



AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

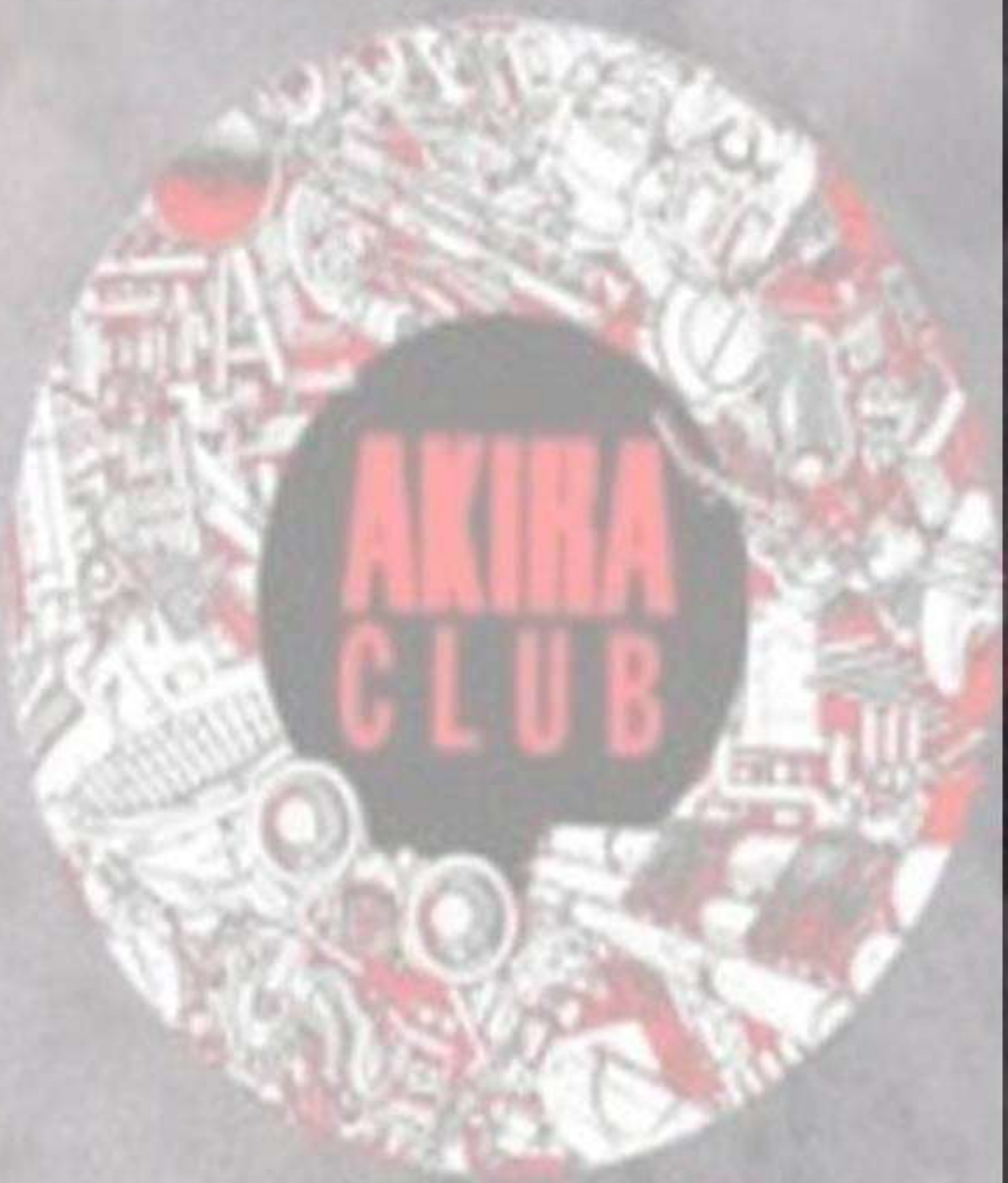
AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU

AKIRA
THE ANIMATED FILM
BY KATSUMI MOTOHARU



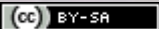
AKIRA

ÍNDICE

Akira	3
Índice	3
Licencia	3
Sobre la ambientación.....	4
Creación de PJ	6
Concepto	6
Características	6
Habilidades	7
Características derivadas.....	8
Arquetipos de Personajes	9
Sistema de juego	11
Resolver acciones	11
Los combates.....	17
Estrés mental.....	20
Vehículos	21
Persecuciones.....	22
Experiencia	24
Apéndices	25
Bienes y Equipamiento	25
Fichas de ejemplo.....	28
Información sobre la saga	30
Aventura de introducción.....	36

LICENCIA

Akira es obra de Katsuhiro Otomo, esto es solo una obra de fans y para fans.

C-System está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

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

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

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

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

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

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

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

Maquetación: Ryback.

Ayuda bendita y apoyo moral: Kintaro, CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klaption, Alex Werden, Zonk_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>

SOBRE LA AMBIENTACIÓN

Akira ("Akira") es un manga en el que también se basa la película homónima de animación japonesa. Ambas obras tuvieron un reconocimiento instantáneo como clásicos dentro de sus respectivos géneros. El monumental manga, de más de dos mil páginas, fue escrito y dibujado por Katsuhiro Otomo entre 1982 y 1993 obteniendo un éxito significativo en Japón y en el resto del mundo. Premiada con el Premio Kōdansha al mejor manga en 1984 en la categoría general.

La historia se desarrolla en Neo-Tokio, una ciudad reconstruida en el año 2019, tras sufrir los devastadores efectos de una explosión nuclear que desencadena la tercera guerra mundial. El gobierno ejerce un control represivo sobre la ciudad y experimenta sobre unos niños con poderes psíquicos, aplicándole fármacos para potenciar sus poderes, estos contribuyen con predicciones para mantener la paz.

Trasfondo

La historia comienza en 1988 en Tokio, cuando la ciudad es destruida por lo que parece ser una explosión provocada por una bomba nuclear. Sin embargo, la explosión en realidad es causada por los tenebrosos poderes de un niño llamado Akira, una cobaya humana objeto de múltiples pruebas del gobierno en un proyecto de

investigación que busca aprovechar sus habilidades psicokinetas. Debido a la confusión ocasionada por la destrucción de Tokio, unida al clima de tensión política y miedo colectivo de la época, se desata el comienzo de la 3ª guerra mundial.

Treinta años después, sobre las ruinas de Tokio, se alza la megatrópolis futurista de Neo-Tokio, establecida en una isla artificial en la antigua bahía de Tokio. Se trata de una ciudad opresiva e inhumana, cargada de problemas como el paro, la violencia, la droga, y el terrorismo.

La ciudad es políticamente volátil: un poderoso grupo de terroristas lanza sus ataques en la ciudad para desestabilizar la corrupción gubernamental, el gobierno está manejado por avariciosos burócratas, mientras que grupos de pandilleros y yonkis desatan el caos continuamente ante la impotencia de las fuerzas de seguridad, a todas luces, insuficientes.

Las sectas religiosas y los grupos extremistas, aprovechándose de la insatisfacción de los ciudadanos, cultivan el mito de AKIRA, depositario de la "energía absoluta", cuya resurrección significaría para Japón el amanecer de una nueva era. Pocos saben, sin embargo, que Akira se encuentra criogenizado en un domo secreto del gobierno y que, si llegase a liberarse, destruiría casi con toda seguridad Neo Tokio de nuevo.



Neo-Tokio

Neo-Tokio, en 'Akira', es una gran metrópolis de neón, colorista, colorista, de neón, menos oscura en apariencia que otras ciudades cyberpunk (como la mostrada en película de Blade Runner por ejemplo). Es a la vez luces disparadas hacia el cielo, edificios de oficinas siempre encendidas, En esta ciudad conviven los bares de mala muerte, y callejones llenos de basura, con las avenidas iluminadas por grandes focos que apuntan al cielo y enormes rascacielos cuyas oficinas siempre están bien iluminadas.

Su Gobierno es legal, pero no por ello legítimo para muchos. Esto provoca numerosos actos de vandalismo y terrorismo. Además, la falta de recursos públicos, e desempleo, y el aumento demográfico sin control provoca que la tasa de violencia y criminalidad no dejen de aumentar, lo que, a su vez, provocan la aparición de diferentes tribus urbanas y bandas.

En Neo-Tokio se unen el Ciberpunk y algunos puntales de la contracultura de los 60: revueltas estudiantiles, pucks motorizados con despampanantes motos japonesas de última generación, bandas de delincuentes disfrazados de payasos, etc.

Neo-Tokio es tecno-capitalismo en estado puro, y muestra siempre una doble cara: por un lado está toda es luz y tecnología, pero por otro lado está esa oscuridad, decadencia y miseria.

Por un lado, los numerosos avances son imprescindibles para la creación y supervivencia de la ciudad desde sus mismos cimientos. Sin la isla artificial creada por el hombre en la Bahía de Tokio, la ciudad no habría resurgir de las cenizas de esa III Guerra Mundial.

Por otro lado, ceder parte de las atribuciones del ser humano a la tecnología desemboca en una tragedia de proporciones épicas. Cámaras criogénicas que mantienen a seres humanos "suspendidos" a -273.149 °C; satélites militares llamados SOL que pueden atacar, con láser, a cualquier lugar del mundo con precisión quirúrgica; armas de destrucción masiva que podemos llevar en la mano; los usos negativos de la investigación son el motor de 'Akira', con ese Tetsuo convertido en cobaya militar...

Esto queda más que reflejado en el nuevo estadio olímpico de Neo-Tokio, construido para celebrar los Juegos de 2020, los primeros tras la III Guerra Mundial. El estadio es todo un derroche de luz y tecnología, un símbolo del progreso y el avance. Pero debajo de dicho estadio está la prisión de Akira, fruto de los experimentos ilegales del gobierno con seres humanos, y causa de la destrucción de la antigua ciudad de Tokio.

