto es un cochazo!	
Habilidad: Conducir	MAN: 2D	
Estructura: 3D	Movimiento: 3D+1	
Tripulación: 1	Pasajeros: 4	Carga: 300kg

Bravucón	Viejo
<i>Alégrame la semana, escoria.</i>	<i>Me estoy haciendo viejo para esto.</i>
<b>Fuerza: 3D+1 Agilidad: 3D+1</b> Pelea: 4D Esquivar: 4D Armas: 4D+1	<b>Fuerza: 2D+2 Agilidad: 2D+1</b> Pelea: 4D Esquivar: 4D Armas: 4D+1
<b>Ingenio: 2D+1 Encanto: 2D</b> Investigación 3D Poli Malo 4D Soplones 3D	<b>Ingenio: 2D+2 Encanto: 3D+1</b> Investigar 4D+2 P Bueno 4D+1
<b>Estático:</b> Esquivar 12, Bloquear 12, Parar 9, Absorber 9	<b>Estático:</b> Esquivar 10, Bloquear 8, Parar 8, Absorber 8
<b>Ventajas y Complicaciones:</b> Temerario, Mala Reputación.	<b>Ventajas y Complicaciones:</b> Memoria, Edad.
<b>Equipo:</b> Pistola Pesada.	<b>Equipo:</b> Pistola reglamentaria.
Poli Funk	Novato
<i>¡Relájate tío!</i>	<i>¿Cuándo me toca conducir?</i>
<b>Fuerza: 2D+1 Agilidad: 2D+1</b> Pelea 3D+1 Esquivar 3D+1 Armas: 3D+1	<b>Fuerza: 2D+1 Agilidad: 2D+2</b> Pelea: 3D+1 Esquivar: 3D+2 Conducir 3D+2 Armas 3D+1
<b>Ingenio: 2D+2 Encanto: 3D+2</b> Seducción 4D+2 Soplones 4D+2	<b>Ingenio: 3D+2 Encanto: 2D+1</b> Investigar 4D Seducción 3D+1 Leyes 4D+2
<b>Est:</b> Esq10, Bloq10, Par7, Abs7	<b>Estático:</b> Esquivar 11, Bloquear 10, Parar 7, Absorber 7
<b>Ventajas:</b> O. Étnico, Cochazo.	<b>Ventajas y Complicaciones:</b> Según las Reglas, Novato
<b>Equipo:</b> Coche de Carreras, ropas molonas y un pequeño librito negro.	

### Consejos para el DJ

Distrito 77 no es una simulación realista de investigaciones criminales. Es un homenaje a las comedias exageradas de polis de los 70 y traídas al siglo 21 añadiendo la habilidad de Informática. Se sugiere mantener el juego ligero y divertido. No te preocupes por los derechos de los detenidos o asuntos internos a no ser que una aventura en particular los pueda usar como elemento interesante.

Haz que los detectives vayan en parejas como compañeros pero cámbialos de vez en cuando. Los detectives pueden trabajar en más de un caso a la vez pero si quieres puedes hacer que todos esos casos estén conectados., o haz que un equipo necesite la ayuda del otro para resolver una situación y así mantenerles trabajando juntos.. Además los refuerzos pueden retrasarse y tal vez tus compañeros estén comiendo en la esquina de al lado. Haz que los caminos de los jugadores se crucen.

### Ganchos para Aventuras

**Fuera de los Límites:** Los detectives sabían que era culpable. Incluso fue a juicio, pero su maldito abogado le libró y te han ordenado mantenerte al margen, pero sabes que sigue infringiendo la ley. Los que los polis no saben es que quien está rompiendo la ley no es él sino sus socios y a ellos no les gusta que la poli esté husmeando.

**Los Reyes de Peligro:** Ha habido robos de coches de alta gama por toda la ciudad. Los ladrones se los llevan a una pequeña ciudad cerca de Springfield. El líder de la banda es además el alcalde y tiene el apoyo del sheriff corrupto. Buena suerte para llevarlos ante la justicia.

**Yonkies de Marte:** Niños de toda la ciudad dicen haber sido abducidos por los alienígenas mientras una nueva droga acaba de aparecer en las calles.

# LA REVOLUCIÓN DE UN IMPERIO



*Son tiempos oscuros en la galaxia. Las fuerzas del Gran Imperio han aplastado todos los vestigios de la una vez grande Unión Galáctica. Mientras la tiranía se extiende, unos cuantos valientes han osado oponerse al poder del Soberano. Los rebeldes intentan demostrar a la galaxia que la libertad se puede recuperar si la gente está dispuesta a alzarse por aquello en lo que creen. El futuro es incierto, pero será forjado por el espíritu de los héroes.*

*Los jugadores toman el papel de rebeldes, contrabandistas, caballeros y otros luchadores contra el Imperio. Luchan por la libertad; algunos sólo por la suya propia.*

## PALADÍN MENOR

*Concentración, honor, humildad.*

**Fuerza:** 3D **Agilidad:** 3D  
Esp. de Plasma 4D Esquivar 4D  
**Ingenio:** 4D **Encanto:** 2D  
Magia 6D  
**Est:** Esq12, Bloq 9, Par12, Abs 9  
**Ventajas y Comp:** Hechicero, Perseguido.  
**Hechizos:** Encanto, Percepción Extrasensorial, Sentir el Peligro.  
**Equipo:** Espada de Plasma.