Como pesadilla ciberpunk, a los protagonistas del manga se les potencia mediante el desarrollo tecnológico alguna de sus habilidades humanas sin que haya posibilidad en ningún momento de evitar los peligros y el desastre. Las grandes corporaciones ganan dinero gracias a instalaciones totalmente automatizadas, y fáciles de controlar, situadas en países en desarrollo, que malvenden su espacio y recursos naturales por una miseria.

Todo esto hace que el ciudadano de a pie viva desesperanzado y hastiado de todo. Los deportes-espectáculo del futuro estarán dominados por el componente tecnológico y son eminentemente violentos; las carreras de fórmula uno parecen más carreras de jets que de coches, donde el más mínimo error con la muerte. Las nuevas religiones cambian continuamente apoyándose en cualquier fenómeno, o individuo, que prometa algún cambio en sus anodinas vidas, por mínima que sea la esperanza, o extravagante que sea su ideología. Los grupos revolucionarios se han unificado en una fuerza casi comparable a la de un ejército, y los militares continuamente han de apoyar a las fuerzas policiales para mantener un precario orden.

Como bien lo observa el Coronel Shikishima en la película, la ciudad "se ha convertido en un basurero dirigido por un grupo de tontos hedonistas".

CREACIÓN DE PJ

CONCEPTO

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

Nosotros proponemos rellenar estos cinco campos:

Nombre: Como se llama tu PJ. También puedes incluir un apodo.

Descripción: La descripción física, ocupación y modo de vestir.

Motivación: Lo que impulsa al personaje, sus deseos, ambiciones y sueños.

Personalidad: La forma en que se comporta con los demás y manías particulares.

Creencia: En Akira existen principalmente cuatro corrientes de pensamiento. El grupo de juego ha de ponerse de acuerdo, y crear a todos los personajes jugadores con una ideología afín.

- Mantener el statu quo. La mentalidad propia de los altos cargos políticos, grandes empresarios y fuerzas militares. Ellos están contentos con la situación social y económica actual, y harán lo que sea para mantenerla. Incluso experimentar con humanos para estudiar su energía psíquica, y utilizarla en su beneficio.

- Culto a Akira. Propia de fanáticos religiosos que creen que Akira, y todos los dotados con poderes psíquicos, son elegidos enviados para cambiar el mundo.

- Sobrevivir. Mentalidad de los pobres y marginados. No creen en anda, solo intentan vivir un día más.

- Cambiar las cosas. Mentalidad propia de los rebeldes. Están hartos de los abusos del gobierno, y tratan de imponer por la fuerza una sociedad más justa.

CARACTERÍSTICAS

También conocidas como atributos principales. Son números que determinan el potencial inicial, genético, de nuestro personaje. En humanos ordinarios suele oscilar entre 3 y 10.

Los atributos principales son:

Fuerza (FUE): la potencia muscular del PJ.

Destreza (DES): la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

Constitución (CON): determina la resistencia física del personaje.

Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

Habilidad (HAB): la destreza manual y capacidad de usar objetos.

Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

Carisma (CAR): lo imponente o seductor que resulte el personaje.

Voluntad (VOL): refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Todas las características empiezan con el nivel 6, y solo pueden subirse de nivel si le quitamos a otro atributo dichos niveles. Por ejemplo, si queremos tener un personaje bruto, pero idiota, podemos quitar 3 puntos en Inteligencia para sumárselo a Fuerza, y así tener Fuerza a 9 e Inteligencia a 3.

La Psiónica

La Psiónica (PSI) es el noveno atributo principal de los PJS. Mide el potencial psíquico del personaje y la fuerza de sus poderes mentales.

En Akira, la capacidad de mover objetos y ver cosas con la fuerza de la mente es una realidad. Por ello el gobierno realiza experimentos en secreto con individuos dotados, y existen cultos de fanáticos que creen que los psiónicos son una especie de mesías destinados llevar a la humanidad a una nueva era de esplendor.

A diferencia de los otros ocho atributos, Psiónica comienza a nivel cero, y es opcional (muy pocos personajes poseen talentos psíquicos).

La Psiónica es el único atributo principal que los personajes humanos pueden tener por encima de diez en este juego, hasta el nivel 24. Aunque para ello deberás dejarte todos los demás atributos a nivel tres, con todo lo que ello implica.

HABILIDADES

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada de nuestro personaje.

Todo personaje comienza con 40 puntos de generación de personaje (PG) para repartirlos entre sus habilidades (pasar de 1 a 4 serían 4 PG). El máximo a la hora de crear un PJ es 7.

Las habilidades naturales son aquellas que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

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

Atletismo: capacidad física en general.

Educación: conocimientos de historia, idiomas, matemáticas, etc. Varían según la vida que haya llevado el personaje (un vagabundo sabrá de las calles y un erudito de bibliotecas).

Concentración: para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.

Pelea: para pegar de lo lindo usando los puños.

Persuasión: regatear, convencer, negociar, etc.

Puntería: para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.

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

Las Habilidades adquiridas son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0.

Acrobacia: para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

Actuar: para representar un papel, actuar como otro, disfrazarse.

Animales: para tratar con animales.

Artillería: uso de armas pesadas, exóticas, o montadas en vehículos.

Bricolaje: abarca cosas como mecánica, fontanería y albañilería.

Ciencia: nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias. En una ambientación más medieval, serviría para examinar y utilizar artefactos y sustancias exóticas.

Coraje: para evitar el miedo.

Conducir: manejar vehículos comunes.

Disparo: uso de armas corrientes con gatillo.

Dirigir: para usar vehículos exóticos. Requiere especificar la clase (robots, naves, aviones, barcos, etc.)

Etiqueta: para desenvolverse en entornos sociales y seducir.

Intimidar: meter el miedo a los demás.

Investigación: búsqueda de indicios de forma consciente.



Juego: para apostar, jugar a las cartas y hacer trampas.

Liderazgo: para poder controlar a las masas o dirigir un ejército.

Luchar: uso de armas blancas en combate.

Medicina: para atender la salud de los demás, preparar brebajes o reconocer medicamentos.

Psicología: para saber cómo piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras, o curar daños mentales.

Sistemas: manejo y manipulación de mecanismos y sistemas de seguridad, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc.

Supervivencia: búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir donde sea.

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

Telequinesia: La habilidad psíquica de mover objetos con la mente. Solo es posible tenerla si el jugador tiene niveles en el atributo de Psiónica.

Clarividencia: La habilidad psíquica de ver objetos con la mente, bien distantes en el espacio, o bien distantes en el tiempo. Solo es posible tenerla si el jugador tiene niveles en el atributo de Psiónica.

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

También llamados atributos secundarios. Son parámetros que suelen usarse a modo de contadores para definir algún rasgo que varía a lo largo de la partida. Su valor máximo inicial se calcula mediante operaciones sencillas con los atributos principales.

Aquí dejamos algunos ejemplos, sentíos libres de inventar todos los que necesitéis.

Vitalidad (PV): CON x5, x2 en personajes secundarios. Mide tu resistencia al daño físico. Baja al fallar en eludir dicho daño. Los modificadores de Vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

Aguante (PM): (VOL+CON) x3. Mide la resistencia y fatiga física. Baja al esforzarnos o al sufrir contusiones.

Defensa (DF): Señala lo difícil que es dañar al personaje en combate. Se calcula como puntuación en Destreza más la puntuación en la habilidad de Pelea, más seis.

Estrés: Determina el grado de sociopatía de tu personaje. Inicialmente está a nivel cero.

Estatus. Determina lo acomodado que se encuentra el protagonista en la sociedad. A más nivel, más rico e influyente se es, y se podrá adquirir bienes y servicios con mayor facilidad (ver apartado de Bienes y Equipamiento). A la hora de crear al PJ, escoge un valor entre cero y diez, a más nivel, más estatus se tiene.

Rebeldía. Determina el grado de anarquía del protagonista, y lo desenvuelto que está en la jungla urbana. A mayor nivel, más suerte y capacidad tendrá para sobrevivir en situaciones peligrosas (ver apartado de Combate). Tu puntuación en Rebeldía se calcula como 10-Estatus (ambos parámetros son opuestos y excluyentes).

Estatus	Ejemplo	Rebeldía
10	Líder político ambicioso	0
9	Rico empresario	1
8	Alto oficial militar	2
7	Líder religioso	3
6	Soldado	4
5	Narcotraficante enriquecido	5
4	Trabajador corriente	6
3	Mafioso curtido	7
2	Motorista rebelde	8
1	Drogadicto	9
0	Vagabundo pordiosero	10

Detalles finales

Un jugador puede adquirir voluntariamente puntos de estrés para su personaje, a cambio de ganar 2PG adicionales por nivel adquirido. Si hace eso, el Narrador se guarda el derecho de provocar un ataque de locura cuando estime oportuno a lo largo de la partida (ver reglas de Estrés Mental). De esta forma puedes reflejar personajes con problemas mentales.

Un jugador también puede sacrificar niveles en Riqueza, sin que ello le otorgue niveles en Rebeldía, a cambio de 3PG por nivel sacrificado. De esta forma puedes reflejar personajes con menos suerte y fortuna, pero mejor entrenados.

Se puede comprar un nivel en un atributo principal a costa de 5PG el nivel.

ARQUETIPOS DE PERSONAJES

Funcionario



Aquellos que trabajan dentro de la sociedad establecida, y poseen una amplia influencia dentro de ella.

Estatus: Mínimo 6.

Desventajas: No pueden tener habilidades de combate por encima del nivel 6.