## CONTRABANDISTA

*Puedo llevarte allí, sin preguntas.*

**Fuerza:** 3D **Agilidad:** 3D+2  
Pelea 4D Esquivar 5D  
Pilotar 4D+2  
Pistola 5D  
**Ingenio:** 2D+1 **Encanto:** 3D  
Navegación 3D+1 Callejeo 4D+1  
**Est:** Esq15, Bloq12, Par9, Abs 9  
**Ventajas y Comp:** Gran Deuda.  
**Equipo:** Blaster Pesado, Transporte Ligero.

## NOBLE EXILIADO

*¿Sabes con quien estás hablando?*

**Fuerza:** 2D+1 **Agilidad:** 3D+2  
Pelea 3D Esquivar 5D  
Pistola 5D  
**Ingenio:** 3D+1 **Encanto:** 3D+1  
Historia 4D Mando 5D+1  
Diplomacia 4D+2  
**Est:** Esq 15, Bloq 7, Par 9, Abs 7  
**Ventajas y Comp:** Favores.  
**Equipo:** Pistola, guardarropa.

Durante 5000 años la Unión Galáctica creció en la galaxia. Desde los sistemas Fundadores que descubrieron el viaje por el hiperespacio, explorando y expandiéndose, uniéndose a miles de razas en la prosperidad. Lo que parecía una buena suerte eterna escondía su propio mal. Al principio nadie se dio cuenta de que la corrupción estaba enraizando en el senado del poder galáctico.

Se formaron facciones en el senado, cada una codiciando lo que los demás habían conseguido. Muchos senadores veían a los sistemas que representaban como sus feudos personales en lugar de como parte de la unión. Las discusiones reemplazaron a la diplomacia. Bloqueos comerciales y huelgas se volvieron amenazas comunes. El senado estaba paralizado. Sistemas enteros murieron de hambre mientras el comercio se paralizaba negándoles lo necesario para sobrevivir.

La Armada Galáctica, con sus fuerzas reducidas tras una larga paz, se usó como barrera entre las milicias de cada sistema, pero no estuvieron a la altura. Todos los sistemas luchaban unos con otros. El golpe final llegó cuando el Presidente del senado fue asesinado en la Gran Sala por sus rivales.

Entonces el senador Taurani tomó el control entre el caos. Uniendo a las facciones que aun le eran leales, convenciéndoles para unir sus flotas con la Armada Galáctica. La fábricas de elementos de primera necesidad fueron tomadas por el gobierno para salvar a los mundos moribundos. Se rompieron los bloqueos y el comercio restablecido a la fuerza. Los medios de comunicación fueron silenciados y el orden restaurado.

En sólo doce años el senado concentró suficiente poder como para declararse a sí mismo Soberano. En su auto coronación el nuevo dictador prometió una nueva era dorada para el Gran Imperio. Aun quedaba esperanza.

## Guía de Creación de Personajes

Los personajes pueden comprar la ventaja de Hechicero. La sección de los Paladines Estelares explica como funciona la magia en este universo y las complicaciones que conlleva.

## Lista de Habilidades

**Físico:** Atletismo, Pelea, Levantar, Cuerpo a Cuerpo, Espada de Plasma, Resistencia, Nadar  
**Agilidad:** Armas Pesadas, Esquivar, Conducir, Pistola, Pilotar, Rifle, Sigilo, Lanzar

**Ingenio:** Computadoras/Andróides, Culturas, Demolición, Artillería, Idiomas, Historia, Magia, Medicina, Navegación, Reparar, Ciencia, Buscar, Seguridad, Sistemas Estelares, Rastrear

**Encanto:** Mando, Coraje, Diplomacia, Juegos de Azar, Seducción, Callejeo

## Nuevas Ventajas

**Raza Alienígena (variable):** Los alienígenas de ejemplo incluyen Avari, Kaishee y Telmek pero se anima al DJ a que cree los suyos propios para darle más profundidad a la ambientación. Se razonable al asignar el coste de comprar la ventaja.

**Avari (1):** Nativos de Varos, los Avari miden entre 1,50 y 1,60 de alto y tienen una apariencia extrañamente uniforme. Su pelo es siempre blanco y su piel gris claro. Los Avari tienen la habilidad de dividir su mente. Si usan sólo habilidades de Ingenio, pueden hacer dos de ellas sin penalizador, pero su fuerza se limita a 3D.

**Cyborg (2):** Una parte importante de tu cuerpo ha sido reemplazada por componentes artificiales. Necesitas sólo la mitad de alimento que los demás y puedes ignorar los receptores de dolor. Suffres 1D menos de penalizador por heridas cuando estés en nivel Herido o peor. Pero el NO de todas las tiradas de curación aumenta en +5.

PILOTO KAISHEE	ANDROIDE DE COMPAÑÍA	APRENDIZ FRACASADO	EX-OFICIAL DEL IMPERIO
<i>No quieres que me enfade.</i>	<i>Como mande.</i>	<i>¿Honor? Eso es demasiado caro.</i>	<i>Juré proteger, no esclavizar.</i>
<b>Fuerza:</b> 4D+2 <b>Agilidad:</b> 3D+1 Esquivar 4D+1 Pilotar 5D+1 <b>Ingenio:</b> 2D <b>Encanto:</b> 2D Navegación 3D+2 Callejeo 4D <b>Estático:</b> Esquivar 13, Bloquear 14, Parar 14, Absorber 14 <b>Ventajas y Comp:</b> Kaishee (1). <b>Equipo:</b> Pistola de plasma, bandolera.	<b>Fuerza:</b> 2D <b>Agilidad:</b> 3D Esquivar 4D <b>Ingenio:</b> 5D <b>Encanto:</b> 2D Idiomas 6D Reparación 6D <b>Estático:</b> Esquivar 12, Bloquear 6, Parar 6, Absorber 6 <b>Ventajas y Complicaciones:</b> Robot, Pacifista. <b>Equipo:</b> Enlace, herramientas.	<b>Fuerza:</b> 2D+2 <b>Agilidad:</b> 3D+1 Esp. de Plasma 4D Esquivar 4D Sigilo 3D+2 <b>Ingenio:</b> 3D+2 <b>Encanto:</b> 2D+1 Magia 4D+2 Coraje 3D <b>Estático:</b> Esquivar 12, Bloquear 8, Parar 12, Absorber 8 <b>Ventajas y Complicaciones:</b> Hechicero, Perseguido. <b>Equipo:</b> Espada de Plasma, botella de whisky	<b>Fuerza:</b> 3D <b>Agilidad:</b> 3D Atletismo:3D+2 Esquivar 4D Pistola 4D <b>Ingenio:</b> 3D <b>Encanto:</b> 3D Computadoras 4D Mando 5D Navegación 4D Coraje 3D+1 <b>Estático:</b> Esquivar 12, Bloquear 9, Parar 9, Absorber 9 <b>Equipo:</b> Pistola láser, uniforme.

**Kaishee (1):** Indígenas del sistema Kalavel, los Kaishee son humanoides enormes y sin pelo. Miden 30cm más que un humano medio. El tono de su piel va del bronce dorado al naranja pálido y sus ojos son de un sólo color siendo el negro y el verde oscuro los más comunes. Los Kaishee tienen una mejor orientación espacial que otras razas, lo que les da un +2 a Navegación, Buscar y Rastrear. Sus ojos amplifican y filtran la luz reduciendo a la mitad los penalizadores por oscuridad. Tienen una fuerza máxima de 5D pero su Ingenio y Agilidad máximos son respectivamente 3D y 3D+1.

**Telmek(2):** Originarios de Telmera, tienen un físico similar al de los humanos pero con rasgos decididamente reptilianos. Su piel es dura y escamada y su pelo es a la vez grueso y resbaladizo. Son originalmente carnívoros y la mayoría de sus dientes son incisivos, lo que incomoda a muchos humanos cuando sonríen. Los ciclos mentales y metabólicos de los Telmek les hacen necesitar sólo 4 horas de sueño diario. Su dura piel les brinda un bono de armadura de +2.

## Nuevas Complicaciones

**Perseguido:** Todos los rebeldes son buscados por el imperio, pero algunos más que otros. Esto es muy habitual para los Paladines Estelares y los que estudian su cultura. El Imperio ofrece una recompensa de 10000 créditos por cualquier información que ayude a la captura de cualquier Paladín. Algunos paladines tienen recompensas adicionales. Un personaje Perseguido recibe 1 PP cada vez que esto sea un problema durante la partida.

**Gran Deuda:** Le debes a alguien un montón de dinero. Puede que uno de tus negocios fuera mal o que pidieras prestado para comprar esa nave que tanto te gustaba. No importa como llegaste a tener la deuda. La mayoría de tu dinero va a ir a parar al pago de esta deuda y cualquiera al que le debas ese dinero puede que te haga llamar de vez en cuando para que le hagas algún favor extra como parte del pago. Gana 1 PP en cada aventura en la que tu deudor interfiera en tus asuntos.

**Pacifista:** Esta complicación se encuentra programada en la mayoría de los androides civiles para evitar que se revelen contra sus amos.

### La Orden de Paladines Estelares

Desde los primeros días de la Unión, los Paladines Estelares han tenido el papel de defensores de la paz, viajando por toda la galaxia ayudando a los necesitados. Poseen poderes místicos que desafían a la ciencia lo que hace que sean vistos con respeto y un poco de miedo. Con el poder que ostentan, la tentación de usarlo incorrectamente era muy fuerte. Para evitar dicha tentación, los fundadores de la orden definieron un código que todos los paladines deben seguir:

*Justicia templada con piedad.  
Pasión templada con virtud.  
Honor templado con humildad.  
Conocimiento templado con sabiduría.*

Debido al problema que planteaban los Paladines descarriados, la orden formó una facción especial llamada la Guardia Sombria a la que encargaron vigilar signos de maldad en los paladines y devolverlos al buen camino o traerlos ante la justicia del Alto Concilio.

Un joven maestro recibió el liderazgo de la Guardia Sombria cuando el Soberano estaba subiendo al poder. Sin que el Alto Concilio lo supiera este maestro había jurado lealtad al Soberano. Su posición le permitió mantener a los paladines en la oscuridad respecto a los planes del Soberano hasta que fue demasiado tarde. El día de la coronación, la antigua orden fue declarada ilegal. La Guardia Sombria se convirtió en la Inquisición y ahora da caza a sus antiguos compañeros.

### La Magia en el Imperio

En el universo del Imperio hay una fuerza sobrenatural. Los personajes con la ventaja Hechicero pueden usar este poder. No todos los hechizos de la sección de magia son adecuados para esta ambientación. Se recomienda que los Paladines Estelares elijan de entre estos hechizos: *Lengua Animal, Bendición, Encanto, Maldición, Infravisión, Muerte, Disipar Magia, Adivinación, Percepción Extrasensorial, Levitar, Apresurar, Ilusión, Parálisis, Resistir Elementos, Ver Aura Mágica, Sueño, Mente en Calma, Telekinesis.*

Se pueden crear poderes adicionales para ayudar a definir los poderes únicos de los Paladines Estelares. Por ejemplo:

Sentir el Peligro NO:19



Duración: Concentración  
Rango: Propio  
Resistido: Ninguno

El lanzador detecta cualquier amenaza en 20m a la redonda. Esto le da un +2D a esquivar, parar y bloquear. El Paladín puede usar su espada de plasma para parar ataques a distancia.