Ventajas: Dependiendo del tipo que sean, poseen ciertos bonos a ciertas habilidades. Las habilidades bonificadas pueden expandirse hasta el nivel 15.

Existen cuatro tipos de funcionarios:

- Políticos. Dirigentes del gobierno o del ejército. Suman +3 a Subterfugio, Etiqueta y Psicología.
- Empresarios. Desde trabajadores autónomos a dueños de su propia corporación. Suman +3 a Persuadir, Subterfugio y Alerta.
- Policías. Las fuerzas locales del orden. Ganan dos puntos en Investigar, Coraje y Disparo.
- Científicos. Médicos, biólogos y demás. Suman +3 a Ciencia, Educación e Investigar.

Esta clase de PJ está pensada, sobre todo, para crear PNJS durante tus partidas. Aunque si algún jugador encuentra una buena excusa para introducirlo en la trama, bien venido sea.

Marginado



La mayoría de los despojos sociales que viven en Neo-Tokyo.

Estatus: Máximo 5.

Desventajas: Cualquier agente del orden que te reconozca, automáticamente, intentará detenerte o asesinarte.

Ventajas: Los marginados están más preparados para sobrevivir en las calles. Dependiendo del tipo que sean, poseen ciertos bonos a ciertas habilidades. Las habilidades bonificadas pueden expandirse hasta el nivel 15.

Existen cuatro tipos de marginados:

- Moteros. Punks y maleantes de barrio. Enfundados en trajes de cuero y a lomos de sus motos japonesas, recorren la ciudad sembrando el caos y defendiendo su territorio de otras bandas callejeras. Suman +3 a Disparo, Conducir y Pelea.
- Mafiosos. Miembros de algún sindicato del crimen o banda organizada: ladrones, narcotraficantes y demás grupos similares. Ganan un +3 a su habilidad de Disparo, Intimidar y Subterfugio.
- Hackers. Expertos en tecnología de los bajos fondos: piratas informáticos y expertos en la reparación de vehículos. Suman +3 en sus habilidades de Bricolaje, Sistemas y Alerta.
- Gente común. Gente vulgar y corriente. No obtienen bonos en habilidades, pero no son perseguidos por la ley. Es una clase destinada a PNJS principalmente.

Dado el argumento presentado en Akira, los marginados deberían de ser el grupo de personajes más común y numeroso.

Militar



Las fuerzas armadas del gobierno.

Estatus: Mínimo 5.

Desventajas: Todo militar parte con la desventaja código (obedecer las órdenes de sus superiores). Desobedecer una norma, aunque eso suponga su muerte, requiere superar una tirada de VOL +Coraje a dif. 21.

Ventajas: Los militares han sido adiestrados durante años en la academia militar. Dependiendo del tipo que sean, poseen ciertos bonos a ciertas habilidades. Las habilidades bonificadas pueden expandirse hasta el nivel 15.

Existen tres tipos de militares:

- Soldados. Miembros de la infantería. Suman +3 en Disparo, Conducir y Bricolaje.
- Técnicos. Pilotos y personal de mantenimiento. Suman +2 en disparo, Bricolaje, Dirigir y Sistemas.
- Agentes. Militares en cubierto del servicio secreto. Suman +3 a Disparo, Sigilo y subterfugio.

Rebeldes



Como los militares, pero pertenecen al ejército activista.

Estatus: Máximo 6.

Psíquico



Un psíquico es un individuo al que se le han aumentado sus facultades mentales utilizando cirugía y drogas experimentales. Generalmente, son cobayas humanas involuntarias de investigaciones y experimentos del gobierno o corporaciones despiadadas.

Estatus: Uno o dos niveles menos de quien fuese antes de convertirse en psíquico.

Desventajas: Los psíquicos parten, por lo menos, con un punto de Estrés Mental adicional, y un nivel menos en Estatus, sin que ello le otorgue un nivel de Rebeldía.

Ventajas: Psiónica +2. Sus niveles en Telequinesia y Clarividencia pueden llegar a nivel 15.

Existen tres tipos de psíquicos:

- Novatos. Los menos poderosos. Más o menos conservan su aspecto y cordura.
- Ancianos. Tras años de experimentos, sus cuerpos han envejecido como el de un anciano, pero aún poseen la estatura de un niño. Su Fuerza, Destreza y Constitución no pueden sobrepasar el nivel 5, por lo que cuentan con más puntos para repartirlos en sus otras características.
- Inestables. Prácticamente han perdido toda su cordura. Parten con 15 puntos de Estrés Mental adicionales y 5 niveles extra en Psiónica. Se recomienda dejar este tipo solo para personajes no jugadores.

SISTEMA DE JUEGO

RESOLVER ACCIONES

La tirada básica

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

Cuando tu héroe intenta realizar una acción difícil o emocionante, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma atributo + habilidad + una tirada de dado de doce caras y compáralo con un número de dificultad (ND).** Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito. En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una discusión, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

ND	Peso y distancia	Partir	Salud	Habilidad y pilotaje	Magia y poderes
3	2 Kg./m.		30s. sin respirar		
6	4 Kg./m.	Cristal	1 minuto sin aire	Retroceder, arrancar	
9	6 Kg./m.	Plástico	Colisión a 60 Km./h. Una bebida alcohólica	Acción muy sencilla	Izar algo pequeño, encender una vela
12	8 Kg./m.	Madera	Colisión a unos 100 Km./h.	Acción sencilla para un adulto: correr, saltar, etc.	Quemar una tabla, crear agua
15	16 Kg./m.	Tabla	Resistir un resfriado o unas horas al sol	Frenar un coche. Acción normal	Levitar, lanzar un rayo.
18	32 Kg./m.	Losas	Resistir una enfermedad normal o resistir un entorno riguroso	Acción complicada. Conducir o navegar en zig-zag, nadar, escalar	Invocar un oso, alzar un muro de tierra
21	62 Kg./m. Levantar a una mujer	Plomo	Resistir un veneno de potencia moderada. Colisión a 200 Km./h	Una acción difícil en la vida real. Esquivar algo conduciendo.	Moldear el hierro, perforar un muro
24	125 Kg./m. Levantar a un hombre obeso	Aluminio	Resistir una neumonía o similar. Resistir en un entorno hostil	Algo muy difícil. Pasar entre 2 objetos, recuperar el control pilotando	Invocar un demonio menor, moldear el acero
27	250 Kg./m.	Piedras	Evitar una borrachera. Colisión a unos 300 Km./h	Pilotar un avión en un huracán	
30	500 Kg./m.	Hierro	Resistir los efectos de una droga o enfermedad mortal	Acción humanamente imposible	Hacer que un volcán activo entre en erupción
33	1 t/Km.	Rocas sueltas.	Aguantar media hora la respiración		Mover objetos difíciles, como un alfiler
36	2t/Km. Alzar un coche	Acero	Resistir el veneno de una cobra	Acción épica	Transformar una moto en limusina
39	4 t/km. Alzar furgoneta	Reja de un castillo			Manipular reacciones químicas
42	8 t/Km.	Muralla	1 hora sin respirar	Acción increíble	Desintegrar algo
45	16 t/Km Alzar un tanque	Acero reforzado		Algo legendario	Manipular moléculas
48	32 t/Km.			Acción súper heroica	Provocar maremotos
51	64 t/Km.		Resistir el vacío del espacio exterior		Poner en órbita un elefante
52	Levantar trenes				
54	128 t/Km.	Adamantino		Acción titánica	Reflotar un barco
57	256 t/km.				Levitar montañas
60	512 t/Km.		Sobrevivir a una inmersión en magma	Acción cósmica	
63	1.024 t/km.				Destruir ciudades, mover continentes.

La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando **una tirada de iniciativa (INI)**: el que saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

Y un consejo: Procura tener en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada. No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muere en la caída, y te estropea el resto de la partida.

Escoger rasgos

Es importante saber combinar, de forma lógica y adecuada, el atributo y la habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio. Aquí dejamos algunos ejemplos con los casos más frecuentes, pero no dudéis en usar otras tiradas diferentes si así lo estimáis oportuno.

Conocimientos. Asaltar un ordenador: INT + Sistemas + ventajas de tu ordenador VS dificultad del sistema.

Conocimientos. Conducir: HAB + Conducir + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. La MV es un parámetro de los vehículos que varía con su tamaño, en un coche suele ser -3 y en un camión -6. En el apartado de Vehículos se explica con más detalle.

Conocimientos. Camuflarse: INT + Supervivencia.

Conocimientos. Hablar otro idioma: INT + Educación.

Conocimientos. Trampa de caza: HAB + Supervivencia.

Evento social. Regatear: INT + Persuasión.

Evento social. Seducción: CAR + Etiqueta.



Evento social. Compostura en una fiesta: VOL + Etiqueta.

Evento social. Dominar: Fuerza + Persuasión.

Evento social. Asustar con el aspecto: CON + Intimidar.

Evento social. Intimidar con la voz: CAR + Intimidar.

Evento social. Impresionar: Habilidad + Persuasión o habilidad que defina la tarea u oficio.

Social. Sostener un engaño: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Mantenerse firme: Voluntad + Coraje.

Evento social. Dar un discurso: Inteligencia + Liderazgo.

Evento social. Animar a las masas: Carisma + Liderazgo.

Evento social. Engañar: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Fama de profesión: Carisma + Oficio.

Evento social. Embaucar: Carisma + Persuasión o Psicología.

Evento social. Evitar un engaño: Inteligencia + Alerta o Concentración.

Investigación. Averiguar funcionamiento: INT + Sistemas o Ciencia (según artefacto).

Investigación. Tirada contra la sorpresa: PER + Alerta.

Investigación. Memorizar cosas: INT + Concentración.