## ALTO INQUISIDOR

*Te someterás.*

**Fuerza: 3D Agilidad: 2D+2**  
Pelea 4D+2 Esquivar 6D+2  
Esp de Plasma 8 Pistola 5D  
Resistencia 6D Sigilo 5D+1  
**Ingenio: 4D Encanto: 2D+1**  
Computadoras 5D Mando 7D+1  
Historia 6D+1 Coraje 6D+2  
Idiomas 6D Diplomacia 6D  
Magia 9D+2  
Rastrear 7D

**Estático:** Esquivar 20, Bloquear 14, Parar 24, Absorber 9 (18)

**Ventajas y Complicaciones:**

Cyborg, Favores, Hechicero

**Equipo:** Armadura corporal especial (+9), espada de plasma, pistola

## CENTURION

*¡Por el Imperio!*

**Fuerza: 3D+1 Agilidad: 2D+2**  
Pelea 4D+1 Esquivar 3D+2  
Resistencia 4D Pistola 4D  
Rifle 4D+1

**Ingenio: 2D Encanto: 2D**  
Buscar 3D Mando 2D+1

**Estático:** Esquivar 11, Bloquear 13, Parar 10, Absorber 10(16)

**Equipo:** Armadura (+6), Rifle

## CAZA RECOMPENSAS

*Todo el mundo tienen un precio.*

**Fuerza: 3D+1 Agilidad: 3D+1**  
Pelea 4D Esquivar 4D  
Cuerpo a Cuerpo 4D Pistola 4D  
Rifle 4D

**Ingenio: 3D Encanto: 2D+1**  
Computador 4D Diplomacia 3D  
Buscar 4D  
Rastrear 4D

**Est:** Esq12, Blo12, Par12, Ab10/13

**Equipo:** Armadura corporal (+6), rifle, táser, prismáticos, dispositivos de seguimiento.

## MAFIOSO TELMEK

*Claro que puedo ayudarte.*

**Fuerza: 3D Agilidad: 2D+1**  
Pelea 4D+1 Esquiva 4D+2  
Cuerpo a Cuerpo 4D Pistola 5D  
Pilotar 3D+2

**Ingenio: 3D Encanto: 3D+2**  
Computadoras 5D Mando 5D+1  
Idiomas 5D Coraje 5D  
Sist. Estelar 6D Diplomacia 6D  
Buscar 4D Seducir 4D+1  
Callejeo 7D

**Est:** Esq14, Bloq13, Par12, Abs9

**Ventajas y Comp:** Favores, Telmek

**Equipo:** Pistola, ordenador.



La Galaxia

El Imperio se extiende desde los Sistemas Fundadores a los confines más distantes de la galaxia. Miles de mundos habitados e incontables colonias están bajo su autoridad. El espacio es vasto y el número de planetas con formas de vida es ilimitado. Se siguen encontrando nuevos planetas en lugares remotos. A veces el mando rebelde consigue firmar tratados para usarlos como bases secretas. Otras veces los exploradores del Imperio descubren el planeta y lo registran para futura inclusión y recolecta.

Debido al poder del imperio, pocos sistemas se atreven a apoyar oficialmente a los rebeldes. Aun así, algunos planetas han decidido tomar esa desesperada medida. Estos son algunos de los planetas que han tomado partido.

**Ajada:** Uno de los viejos fundadores de la Unión. Sufrieron durante el colapso del antiguo sistema y se beneficiaron mucho con la ascensión del Soberano, lo que les hace extremadamente leales. Muchos de los mejores oficiales

de la Armada Imperial provienen de allí. Los mayores hangares del imperio se encuentran allí.

**Kalavel:** Hogar de los Kaishee, era un planeta lleno de cursos naturales y fue el primero en rebelarse contra el Imperio. La Armada les arrasó. Muchos de los nativos fueron esclavizados como castigo y el antes frondoso planeta es ahora una cáscara vacía.

**Petrior:** En este planeta se encuentra el trono del Imperio. Una vez fue el hogar del Gran Salón del Senado. Un planeta lleno de burócratas y sicofantes reales, es un sitio muy peligroso para los simpatizantes de los rebeldes.

**Tauran:** Durante milenios las nobles casas de este Sistema Fundador no fueron más que hombres de paja. No se sabe cómo el soberano convirtió a este antiguo planeta en la base de su ejército, pero muchos taurani esconden su cara de vergüenza por el mal que liberaron desde su planeta en un momento de debilidad. Muchos de los Comandantes Rebeldes tienen origen taurani.

Tecnología de Hipersalto

El Hipersalto (HS) funciona conectando dos puntos a través de una dimensión llamada hiperespacio. Esta tecnología ayudó a unir los sistemas fundadores y crear el comercio galáctico al permitir el viaje a largas distancias en días en lugar de milenios, pero con el inconveniente de no poder recibir o enviar transmisiones mientras la nave esté en el hiperespacio.

Todas las naves con tecnología de HS tiene un valor que actúa como multiplicador aplicado a su velocidad de viaje. Es ilegal en el Imperio para cualquier nave civil tener un motor de más de x2.

Tiempos de Viaje Sublumínico

Los viajes dentro de un mismo sistema solar son bastante simples. Las naves ajustan sus sensores con unas balizas planetarias y las siguen al destino deseado. El tiempo de viaje es de sólo 1D6 horas entre mundos interiores y 2D6 para los exteriores.

Las naves pueden ocultar su llegada si no usan las balizas, lo que requiere una tirada Moderada de Navegación. Si se falla, la nave pierde el rumbo tardando el doble en llegar. Los pilotos también pueden intentar reducir el tiempo de vuelo con una tirada de su habilidad de Pilotar más el Movimiento de la nave. Si el piloto consigue un nivel Moderado de éxito el tiempo se reduce en un 10%. Un nivel Difícil lo reduce un 20%, un resultado de Muy Difícil un 30% y un resultado Heroico un 50%.

Tiempo de viaje entre sistemas

Los tiempos de la siguiente tabla son el tiempo medio necesario para viajar directamente entre dos sistemas. Para que el viaje transcurra sin incidentes se necesita una tirada Moderada de Navegación. A menudo es más rápido no volar directamente debido a obstáculos entre dos sistemas. Se puede ahorrar tiempo si se vuela a algún puerto intermedio.

Si el piloto traza su propio rumbo puede intentar reducir el tiempo de viaje y evitar los controles imperiales que hay en las rutas más comunes. Si el piloto hace una tirada Difícil de Navegación reduce el tiempo un 10%, una Muy Difícil lo reduce un 25% y una tirada Heroica lo reduce un 50%. Estos “atajos” aprovechan el movimiento de los planetas y no se pueden reusar (necesitan una nueva tirada). Si se falla la tirada, el salto falla causando un nivel de heridas a la nave y aumentando el tiempo de viaje en 1D6 días si el tiempo normal es mayor de un día o 1D6 horas si es menor de un día.

	Chahanae	Drougayn	Helmar	Kalavel	Lesdin	Peles	Petrior	Seljan	Tauran	Telmera	Varos
Ajada	11h	19d 11h	6d 3h	5d 16h	2d 1h	4d 23h	3h	12d 16h	9h	1d 3h	14 h
Chahnae		12d 16h	8d 12 h	4d 19h	2d 17h	6d 20h	22h	7d 22h	12h	8h	16h
Drougayn			5d 17h	4d 6h	12d 6 h	2d 19h	11d 2 h	6d 21h	9d 10h	11d 11h	7d 13h
Helmar				9d 20h	3d 18h	5d 6h	9d 3h	3d 22h	7d 2h	5d 21h	10d 15h
Kalavel					7d 4h	9d 6h	10d 7h	3d 5h	12d 15h	7d 14h	10d 19h
Lesdin						9d 11h	11d 16h	1d 23h	10d 2h	6d 8h	7d 11h
Peles							9d 19h	2d 14h	3d 6h	10d 20h	4d 6h
Petrior								4d 11h	7d 18h	3d 9h	7h
Seljan									6d 1h	9d 5h	13h
Tauran										20h	5h
Telmera											9h

d= Días, h= Horas

## Dinero y Equipo

La moneda de la galaxia se llama Crédito Imperial. Varios sistemas locales y mundos independientes pequeños tienen su propia moneda que no vale nada cuando se sale de sus fronteras.

El Imperio rastrea las transferencias mayores de 20000 créditos entre particulares, pero, aunque la ley pide una férrea vigilancia, muchos banqueros o funcionarios suelen ser vagos o corruptos. Lo que es una ventaja para los rebeldes o los contrabandistas.

La ley imperial también prohíbe a los civiles la tenencia de armas no registradas, rifles de asalto y armadura corporal. Las licencias se expenden localmente. Afortunadamente es fácil falsificarlos y los núcleos de datos que contienen esa información son fácilmente hackeables.

Se recomienda que el DJ permita a los jugadores tener una nave para usar en sus viajes. Esta nave puede ser prestada del Mando Rebelde o uno de los jugadores puede tener una deuda con un prestamista por el coste de una nave customizada. No está permitido el armamento en las naves civiles, así que cualquier arma colocada en una nave necesita licencias falsas o ser fácilmente ocultable. El DJ debe usar la opción que mejor le convenga.

Las armas personales incluyen una variedad de armas de energía desde láseres de mano a pistolas disruptoras pesadas. Aquellos que van a entrar en combate también intentan conseguir rifles láser y carabinas bláster. La armadura corporal varía desde ropa reforzada a pesadas armaduras completas, las preferidas de los mercenarios.

## Consejos para el DJ

Esta ambientación es una space opera clásica. Armas láser, escudos de energía, miles de razas alienígenas y un universo donde unos cuantos valientes pueden cambiar el destino de mundos enteros. Es épico, con intrépidas hazañas que quitan el aliento. Los planetas más civilizados están cubiertos de mega-ciudades mientras que los mundos remotos son el hogar de árboles ancestrales de un kilómetro de alto. Se pueden encontrar mundos desérticos, planetas oceánicos o paisajes extraños con mares de metal líquido.

Las aventuras a menudo suceden en un único mundo pero no tienen por que estar confinadas a este. Al hacer aventuras entre mundos puedes reforzar la idea de cómo el imperio es enorme y está interconectado. Parte de lo que ayudó al Soberano a llegar al poder son las historias de mundos muriendo de hambre por su dependencia del comercio galáctico. Incluir las cuidadosas mentiras de la propaganda imperial y el descubrimiento de las ruinas de planetas muertos puede ayudar a aumentar la sensación de desesperación de la galaxia en su lucha por la libertad.

En lo que respecta al imperio, intentan por todos los medios ofrecer una cara amable y protectora a los ciudadanos pero en realidad sus oficiales son hombres crueles y ambiciosos en los que no se puede confiar. A pesar de este estereotipo de villanos, los personajes imperiales más importantes pueden ser seres complejos con gustos propios e incluso secretos. Puede ser divertido dirigir al maníaco que persigue a los PJ pero si no le das a ese personaje algo de profundidad se puede volver aburrido. Estos villanos recurrentes complejos le dan más profundidad al juego pero si tus jugadores son lo suficientemente listos para acabar con uno de ellos deberías dejarles hacerlo.