Investigación. Seguir un rastro: PER + Investigar.

Investigación. Fijarse en detalles: INT + Investigar.

Investigación. Darse cuenta de algo: INT + Alerta.

Investigación. Buscar: Inteligencia + Investigar.

Investigación. Sospechar de alguien: INT + Psicología.

Investigación. Pedir un favor a un contacto: CAR + Subterfugio.

Investigación. Obtener información: INT + Subterfugio.

Investigación. Deducir un resultado empírico: INT + Ciencia.

Investigación. Deducir comportamiento: INT + Psicología.

Investigación. Analizar una sustancia: INT + Ciencia.

Picaresca. Carterista: HAB + Sigilo.

Picaresca. Escondarse: Inteligencia + Sigilo.

Picaresca. Desaparecer de repente: Destreza + Sigilo.

Picaresca. Desmontar antirrobo: Habilidad + Sistemas.

Picaresca. Forzar una cerradura: Habilidad + Bricolaje.

Picaresca. Robar o reparar un coche: HAB + Bricolaje.

Picaresca. Montar una pantomima: CAR + Subterfugio.

Picaresca. Ocultar un objeto: Habilidad + Subterfugio.

Proeza física. Aguantar el aliento: CON + Atletismo.

Proeza física. Esquivar: DES + Atletismo o Pelea.

Proeza física. Correr normal: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Lanzar un objeto lejos: Fuerza + Puntería.

Proeza física. Acertar en una diana: PER + Puntería o Disparo (depende del objeto usado).

Proeza física. Golpear algo: FUE + Pelea o Lucha (depende del objeto usado).

Proeza física. Dar un salto: Fuerza + Atletismo.

Proeza física. Escalar rápido: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Mantener un esfuerzo: CON + Atletismo.

Salud. Calcular la salud recuperada en un día (o semana, si quieres ser realista): tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

Salud. Calcular el Aguante recuperado por escena o pausa: tirada de Constitución + Atletismo a dif. 6 ó 12.

Salud. Extraer una flecha: HAB + Medicina.

Salud. Curar una herida: INT + Medicina. Una tirada por herida.

Salud. Crear un antídoto: INT + Medicina.

Salud. Soportar un veneno, una borrachera o un ambiente hostil: Constitución + Atletismo.

Salud mental. Soportar el dolor: VOL + Atletismo o Coraje.

Salud mental. Evitar la tentación: Voluntad + Concentración.

Salud mental. Evitar la manipulación mental: Voluntad + Concentración, o Coraje en casos más extremos.

Salud mental. Evitar el terror: Voluntad + Coraje VS dificultad impuesta por la situación, o tirada de CAR+ Intimidación del monstruo o criatura de turno.

Acción múltiple

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.

Tirada instantánea

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire. En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien: Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos: Inteligencia + Alerta.

Índice de éxito

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido en la tirada el ND para saber la cantidad de Éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de Fracasos.

Val.	Suceso físico	Evento social	Investigar
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 o 2	Éxito por los pelos	Te hablan a duras penas	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los PJS	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y contada mucho tiempo	Información jugosa e inaudita que jamás nadie sospecharía

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotras deseéis**. En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.



La progresión no tiene por qué ir de uno en uno: en una situación de terror, por ejemplo, podríamos indicar que perdemos un punto de Razón por cada dos fracasos en tiradas contra el terror; mientras que en una de acción podríamos decir que los enemigos son lanzados por los aires un metro por cada dos, o cuatro, éxitos en la tirada de ataque.

Las posibilidades son infinitas, y sois vosotros los que tenéis que decidir qué significan los éxitos exactamente.

Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir de cierto tiempo, o realizarse en varias fases. En otras ocasiones, como competir en una carrera, no es obligatorio, pero el Narrador puede pedir que se resuelva poco a poco para que no se decida todo de golpe, y mantener así más tiempo la tensión.

Básicamente, **las tiradas sostenidas consisten en realizar una serie de tiradas a la misma dificultad, sumar los éxitos, y restar los fracasos** obtenidos.

¿Y cuantas tiradas han de realizarse? ¿A cuánto tiempo equivale cada tirada? Pues depende, **el Narrador ha de hacer una estimación** de cuanto debería de durar la situación, dividir ese tiempo entre 5 ó 10 fases, y pedir una tirada en cada una de esas fases. Por ejemplo, trepar un árbol podría llevar 2 minutos, por lo que cada fase supondrían unos 12 segundos; mientras que preparar una conspiración para derrocar al dictador podría llevar diez años, y cada tirada supondrían un año.

Algunas tareas sostenidas, como investigar en una biblioteca, o reparar un auto, pueden resolverse entre varios. En tal caso, el procedimiento es el mismo, pero se ha de pedir una tirada a cada implicado en cada una de las fases. Si el número de implicados no es suficiente, el Narrador puede aumentar el número de fases, o la dificultad.

El resultado final dependerá de las sumas de todos los resultados obtenidos. Un buen valor positivo puede significar que terminamos la tarea antes de tiempo, o que nos sale mejor de lo esperado, mientras que uno negativo puede que implique no terminarla a tiempo, o que nos salga una chapuza.

Tiradas de apoyo

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por cualquier detalle. Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

Conocer detalles sórdidos. Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

Tomar carrerilla antes de saltar. Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

Modificadores

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

- +6.** Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.
- +5.** Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
- +4.** Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.
- +3.** Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.
- +2.** Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.
- +1.** Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.
- 1.** Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.
- 2.** Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar mal al personaje.
- 3.** Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.
- 4.** Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado

-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.

-6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la Narración del jugador. No es lo mismo decir: “Ataco”, que decir: “Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza”. De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas. **Aquel que en la descripción de su acción parezca tener ventaja, debería de tener ventaja en la tirada.**

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

Sustancias y elementos nocivos

Entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos o el fuego, causa daño.

Estos males se clasifican según el nivel de peligrosidad.

Nivel	Quemaduras	Drogas y venenos
3	Mechero, 220 v, agua fuerte	Alcohol, belladona, radiación leve
5	Antorcha, 330 v, ácido nítrico	Pentatol sódico, arsénico
7	Hoguera, una farola, ácido clorhídrico	LSD, veneno de escorpión, radiación
9	Una pira, un rayo, ácido sulfúrico	Cocaína, veneno de cobra, mucha radiación

Nivel	Caídas	Nivel	Temperatura
1-9	3m-6m	3	Ata / Baja
10-34	8m-20m	5	Muy baja
35-40	30m-50m	7	Muy alta
41-50	60m-150m	9	Extrema

Nivel	Sed	Hambre	Enfermedades
3	12 horas	Un día	Malestar
5	Un día	2 días	Gripe
7	2 días	4 días	Neumonía
9	4 días	6 días	Plaga

Este tipo de daño puede resistirse con tiradas de Constitución + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal. En algunos casos, como al cruzar un fuego, o al evitar una caída, puedes cambiar Constitución por Destreza si quieres. Si fallamos, los fracasos indicarán la duración del efecto:

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas, marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.

- El daño por caídas solo se aplica una vez.

- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).

Las tiradas de apoyo también pueden aplicarse en estos casos: los éxitos de un médico, por ejemplo, pueden sumarse a nuestro Atletismo para ayudarnos a sobrepasar una enfermedad, y los éxitos del ataque de un animal venenoso sumarse a la dificultad a la hora de resistir dicho veneno.

Algunos talentos sobrenaturales, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas y el efecto durará tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada del agresor.

Narrando lo sucedido

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

Por otra parte, no siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente.

Ante todo, lógica e imaginación.

Simplificando la cosa

En ocasiones, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo para resolver situaciones de duda**, situaciones en las que los jugadores no están seguros del resultado. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas y agilizar sensiblemente el ritmo del juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un anciano, por lo que no se necesitaría tirar para resolver esta situación.
- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.
- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + Sigilo a una dificultad adecuada (Suma de PER+ Alerta del rival + 5, por ejemplo).

LOS COMBATES

La tirada

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

Dar un puñetazo, patada, o similar: Fuerza + Pelea.

Golpear a lo bruto con un arma blanca: Fuerza + Lucha.

Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca: Habilidad + Lucha.

Disparar con un arma de fuego: PER+ Disparo o Artillería (según el arma).

Fuego rápido sobre un área: HAB + Disparo.

Fuego de supresión. PER o HAB + Disparo VS Voluntad + Coraje rival. Consiste en barrer un área con disparos para evitar que el enemigo avance.

Esquivar un objeto: Destreza + Atletismo.

Desarmar con la espada: Habilidad + Lucha.

Golpes de artes marciales, llaves de presa, y similares: Habilidad + Pelea.

Ventaja en combate. Bloquear un ataque (HAB + Luchar), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acerarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

Disparar con dos armas una vez, o dos veces con una arma: Percepción + Disparo, -3 por acción múltiple.

Fuego de cobertura. Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión (Puntería + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

Evitar una emboscada: Percepción + Alerta. Un personaje puede ponerse en peligro aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

Evitar un ataque directo: Generalmente en C-System no se tira para defenderse, ya que el parámetro Defensa refleja eso, pero, si queréis, podéis omitir la defensa pasiva, y realizar tiradas instantáneas, que no consuman acción, para esquivar (Destreza + Pelea o Lucha) o bloquear (Habilidad + Pelea o Lucha). Vosotros decidís como queréis jugar.



Las armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida. Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante. Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos (Tira CON +Atletismo a dif. 12 para averiguar cuanto Aguantes recuperas por turno).

El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear, o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.

Las armas de fuego

Tanto las Armas de fuego con un modo de disparo de tiro único (TT), como las que disponen de disparo semiautomático (SA) solo permiten atacar a un objetivo por acción. Sin embargo, las armas semiautomáticas, en los conflictos armados actuales, suelen empelarse mediante ráfagas corta de tres disparos, lo que permite sumar +1 al daño y la puntería si realizamos tal maniobra.