### Ganchos para aventuras

**El vertedero:** Una fragata rebelde dañada se refugió en un asteroide minero abandonado. El soporte vital falló dejando sólo un pecio a la deriva. Las fuerzas imperiales están buscando la nave por sus secretos. Los jugadores necesitan localizar y recuperar la computadora de la nave antes de que lo haga el Imperio. Ninguno de los dos bandos sabe que escindidos entre las naves a la deriva y el equipo abandonado están los alienígenas que destruyeron la plataforma minera y tienen hambre de nuevo.

**Nuestra Nueva Esperanza:** El Mando Rebelde ha descubierto que un maestro de la orden de Paladines Estelares ha estado viviendo escondido en un planeta remoto. Los rebeldes piensan que si ellos han descubierto su paradero, el Imperio puede haber hecho lo mismo. Alguien tiene que avisarle del peligro. El DJ puede hacer que le encuentren vivo, loco o muerto dejando un críptico diario o tal vez a alguien que dice ser su aprendiz.

*Los siguientes son ejemplos de la naves usadas en la lucha galáctica. Hay muchas más usadas por varias facciones.*

<b>DREADNAUGHT</b>	Escala +12D
<i>Dreadnaught Clase Imperial</i>	\$\$\$\$
Habilidad: Mando MAN:1D HD: x2	
Estruct: 6D Mov: 4D Escudos: 3D	
Tripulación: 29000 Pasajeros: 2500	
Carga: 50 ktn. Tropas 6000	
Centuriones con nave de despliegue	
Cazas: 64 Talon-ImPC	
Bombarderos: 16 Razor-ImAC	
Armas: 60 baterías quad láser (6D), 40 baterías de cañones de pulso de iones (4D+1), 8 rayos tractores (captura al objetivo), 24 torpedos pesados nova (8D), 120 baterías de cañones AA (4D, escala de caza)	
<b>TALON-IMPC</b>	Escala +6D
<i>Luchador espacial superior</i>	\$\$
Habilidad: Pilotar MAN:2D HD:0	
Estruct: 2D Mov: 5D Escudos: 0	
Tripulación: 1 Pasajeros: 0 Carga: 0	
Armas: Cañón Láser (5D)	
<b>RAZOR-IMAC</b>	Escala +6D
<i>Bombardero pesado</i>	\$\$\$\$
Habilidad: Pilotar MAN:1D HD: 0	
Estruct: 3D Mov: 3D+1 Escudos: 1D	
Tripulación: 2 Pasajeros: 2 Carga: 0	
Armas: Cañón Láser (5D), 2 lanzadores de torpedos nova (9D), 2 bombas de pulso EM (8D, si los objetivos están Heridos todos los sistemas de energía se desactivan)	

<b>FRAGATA AVARI</b>	Escala +12D
<i>Nave de línea rebelde</i>	\$\$\$\$
Habilidad: Mando MAN:1D HD:x1	
Estruct: 4D Mov: 3D+2 Escudos: 2D	
Tripul:4750 Pasaj:400 Car:20ktn.	
Tropas: 1000 marines con nave	
Armas: 24 baterías quad láser (6D), 10 baterías de cañones de pulso de iones (3D+2), 12 lanzadores de torpedos nova (8D), 60 baterías de cañones AA (4D, escala de caza)	
<b>EL STARHAWK</b>	Escala +6D
<i>Fragata taurani customizada</i>	\$\$\$\$
Habil: Pilotar MAN:1D HD: x1/2	
Estruct: 5D Mov: 4D Escudos: 1D	
Tripulación:2 Pasaj:6 Carga:100tm.	
Armas: 1 lanzador de torpedos nova (9D), dos cañones gemelos láser (5D+1/cu), cañón de iones (4D)	
<b>ENIGMA MKII</b>	Escala +6D
<i>Caza de ataque rebelde</i>	\$\$\$
Habil: Pilotar MAN:3D HD: x2	
Estruct: 4D Mov: 4D Escudos: 1D	
Tripulación: 1 Pasajeros: 0 Carga: 0	
Armas: cañón quad láser (6D), 4 misiles de micro-pulso (8D+1)	
<b>K-90</b>	Escala +6D
<i>Interceptor intrasistemas</i>	\$\$
Habilidad: Pilotar MAN:3D HD: 0	
Estruct: 2D+1 Mov: 5D Escudos: 1D	
Tripulación: 1 Pasajeros: 0	
Carga: ninguna	
Armas: cañón de iones gemelo (4D+1), cañón láser (5D)	

<b>NOMBRE DEL PERSONAJE:</b> _____																														
<b>CITA:</b> _____																														
<b>APARIENCIA:</b> _____																														
<b>PERSONALIDAD:</b> _____																														
<b>EDAD:</b> ____ <b>SEXO:</b> ____ <b>ALTURA:</b> ____ <b>PESO:</b> _____			<b>JUGADOR:</b> _____																											
			<b>CAMPAÑA:</b> _____																											
<b>FÍSICO</b> _____ _____ _____ _____ _____		<b>AGILIDAD</b> _____ _____ _____ _____ _____		<b>VENTAJAS</b> _____ _____ _____ _____																										
<b>INGENIO</b> _____ _____ _____ _____ _____		<b>ENCANTO</b> _____ _____ _____ _____ _____																												
					<b>COMPLICACIONES</b> _____ _____ _____ _____																									
<table><tr><td>ESQUIVAR</td><td>BLOQUEAR</td><td>PARAR</td><td colspan="2">ABSORBER</td></tr></table>					ESQUIVAR	BLOQUEAR	PARAR	ABSORBER																						
ESQUIVAR	BLOQUEAR	PARAR	ABSORBER																											
<b>ARMA</b> _____ _____ _____ _____ _____	<b>DAÑO</b> _____ _____ _____ _____ _____	<b>RANGO</b> _____ _____ _____ _____ _____	<table><tr><td><b>MUY FÁCIL</b></td><td><b>2-5</b></td></tr><tr><td><b>FÁCIL</b></td><td><b>6-10</b></td></tr><tr><td><b>MODERADO</b></td><td><b>11-15</b></td></tr><tr><td><b>DIFÍCIL</b></td><td><b>16-20</b></td></tr><tr><td><b>MUY DIFÍCIL</b></td><td><b>21-30</b></td></tr><tr><td><b>HERÓICO</b></td><td><b>31+</b></td></tr></table>	<b>MUY FÁCIL</b>	<b>2-5</b>	<b>FÁCIL</b>	<b>6-10</b>	<b>MODERADO</b>	<b>11-15</b>	<b>DIFÍCIL</b>	<b>16-20</b>	<b>MUY DIFÍCIL</b>	<b>21-30</b>	<b>HERÓICO</b>	<b>31+</b>	<table><tr><td>PP</td><td>PH</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	PP	PH												
<b>MUY FÁCIL</b>	<b>2-5</b>																													
<b>FÁCIL</b>	<b>6-10</b>																													
<b>MODERADO</b>	<b>11-15</b>																													
<b>DIFÍCIL</b>	<b>16-20</b>																													
<b>MUY DIFÍCIL</b>	<b>21-30</b>																													
<b>HERÓICO</b>	<b>31+</b>																													
PP	PH																													
			<b>HOJA DE PERSONAJE DE MINI SIX ©2010 ANTI PALADIN GAMES</b>																											
<table><tr><td><b>EQUIPO</b></td><td><b>NOTAS</b></td></tr><tr><td>_____</td><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td><td>_____</td></tr></table>		<b>EQUIPO</b>	<b>NOTAS</b>	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<table><tr><td colspan="2"><b>NIVELES DE HERIDAS</b></td></tr><tr><td>ATURDIDO, 0-3 (-1D 1 turno)</td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td>HERIDO, 4-8 (-1D)</td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td>HERIDO GRAVE, 4-8* (-2D)</td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td>INCAPACITADO, 9-12 (-3D**)</td><td><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td>HERIDO DE MUERTE, 13-15</td><td><input type="checkbox"/></td></tr></table> <p><small>*= si se saca 4-8 por segunda vez es HG. **= Se aplica si sigue consciente.</small></p>			<b>NIVELES DE HERIDAS</b>		ATURDIDO, 0-3 (-1D 1 turno)	<input type="checkbox"/>	HERIDO, 4-8 (-1D)	<input type="checkbox"/>	HERIDO GRAVE, 4-8* (-2D)	<input type="checkbox"/>	INCAPACITADO, 9-12 (-3D**)	<input type="checkbox"/>	HERIDO DE MUERTE, 13-15	<input type="checkbox"/>
<b>EQUIPO</b>	<b>NOTAS</b>																													
_____	_____																													
_____	_____																													
_____	_____																													
_____	_____																													
_____	_____																													
_____	_____																													
<b>NIVELES DE HERIDAS</b>																														
ATURDIDO, 0-3 (-1D 1 turno)	<input type="checkbox"/>																													
HERIDO, 4-8 (-1D)	<input type="checkbox"/>																													
HERIDO GRAVE, 4-8* (-2D)	<input type="checkbox"/>																													
INCAPACITADO, 9-12 (-3D**)	<input type="checkbox"/>																													
HERIDO DE MUERTE, 13-15	<input type="checkbox"/>																													

## TABLAS DE REFERENCIA

<b>MUY FÁCIL</b>	<b>2-5</b>
<b>FÁCIL</b>	<b>6-10</b>
<b>MODERADO</b>	<b>11-15</b>
<b>DIFÍCIL</b>	<b>16-20</b>
<b>MUY DIFÍCIL</b>	<b>21-30</b>
<b>HEROICO</b>	<b>31+</b>

### Modificadores por Rango

Quemarropa	-5
Corto	0
Medio	+5
Largo	+10

### Modificadores por Cobertura

50%	+5
75%	+10
100%	+30

### Calcular Defensas Estáticas

**Bloqueo** = (Pelea x3) + pips.  
**Esquiva** = (Esquiva x3) + pips.  
**Parada** = (Arma x3) + pips.  
**Absorber** = (Físico x3) + pips + armadura + otros bonos de armadura.  
**Esquiva completa**: +10 esquiva. Acción única.

Escala	Modificador
Humanoides, Animales	Ninguno
Aeromoto, Coche, Carro	+2D/+6 Esquivar y Absorber
Dragón, Galera, Mecha, Tanque	+4D/+12 Esquivar y Absorber
Caza, Bombardero, Mecha Pesado	+6D/+18 Esquivar y Absorber
Destructor, Primigenio, Estación	+12D/+36 Esquivar y Absorber
Mega Estación Espacial, Planetas	+24D/+72 Esquivar y Absorber

	Físico	Agilidad	Ingenio	Encanto
<b>Todos los Géneros</b>	Pelea*	Atletismo	Historia	Mando
	Cuchillo*	Esquivar*	Idiomas	Coraje
	Levantar	Robar	Medicina	Diplomacia
	Maza*	Sigilo	Cerrajero	Persuasión
	Resistencia	Lanzar*	Buscar	Seducción
			Rastrear	
<b>Moderno o Ciencia Ficción</b>		Armas Pesadas*	Informática	Callejeo
		Conducir	Navegación	
		Pilotar	Reparación	
		Pistola*	Ciencia	
		Rifle*		
<b>Fantasia</b>	Hacha*	Arco*	Magia	Montar
	De Asta*	Ballesta*		
	Herrero			
	Espada*			

### Curación

**Curación Natural:** Si un personaje herido descansa, se le permite una tirada de Físico para tratar de curar un nivel de heridas. La frecuencia del chequeo depende de la severidad de las heridas.