Por su parte, **las armas con modo de fuego automático (FA), otorgan un +1 a la puntería y al daño por cada 5 disparos realizados.** Estas suelen empelarse para acribillar a todos los enemigos dentro de una área, por lo que el bono ha de repartirse entre dichos objetivos (20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

Obviamente, se puede realizar un ataque de un solo disparo con las armas automáticas y semiautomáticas, pero no es lo más frecuente.

También hay que tener en cuenta la **Cadencia de fuego (CAD)**, el máximo de proyectiles a disparar por turno. Si no has gastado toda la cadencia de tu arma en una acción, podrías apurarla mediante acciones múltiples, pero nunca sobrepasarla.

Poderes psiónicos

En Akira, básicamente, aparecen dos poderes psíquicos distintos: la telequinesia, o mover objetos con la mente, y la Clarividencia, o capacidad de ver acontecimientos lejanos.

Telequinesia: Para atacar, primero has de alzar un objeto con una tirada de PSI + Telequinesia (ver dificultad y peso en la tabla de dificultades), y luego arrojarlo tirando de PER + Puntería. El daño será igual a la dificultad de levantar el objeto, más los éxitos obtenidos en la tirada de PER +Puntería. Si no logras un éxito en la tirada de Percepción, el objeto arrojado no atina en el objetivo. Atacar sin arrojar un objeto ocasiona daño contundente, y se resta al Aguante.

Clarividencia: Para ver objetos a distancia, tira PSI + Clarividencia a una dificultad estimada en función de la distancia (ver tabla de dificultades).

La dificultad para bloquear (telequinesia), o esquivar (clarividencia), un disparo mediante psiónica es igual al valor de la tirada rival, más el daño de su arma. Para bloquear o esquivar otros tipos de ataque, basta con igualar la tirada rival.

Usar Psiónica gasta tanto PM como nivel en PSI.

El nivel de desafío

Mide la capacidad de combate de un PJ.

Nivel de Desafío: (Ataque + Defensa + Salud)/10.

Ataque es la suma de la característica y de la habilidad que el personaje use para combatir con más frecuencia, más el daño del arma que emplee para combatir. Como Defensa toma la Defensa que calculaste al crear la Personaje, más el doble del valor de cualquier protección empleada. Salud equivale a la mitad de la Salud total del PJ.

Aproximadamente, para derrotar a un PJ de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, para derrotar a alguien con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 PJS con un nivel cercano al 10.

Puntos de Rebeldía

Si el personaje cuenta con puntos de Rebeldía, podrá usarlos para mejorar sus tiradas de combate y supervivencia: Cada punto invertido antes de tirar da +6 a nuestra tirada o Defensa.

En caso de que fallar una tirada que nos cause la muerte, el jugador también puede gastar tantos como necesite después de tirar, con la condición de que explique cómo se salva su personaje.

Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y máquinas. El cálculo de los PDE viene dado por la resistencia del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

La resistencia está dada por la dificultad para romper el material (consulta la tabla de dificultades). Luego multiplica por dos para saber los PDE.

Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Resistencia, sufre un boquete.

Ejemplo de combate

El personaje de Julián, armado con un puñal, mira por la barandilla del salón y ve un soldado, con coraza, en el piso inferior, cargando su arma. El Narrador indica que está a unos 7 metros.

Julián: Trato de engancharme a la lámpara, saltar sobre él, y luego clavarle el puñal.

Narrador: OK, tienes un -3 por acción múltiple.

Julián tira DES + Atletismo a una dificultad 12 (la dificultad estándar para una carrera) y saca un 24, que al restarle el -3 por acción múltiple queda en 21. No solo logra recorrer los siete metros, sino que incluso le sobran éxitos: $21-12-7=2$ éxitos.

El Narrador estima que la tira del salto sirve como tirada de apoyo para el siguiente enfrentamiento, por tanto, al -3 por la acción múltiple habrá que sumarle esos 2 éxitos obtenidos en el salto. Además, también estima que la maniobra, por lo sorprendente e imprevista que es, ofrece una ventaja extra (otro +3 adicional.)

Julián tira Fuerza + Pelea -3 +2 +3 contra la Defensa del soldado (18 en este ejemplo) y obtiene 25, por lo que logra alcanzar a su rival. Si en lugar de obtener un 25 en la triada de ataque, hubiese obtenido un 17, el Narrador habría estipulado que Julián, a pesar de haber logrado saltar encima de su enemigo, no habría clavado el puñal.

Ahora solo falta calcular el daño: $25-17=8$ puntos de daño. A esto le sumamos los dos puntos de daño del puñal, y le restamos los seis puntos de resistencia de la coraza que el soldado usaba como protección: $8+2-6=$ El personaje de Julián ocasiona 4 puntos de daño al soldado.

ESTRÉS MENTAL



El mundo en Akira es un lugar salvaje y cruel. Los protagonistas no es que enloquezcan en el sentido que no sepan lo que hacen, es que pierden la empatía, actuando de manera nociva contra los demás sin que eso les importe.

Los Puntos de Estrés

Para simular esa corrupción mental, existen los Puntos de Estrés. Inicialmente, el personaje no tiene Estrés acumulado, pero diversas situaciones pueden aumentar el contador:

Tortura. En caso de tortura, el PJ puede resistirse tirando Voluntad + Coraje contra la tirada del adversario (Habilidad + Medicina, si al tortura es física, Carisma + Intimidar, si es psicológica). Fallar supone que nuestra mente se quiebre, y ganar un punto de estrés.

Crueldad. Si el personaje es especialmente sádico o violento también se puede ganar un punto de estrés automáticamente.

Poderes psíquicos. Los poderes psíquicos son, de por sí, una bomba de relojería en el cerebro. Podemos usarlos tantas veces por escena como puntos de Estrés tengamos, pasar ese límite nos otorga un punto de estrés. A juicio del Narrador, situaciones de vida o muerte pueden “regalarnos” uno o dos usos adicionales sin que ello nos adjudique más estrés mental.

Barbarie y salvajismo. La caída del orden establecido y la anarquía perjudica la capacidad de empatizar con el prójimo. Actos de salvajismo público, violencia contra inocentes, crímenes sexuales y demás barbaridades pueden adjudicar puntos de estrés.

Perdida de fe en la humanidad. Cosas como la traición de un ser querido, presenciar crímenes brutales o ver como “el hombre es un lobo para el hombre” puede hacernos ganar un punto de estrés. Tira VOL + Coraje a una dificultad entre 15 y 21 para tratar de evitarlo.

Actuar de forma reiterativa puede ocasionar la adjudicación de varios puntos de estrés simultáneamente, a juicio del Narrador.

El estrés no está relacionado forzosamente con la locura: un personaje que sufra estrés mental puede comportarse de forma similar a la de un loco, pero sabiendo que lo que hace está mal.

El nivel de estrés se suma a nuestras tiradas de Coraje (nos hace más insensibles), y mejora los talentos psíquicos (se suma a Psiónica), pero se resta a Carisma (nos hace menos humanos).

Cada vez que se gane un punto de estrés hay que tirar autocontrol (tirada Voluntad + Concentración a dificultad 15 + los puntos de estrés acumulados), si se falla, entraremos en un estado de locura temporal durante toda la escena. Si se falla por más de 5 puntos, además, se ganará un punto extra de estrés. Si nuestra puntuación en estrés supera los 8 puntos, el personaje empezará a tener ataques de locura continuos, y se deberá de hacer un chequeo de autocontrol al comenzar cada escena. Si el PJ ganó estrés durante la fase de creación de PJS, el narrador tendrá derecho a pedirle una tirada extra de autocontrol, cuando lo crea conveniente, por punto de estrés obtenido durante la fase de creación.

Si un PJ alcanza los 20 puntos de estrés, quedará completamente loco y bajo el control del DJ.

Sociopatía y locura

Cada vez que se entre en un estado de locura, hay que tirar en esta tabla para comprobar cómo se comporta el PJ mientras le dure el ataque:

1-2. Obsesión. Al PJ se le mente entre ceja y ceja algo (vengarse, ligar, superar un desafío).

3-4. Esquizofrenia. El personaje sufrirá ilusiones y manía persecutoria.

5-6. Vicio. El personaje quedará satisfacer sus bajas pasiones (sexo, drogas, avaricia).

7-8. Fobia. El personaje quedará paralizado por el miedo o dubitativo sin saber qué hacer.

9-12. Megalomanía. El personaje se creará por encima de todos y de todo. Y hará lo que sea para demostrarlo.

11-12. Acto compulsivo. El personaje actuará de forma violenta y temeraria sin entrar a razones.

Los PJS con talentos psíquicos suelen usarlos de forma descontrolada cuando sufren un ataque.

VEHÍCULOS

Los vehículos se crean igual que los PJS: repartiendo punto entre distintos rasgos. Lo único que cambia es el nombre y descripción de dichos rasgos.

Si vais a jugar una partida donde todos los PJS tengan su propio vehículo, adjudica 270PG para que cada jugador se confeccione su vehículo. Si no, simplemente reparte los puntos que quieras entre los rasgos que desees. En los apéndices dejamos algunos ejemplos.

El nivel máximo que puede tener en un atributo o trasfondo un vehículo en este juego es de 15 + modificador por Escala.

Atributos

Escala: Antes de nada, asigna un valor coherente del trasfondo Escala a la máquina. La bonificación se aplica a Fortaleza, la penalización a la Maniobrabilidad y al Movimiento.

Escala	Bono	Pena	PG	Peso
-2	-5	+4	+80	1 Kg
-1	-3	+2	+40	50Kg
0	+0	+0	+0	1 t
1	+5	-2	40	1 y 4 t
2	+10	-4	80	5 t
3	+15	-6	120	15 t
4	+20	-8	160	25 t
5	+25	-10	200	40 t
6	+30	-12	240	55 t
7	+35	-14	280	70 t

Fortaleza [F]: Equivale a Fuerza y Constitución en un vehículo. La Fortaleza puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. Por cada cinco puntos en Fortaleza, se resta dos a la Maniobrabilidad y otros dos al Movimiento.

Maniobrabilidad [MV]: La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización se sumará al Movimiento. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo. La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

Movimiento [MOV]: Mide la Destreza y la capacidad que tiene el vehículo para desplazarse. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

Sensores. 5PG por nivel. Se suma a la Percepción del piloto a la hora de disparar. Los sensores tienen un alcance de 500 metros por nivel. Los

Sensores pueden sustituir a la Percepción del piloto si existe piloto automático.

Automatización [Auto]: Opcional. La inteligencia artificial del vehículo. Sustituye la INT y HAB del piloto. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

PDE: Un vehículo tiene Fortaleza x2 (x5 en casos especiales) puntos de daño estructural.

Método de desplazamiento

Artrópodo. Coste: 25PG, +5PG por par de patas adicionales. Similar al bípedo, pero con varios pares de piernas. Cada par de piernas extras sube en 10 km/h la velocidad y suma 5 PG al coste (4 piernas = 30 PG y 16 km/h). Su velocidad aumenta en 10km/h por cada MOV y par de patas extra.

Deslizante. Coste: -5PG. El Vehículo puede deslizarse por superficies sólidas, como un trineo.. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Flotante. Coste: 12. El Vehículo viaja principalmente por encima del agua o cualquier otro líquido, como los barcos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Motor de reacción. Coste: 20 PG. Similar al anterior, pero de mayor potencia. Como mínimo, este tipo de vehículos alcanzan la velocidad del sonido. Los cazas de combate y los cohetes espaciales son un ejemplo. Su velocidad pasa a ser de 0,5 mach (velocidad del sonido) por cada MOV.

Rotores. Coste: 15. El Vehículo puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Un ejemplo son los helicópteros y las antiguas avionetas con hélices. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.

Subterráneo. Coste: 25. El Vehículo viaja principalmente por debajo de tierra o cualquier otro material sólido. Su velocidad pasa a ser de 6 km/h por cada MOV.

Sumergible. Coste: 20. El Vehículo viaja principalmente por debajo del agua o cualquier otro líquido, como los submarinos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Ruedas. Coste: 0PG. El método de desplazamiento por defecto. Su velocidad pasa a ser de 10km/h por cada MOV.



Turbinas. Coste: 20 PG. El Vehículo alcanza notables velocidades gracias a la propulsión que consiguen con sus motores. Su velocidad pasa a ser de 80km/h por cada MOV.

Vuelo espacial. Coste: 50 PG. La máquina puede saltar al hiperespacio y viajar por la galaxia. Este sistema de movimiento no funciona a corta distancia. Su velocidad pasa a ser de 0,1 año luz por cada MOV.

Trasfondos opcionales

Motor. 1PG por nivel. La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

Radar. 1PG por nivel. Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de rastreo y búsqueda.

Sistemas. 1PG por nivel. Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de puntería y disparo.

Armas. Ver coste en la sección de equipamiento.

Blindaje. 1PG por nivel. Sirve como armadura para el vehículo y su portador. Cada 5 niveles resta uno en la MV

Aerodinámica. 1PG por nivel. Se suma a la MV del vehículo, pero solo en tiradas que tengan que ver con la velocidad y el movimiento (como una carrera o una huida estratégica).

Tiradas

Ataque cuerpo a cuerpo: MV + HAB + Conducir (o equivalente, según el tipo de vehículo). Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices.

Combate con disparos: MV + Percepción + Artillería.

Dificultad de evasión: MV + HAB + Conducir (o equivalente, según el tipo de vehículo) + 6. Funciona exactamente igual que la Defensa de los personajes, y cualquier ataque contra el vehículo ha de superar esta dificultad para impactar. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Acciones del vehículo: Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todo terreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas. Usa el sentido común.

Otros: A los vehículos le puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) más la habilidad específica.

PERSECUCIONES

Es rara la historia de acción que no incluya una emocionante persecución en alguna clase de vehículo.

Paso 1

El primer paso a la hora de realizar una persecución será decidir en qué lugar comienza dicha persecución, que rutas pueden tomarse, y a qué distancia se encuentran los perseguidores de los perseguidos. También sería útil información sobre las posibles rutas opcionales disponibles.

Podéis hacerlo de forma narrativa, describiendo lo que ven los personajes turno a turno, o valeros de algún mapa, a gusto de cada grupo, pero es recomendable que los jugadores estén bien informados, para que puedan tomar sus propias decisiones.

Paso 2

Determina que vehículos van a participar en la persecución.

Modelo	Fortaleza	MV	Velocidad (Movimiento + Aerodinámica)
A pie.	0	0	1
Motos	6	-2	30
Coches.	15	-4	30
Lanchas	15	-4	20
Helicópteros	15	-4	30
Furgonetas.	18	-4	20
Camiones.	30	-6	20

Obviamente, estos son modelos genéricos, un DJ puede variar un poco algunos parámetros para especificar modelos concretos (ver sección de Vehículos).

Paso 3

Define el tipo de vía.

Zonas residenciales. Barrios urbanos. Posiblemente tenga aceras más o menos decentes en ambos lados de la calle, están bien asfaltadas y muchas tienen coches aparcados donde las calles son rectas, en ambas aceras. Son calles con numerosos pasos de cebra, algún que otro semáforo (aunque suelen ser raros) y con tráfico fluido. Los camiones no pueden hacer persecuciones en estas áreas, el resto de vehículos no sufren penalizaciones.

Zonas tortuosas. Son calles con desniveles importantes o con giros bruscos, los peatones suelen pasar tranquilamente de un lado a otro de la calle, y es posible encontrar incluso algún mercadillo o algún vehículo se haya detenido para descargar. Todos los vehículos, salvo las motos, tienen un -3 adicional a la tirada de conducción en este tipo de vías. Los camiones no pueden hacer persecuciones en estas áreas.

Carreteras urbanas. Las zonas donde las calles suelen ser rectas y amplias, con calles que las cruzan en giros de 90º y abundantes semáforos. Ambos lados de la calle suelen tener aceras amplias, por donde caminan los peatones, que rara vez invaden la calzada. Las furgonetas, a

causa de su mayor resistencia, tienen un +2 a la tirada de conducción en este tipo de vías, los camiones a duras penas pueden realizar persecuciones por estas calles, y sufren un -3 adicional.

Carreteras propiamente dichas. Estas calles son amplias, largas y rectas. Suelen ser de prioridad para los vehículos y cuando los peatones las atraviesan, suele ser utilizando pasos peatonales sobre la vía o bajo ella. Los camiones no tienen ningún problema en avanzar en estas calles, a costa de numerosos coches destrozados a su paso, y ganan un +3 en las tiradas de conducción. El resto de vehículos no se ven afectados.

Paso 4

Haz una triada de HAB + Conducir + MV (Maniobrabilidad) + bonificación por el tipo de vía a dificultad 12. Por cada éxito el vehículo avanza tantos metros como puntuación en Velocidad posea. Podéis multiplicar por 10 la velocidad, y que cada tirada de conducir equivalga a 10 turnos para acelerar la cosa.

Si la distancia entre ambos vehículos en algún momento llega a cero, significará que están al lado uno del otro, y se podrá tratar de realizar un adelantamiento o sacarle de la carretera.

Los adelantamientos, giros bruscos y demás maniobras se realizan superando una triada de HAB + Conducir + la MV del vehículo, tal y como se menciona en la sección de Vehículos. La dificultad en estas situaciones suele ser de 18, 21 ó 27, a juicio del DJ, pero puede variar en casos especiales.

Para resolver choques y colisiones se realizará un chequeo enfrentado de Fortaleza + Motor. También es posible, si la distancia lo permite, intentar un intercambio de disparos.

El chasis de un vehículos no protege ni de los disparos a los neumáticos ni de los tiros realizados a los cristales (dificultad adicional de 6 puntos si se intenta). En caso de impactar, podéis lanzar un dado para decidir a qué neumático, o personaje, se acierta.

EXPERIENCIA

Nociones

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

Primero valora el éxito de la partida:

0 PX: Éxito de la partida escaso.

1 a 3 PX: Desarrollo normal de la partida.

4 PX: Partida memorable.

Luego valora a cada jugador:

-2 PX: Poca participación.

+0 PX: Participación sin interés.

+2 PX: Participativo, buen rollo.

Luego valora la interpretación:

-3 PX: El jugador no interpreta.

-2 PX: Actúa en contra de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: El jugador hace uso de las cualidades del PJ.

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

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

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

3px: Derrotan a un grupo de enemigos menores.

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

9px: Superan un desafío usando ingenio y astucia.

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

Coste de los rasgos

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX. Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel deseado. Es decir, para pasar del nivel 3 al 4 son necesarios 4 PX.

Normalmente, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad. El máximo permitido en una habilidad en este juego es 15.

Un PX también puede ser invertido en 500 neoyenes (ver sección de bienes y equipamiento para más detalle.)

Recuperando Estatus y Rebeldía

Si nuestro personaje cuenta con niveles en los rasgos de Rebeldía y/o Estatus, es posible que, durante la partida, haya echado mano de alguno de estos recursos, y gastado algún nivel.

Un personaje recupera un nivel en Recursos o Riqueza, lo que el prefiera, al inicio de la sesión de juego.