**Curación Asistida:** Los personajes con la habilidad de Medicina pueden ayudar a otros a curarse más rápido. Se hace una tirada al día por paciente. Si se tiene éxito el paciente se cura de un nivel de heridas.

Nivel	Frecuencia	Dif. Físico	Dif. Medicina
Aturdido	1 min	auto	Fácil
Herido	3 días	6	Moderado
Herido Grave	3 días	6	Moderado
Incapacitado	2 semanas	8	Difícil
Herido de Muerte	5 semanas	9	Muy Difícil

	Daño	Daño
Alabarda	+3D	<i>Moderno</i>
Cayado	+1D+2	<b>Armas Pesadas 6D</b>
<b>Cuchillo</b>	<b>+1D</b>	Escopeta 4D+2
<b>Destral</b>	<b>+1D+1</b>	<b>Pistola Ligera 3D+2</b>
Hacha	+3D	Pistola Pesada 4D
Garrote	+1D+1	<b>Rifle 5D</b>
<b>Espada</b>	<b>+2D+2</b>	<i>Ciencia Ficción</i>
<b>Espadón</b>	<b>+3D+1</b>	<b>Cañón de Plasma 7D</b>
Florete	+2D	Espada de Plasma +4D
Lanza	+2D	<b>Pistola de Plasma 5D</b>
<b>Martillo</b>	<b>+3D</b>	Rifle de Plasma 6D
<b>Maza</b>	<b>+1D+1</b>	<i>Rango en metros (C/M/L)</i>
Arco	+2D+2	<b>Arcos 10/30/90</b>
Ballesta	+4D+1	A. Pesadas 30/120/210
<i>Armadura</i>		<b>Ballestas 15/45/120</b>
Cuero	+2	Escopetas 15/45/120
Cota de mayas	+6	<b>Granadas 3/6/10</b>
Placas	+9	Pistolas 10/30/105
Escudo	+4	<b>Rifles 30/105/150</b>

### Nivel Heridas Daño Total\* >= Res Total por:

Ileso	0 o menos
Aturdido	1-3
Herido	4-8
Herido Grave**	4-8
Incapacitado	9-12
Herido de Muerte	13-15
Muerto	16+

\*Nota Cualquier daño adicional menor o igual al nivel actual, mueve al personaje un nivel hacia arriba.

\*\*Nota: Un personaje está Herido Grave si el resultado es entre 4 y 8 y ya estaba en el nivel de Herido.

### Efectos de los niveles de heridas

**Aturdido:** -1D hasta el final de turno.

**Herido:** -1D hasta que sea curado.

**Herido Grave:** -2D hasta que sea curado.

**Incapacitado:** Antes de perder el sentido y como acción gratuita, el personaje puede tratar de aguantar con una tirada Moderada (15) de resistencia. Si lo consigue puede seguir actuando pero con un penalizador de -3D. Si falla se queda inconsciente por 10D minutos.

**Herido de Muerte:** El personaje está herido de muerte sin posibilidad de mantenerse en pie. Haz una tirada de Físico cada turno, el personaje muere si saca menos del número de minutos que lleva en ese nivel.

**Muerto:** El personaje ha perecido.



## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D6 Adventure (WEG51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc.

West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

Mini Six Bare Bones Edition, Copyright 2010, AntiPaladin Games.

Mini Six, and APG are trademarks and properties of AntiPaladin Games.

### PRODUCT IDENTIFICATION:

Product Identity: The D6 System; the D6 trademarks, the D6 and related logos and derivative trademarks not specified as Open Game Content are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. All rights reserved.

All text on pages 26, 27, 28 & 29 (except for game mechanics), all artwork, and trade dress are Product Identity (PI) of AntiPaladin Games.

The Mini Six and the Mini Six Bare Bones Edition trademarks and related logos and any derivative trademarks are designated as Product Identity (PI) and are properties of AntiPaladin Games, All rights reserved.

Open Game Content: All game mechanics and material not covered under Product Identity (PI) above; OpenD6 trademark and OpenD6 logo. This is the end of the Open Game License.

If you would like to use the MiniSix trademark or logo beyond the scope of fair use, please visit [antipaladinalgames.com](http://antipaladinalgames.com) for details.



Aquí tienes un set de herramientas o un juego de rol completo.  
Tu eliges.

## ¡EMPIEZA LA PARTIDA!

Mini Six está diseñado para no estorbar. Los jugadores pueden crear sus personajes para cualquier ambientación en minutos. Los Directores de Juego pueden crear ambientaciones basadas en la historia y la aventura en lugar de en minucias. Con reglas rápidas y cinco ambientaciones de ejemplo, está listo para jugar.

## ¡O CAMBIALO A TU GUSTO!

No estás limitado a una sola forma de jugar. Mini Six forma parte de la familia OpenD6. Es fácil cambiar el aspecto de tu juego eligiendo entre las opciones modulares que se incluyen. Entre las opciones incluidas, la compatibilidad con OpenD6, y tu imaginación, puedes crear un juego propio de verdad.



[www.antipaladingames.com](http://www.antipaladingames.com)