A parte, el Narrador puede otorgar niveles adicionales cuando:

- El jugador ha acumulado 10 puntos de experiencia.
- Cuando se supera algún reto interesante.
- Cuando los protagonistas obtienen alguna recompensa o bien monetario importante.

No es posible superar nuestro valor inicial en Rebeldía o Estatus.

Experiencia en vehículos

Si los protagonistas poseen un vehículo propio que forma parte de la aventura (como las motocicletas de una banda de moteros, por ejemplo), cada vehículo ganará también una cantidad de experiencia igual a la otorgada al PJ que sea su dueño.

Esa experiencia podrá usarse para mejorar los trasfondos del vehículo del mismo modo que se mejoran las habilidades de los personajes. El coste será de un PX por PG que cueste el trasfondo (pasar del 2 al 3 serían 3PX).

En caso de que sea destruido o dañado, se podrá reparar gastando experiencia. Un PX equivale a 2PDE.

APÉNDICES

BIENES Y EQUIPAMIENTO

Cómputo de la riqueza

Un jugador en el momento de la creación de su personaje, puede invertir un PG para obtener 1.000 Neo-Yenes (¥), o un PX durante el juego para obtener 500.

Si el personaje cuenta con niveles de Estatus, podrá adquirir objetos y favores invirtiendo niveles. Cada nivel de estatus nos otorga unos 1.000¥ en objetos y equipos, o nos facilita un favor de alguien asequible por ese precio. Si el objeto o favor es demasiado grande, el Narrador puede exigir más de un novel para otorgarlo.

No obstante, en un mundo devastado por la miseria y las guerras, el dinero y las antiguas pertenencias cada vez poseen menos valor, y el trueque de bienes equivalentes es cada vez más frecuente.

Material	¥ (por kg.)
Madera	100
Roca pulida	100
Latas	100
Vidrio	200
Cobre	50
Plomo	1.500
Acero	2.000
Estaño	5.000

Material	¥ (por kg.)
Plásticos	200
Papel	300
Aluminio	500
Hierro	500
Bronce	10.000
Plata	20.000
Oro	30.000
Joyas	30.000-50.000

Para que os hagáis una idea, los lingotes de oro que suelen salir en películas y demás pesan en torno a los 20 kg, y de ahí podríamos sacar 500 trozos de 40 gramos (más o menos del doble de tamaño que un euro, ya que el oro es más denso).

Huelga decir que, a mayor rareza del material, más costoso es, y que no todo el mundo tiene por que aceptar estos precios a rajatabla. Dependiendo de las necesidades del comerciante, puede que acepte el trueque ansioso, o que no le interese tu mercancía en absoluto.

Queda a decisión del Director permitir que se adquieran niveles en Estatus durante el juego invirtiendo dinero en metálico (por ejemplo, por 5.000¥ ó 10.000¥ podríamos adquirir un nivel de Estatus).

Si el personaje trata de regatear, podrá realizar una tirada para tratar de convencer (CAR + persuasión), seducir (CAR + etiqueta), intimidar (CON + intimidar) o engañar (INT + subterfugio) al vendedor, el cual podrá “defenderse” mediante una tirada de INT + concertación. Por cada éxito, el precio de la compra será reducido un 10%.

Obviamente, la parte contraria también puede intentar de engatusar al personaje, y tratar de timarlo.



Servicios

Artículos y servicios comunes	¥
Herramienta para una profesión, mechero, cuerda (10m., 150kg).	10
Sistema electrónico de abertura, agua para 2 días. Computadora personal. Cámara cinematográfica.	100
Botiquín de urgencias.	300
Comida de campaña (1sem.), cortesana (1 noche), paga de un siervo (un mes).	100
Soborno a un vigilante.	300 – 1.000
Cinturón de utilidades. Habitación privada para dos en un hotel. Gafas infrarrojas.	200
Caja de herramientas. Paga por servicios especializados.	300
Noche en un hotel.	10/noche
Noche en un hotel de calidad.	50/noche
Menaje (escudilla, cacerola, etc.)	0.5
Generador de corriente eléctrica.	4
Soborno a un alto cargo.	1.800- 5.000
Servicios de un criado, 1 semana.	500
Servicios de un mercenario (1 semana), prostituta (1 noche).	800
Paga por un trabajo ordinario, 1 semana.	200
Utilidades de atrincherado. Kit de demolición (4 cargas explosivas, 20 de daño).	40
Comida abundante para uno. Binoculares, cámara.	50
Comida normal para uno, palanca, linterna. Estufa de acampada. Transmisor de datos personales, bengalas (9 unidades).	30
Comida para uno. Teléfono celular. Brújula, soldador de mano, lector de disco.	100
Pasaje en un transbordador intergaláctico. Contador geiser (10m).	110
Animal de labranza. Mobiliario sintético.	1500
Pieza de ropa común, pantalones, chaqueta, gafas.	70
Pieza de ropa elegante.	280
Animal adiestrado. Saco de dormir.	240
Tienda de campaña (4 personas).	320



Listas de equipo

Protecciones	Descripción	¥
Chaleco antibalas	Protección +3. Solo protege el torso.	300
Coraza	Protección +6. Solo protege el torso.	600
Cuero reforzado	Protección +4. Solo protege el torso y brazos.	400
Pantalones de cuero	Protección +4. Solo protege las piernas.	400
Casco	Protección +3. Solo protege la cabeza.	300
Kevlar reforzado	Protección +5. Solo protege el torso.	500
Mallas metálicas.	Protección +5. -1a causa del peso. Solo protege torso y brazos.	400
Coraza completa	Protección +6.	1800

Armas blancas	IN	Precisión	Daño	¥
Cuchillo	+1	+0	2	0.1
Espada mediana o machete.	0	+0	4	4
Hacha de leñador.	-2	+0	6	6
Maza o martillo de guerra	-2	+0	5	5
Porra, bate, etc.	+0	+0	6 *	3

* Daño contundente.

Armas	MO	CA	AL	C	IN	PU	DÑ	¥
Revolver	SA	3	60	6	+2	+0	5	220
Revolver pesado	SA	3	60	6	+1	+0	6	260
Pistola Compacta	SA	4	40	7	+3	+1	3	120
Pistola Media (9mm)	SA	4	60	13	+3	+0	4	140
Pistola Pesada	SA	4	60	14	+2	+0	5	280
Rifle Cerrojo	TT	3	600	5	-2	+1	7	560
Rifle	SA	3	900	10	-2	+1	15	880
Escopeta Corredera	TT	3	40	8	+0	+0	8	4580
Escopeta Semiautomática	SA	4	40	6	+0	+0	8	5180
Subfusil	SA/FA	15	60	30	+1	+0	4	430
Fusil Subcompacto	SA/FA	12	150	30	+0	+0	5	400
Fusil de Asalto	SA /FA	12	200	30	-2	+1	5	630
Fusil de combate	SA/FA	10	300	20	-2	+1	6	780
Lanzagranadas	TT	1	100	1	-2	+0	12	800
LAW	TT	1	250	1	-3	-1	15	3.200
Ametralladora 5.56	SA/FA	12	250	Cinta	-2	+1	5	650
Ametralladora.7,62	SA/FA	12	400	Cinta	-2	+1	6	800
Arco	TT	1	100	1	-2	-2	5	500
Ballesta	TT	1	100	1	-3	+1	4	400
Aturdidor	SA	1	4	6	+4	+0	5(contundente)	300
Rifle Láser	SA/FR	6	20	15	-3	+1	9	700
Rifle con lanza granadas	SA/FR	15	500	100	-0	-1	5/12(granada)	1.000

Para vehículos	MO	CA	AL	C	IN	PU	Daño	¥
Lanzadera de misiles	TT	1	4.8km	1	+0	+0	29	25.200
Gatling	FA	200	1.2 km.	12	+0	-2	13	14.700
Cañón	TT	1	19km	1	+0	+0	41	42.000

FICHAS DE EJEMPLO

Personajes de relleno

Se conoce como personajes de relleno a todos los personajes sin nombre y de escasa importancia con los cuales se cruzan los personajes jugadores.

A los PJS de relleno les hemos adjudicado 20PG y unos atributos a nivel 4 de media, para que sean claramente inferiores a los PJS. Vosotros adjudicarles las puntuaciones que prefiráis.

Soldado

Un agente del gobierno en el cumplimiento de su deber.

FUE: 5; DES: 4 ; CON: 5; VOL: 4; INT: 3; HAB: 3; CAR: 3; PER: 5.

Defensa: 15 Salud: 10 Aguante: 27

Estatus: 6 Rebeldía: 4 Estrés: 0

Alerta: 5; Pelea: 5; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Concentración: 4; Puntería: 3; Sigilo: 4; Educación: 3; Coraje: 3; Conducir: 4 Disparo: 5.

Burócrata

Abogados y funcionarios diversos.

FUE: 3; DES: 4 ; CON: 3; VOL: 3; INT: 6; HAB: 4; CAR: 5; PER: 4.

Estatus: 8 Rebeldía: 2 Estrés: 0

Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 6; Atletismo: 3; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 4; Subterfugio: 5; Conducir: 2; Etiqueta: 4.

Sicario

Matón a sueldo. Cumplen con el trabajo por el que se les paga.

FUE: 5; DES: 5 ; CON: 5; VOL: 4; INT: 3; HAB: 3; CAR: 3; PER: 4.

Estatus: 4 Rebeldía: 5 Estrés: 0

Alerta: 5; Pelea: 5; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Concentración: 4; Puntería: 3; Sigilo: 5; Educación: 3; Subterfugio: 1; Coraje: 2; Conducir: 3; Disparo: 5.

Gigoló/Prostituta

Comerciante de favores sexuales a cambio de dinero.

FUE: 3; DES: 3 ; CON: 3; VOL: 4; INT: 3; HAB: 4; CAR: 8; PER: 4.

Estatus: 2 Rebeldía: 8 Estrés: 0

Defensa: 13 Salud: 6 Aguante: 21

Alerta: 5; Pelea: 4; Persuasión: 6; Atletismo: 3; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 5; Educación: 3; Subterfugio: 3; Conducir: 3; Etiqueta: 5.

Agente

Miembro de las fuerzas del orden público.

FUE: 5; DES: 5 ; CON: 4; VOL: 3; INT: 3; HAB: 3; CAR: 3; PER: 6.

Estatus: 7 Rebeldía: 3 Estrés: 2

Defensa: 17 Salud: 12 Aguante: 21

Alerta: 5; Pelea: 6; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 5; Educación: 3; Coraje: 5; Conducir: 5; Disparo: 6.

Psíquico

Enfermo mental con bastos poderes psíquicos.

FUE: 4; DES: 4 ; CON: 4; VOL: 4; INT: 4; HAB: 3; CAR: 3; PER: 4; PSI: 4.

Estatus: 3 Rebeldía: 5 Estrés: 4

Defensa: 12 Salud: 6 Aguante: 39

Alerta: 5; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Concentración: 5; Puntería: 3; Sigilo: 4; Educación: 3; Conducir: 3; Disparo: 4. Telequinesia: 6.

Lunático

Obseso peligroso que sigue el culto a Akira.

FUE: 5; DES: 4 ; CON: 4; VOL: 3; INT: 3; HAB: 4; CAR: 4; PER: 5.

Defensa: 14 Salud: 8 Aguante: 21

Estatus: 3 Rebeldía: 7 Estrés: 4

Alerta: 5; Pelea: 4; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Concentración: 5; Puntería: 4; Sigilo: 4; Educación: 3; Subterfugio: 8. Disparo: 4; Coraje: 5; Lucha: 4.

Haker

Pirata informático.

FUE: 3; DES: 5 ; CON: 3; VOL: 3; INT: 7; HAB: 3; CAR: 3; PER: 5.

Estatus: 6 Rebeldía: 4 Estrés: 0

Defensa: 15 Salud: 6 Aguante: 18.

Alerta: 5; Pelea: 4; Persuasión: 3; Atletismo: 3; Concentración: 5; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 5; Subterfugio: 4; Disparo: 3; Sistemas: 7.

Perro

Un perro de presa.

FUE: 5; DES: 6 ; CON: 4; VOL: 4; INT: 2; HAB: 2; CAR: 3; PER: 6.

Defensa: 16 Salud: 8 Aguante: 24

Alerta: 10; Pelea: 5; Persuasión: 3; Atletismo: 8; Concentración: 3; Puntería: 0; Sigilo: 5; Supervivencia: 6;

Trasfondos: Mandíbulas (daño +2) .

Vehículos

Coche

Descripción: Modelo de transporte estándar a cuatro ruedas

FORT: 15 MV: -4 Blindaje: 5 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16

Trasfondos: Motor 15. Aerodinámica 14. Ruedas.

Camión

Descripción: Vehículo de carga de unas 20t.

FORT: 21 MV: -8 Blindaje: 10 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 4 MOV: 10

Trasfondos: Motor 21. Aerodinámica 10. Ruedas.

Motocicleta

Descripción: Vehículo ligero a dos ruedas.

FORT: 7 MV: +2 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16

Trasfondos: Motor 7. Aerodinámica 14. Ruedas.

Furgoneta

Descripción: Vehículo utilitario de nueve plazas

FORT: 18 MV: -6 Blindaje: 0 STR: 3 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10

Trasfondos: Motor 18. Aerodinámica 10. Ruedas.

Máquina: Helicóptero

Descripción: Vehículo ligero de vuelo mediante rotores.

FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 15

Trasfondos: Motor 15; Aerodinámica 15. Rotores.

Armas: Gatlings, lanzamisiles.

Barca a motor

Descripción: Vehículo ligero acuático. 6 plazas.

FORT: 12 MV: -4 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 9

Trasfondos: Motor 12; Aerodinámica 6. Flotante.

Androide de seguridad

Descripción: Androide artropoide, de tamaño humano, orientado a la seguridad.

FORT: 16 MV: 0 Blindaje: 6 SEN: 15 AUTO: 10 EST: 10 MOV: 5

Trasfondos: Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10, Sincronización 10, Sistemas 15. Artrópodo (4 patas).

Armas: Gatlings.



INFORMACIÓN SOBRE LA SAGA

Para terminar, algo de información sobre la obra de Akira, cortesía de Wikipedia, para que os sirva de inspiración a la hora de montar vuestras partidas. Es cosa vuestra si deseáis partir del mismo universo, pero sin tener en cuenta los acontecimientos de la obra principal, realizar una secuela, una precuela, o lo que mejor creáis conveniente.

Argumento

La historia se desarrolla en el año 2019 en Neo-Tokio, una ciudad reconstruida tras sufrir los devastadores efectos de una presunta explosión nuclear que desencadena la tercera guerra mundial. Kaneda y Tetsuo son miembros de una pandilla de motociclistas llamada "The capsules" que tienen entre otras aficiones participar en peleas callejeras contra otras bandas, enfrentándose continuamente contra otra pandilla llamada "The clowns" montados sobre potentes motos.

En una de estas peleas, Tetsuo sufre un accidente causado por un extraño niño con aspecto de anciano. A partir de ese accidente, Tetsuo no vuelve a ser el mismo. El gobierno lo secuestra, y en un análisis descubren que su potencial psíquico es uno de los más grandes que hayan detectado, comparable al de un sujeto extraordinario reclutado tiempo atrás. Empiezan a experimentar con él y éste comienza a desarrollar poderes psíquicos rápidamente, los cuales exacerban sus miedos y frustraciones, transformando patológicamente su personalidad.

Por otro lado, se encuentran Kay y Ryu, miembros de la resistencia y dirigidos por su jefe Nezu, estos intentan averiguar qué ocurre en las instalaciones del ejército situadas en la zona cero, lugar donde explotó la bomba nuclear que destruyó la antigua ciudad. En este lugar es donde se encuentran Kiyoko, Takashi y Masaru, niños de extraña apariencia y poseedores de poderes psíquicos, sin olvidar a Akira que se descubre como el auténtico responsable de la explosión acontecida años atrás, al alcanzar el poder absoluto.

Producto de los experimentos del gobierno, Tetsuo empieza a sufrir alucinaciones y desarrolla poderes paranormales más allá de todo lo conocido. Esto lo lleva a creerse un dios y a enfrentarse al ejército mismo buscando cualquier evidencia de la existencia de Akira, ya que se cree su sucesor y superior a él. Luego la lucha por controlar el poder que tanto anheló se desata y lo lleva por el camino de la autodestrucción.

Por otro lado Kaneda, líder de su pandilla, se relaciona con Kay, de la cual termina enamorándose, y se enfrenta con Tetsuo, del cual había sido sobreprotector. Éste último desarrolla un sentimiento de inferioridad y odio hacia Kaneda, al que cuestiona como jefe, que se ve potenciado por sus nuevos poderes.

A todo esto surgen sectas y grupos que adoran a Akira y toman a Tetsuo como el nuevo salvador que sacara a Neo-Tokio del caos y la opresión.

Personajes

A continuación dejamos los personajes principales aparecidos en Akira. Podéis utilizarlos tal cual, o como inspiración para crearos vuestros propios personajes.

Shōtarō Kaneda

El protagonista principal de la antología. Kaneda es el despreocupado líder de una banda de motociclistas delincuentes. Él y Tetsuo han sido amigos desde la niñez. Es temerario y se burla de Tetsuo a pesar de que siente que es como su hermano menor. Desde el rescate de Kay, Kaneda se implica en el grupo anti-gobierno de Kay con la esperanza de localizar a Tetsuo.

FUE: 6; DES: 8 ; CON: 6; VOL: 6; INT: 3; HAB: 7; CAR: 6; PER: 6.

Defensa: 20 Salud: 30 Aguante: 36

Estatus: 3 Rebeldía: 7 Estrés: 0

Alerta: 8; Pelea: 6; Persuasión: 3; Atletismo: 8; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 3; Coraje: 9; Conducir: 10; Disparo: 5; Liderazgo: 8; Bricolaje: 4.

Tetsuo Shima

El mejor amigo de Kaneda desde niños y el segundo sujeto del tema de la historia. Tetsuo es mostrado como la oveja negra de la cuadrilla, de la cual él y Kaneda son parte, pero sufre mucho por una profunda raíz de complejo de inferioridad. Admira a su amigo pero a la vez lo envidia. Después los poderes de Tetsuo despiertan y rápidamente pasa a ser el némesis de Kaneda; desea la motocicleta de Kaneda (un símbolo de gran estatus y poder) y desea probar su poder para ya no necesitar protección de nadie.

FUE: 4; DES: 6 ; CON: 5; VOL: 5; INT: 3; HAB: 3; CAR: 3; PER: 8. Psiónica: 17

Defensa: 15 Salud: 25 Aguante: 30

Estatus: 1 Rebeldía: 8 Estrés: 16

Alerta: 6; Pelea: 4; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Concentración: 7; Puntería: 10; Sigilo: 3; Educación: 3; Conducir: 6; Bricolaje: 3; Telequinesia: 15.

Akira

Akira era un niño que desarrolló habilidades psíquicas cuando servía de examen para el gobierno ESP en los años 80. Perdió el control de su poder y aniquiló Tokio en 1988. Después de aquel acontecimiento, Akira fue confinado y sujeto a pruebas de la ciencia moderna, que probó la incapacidad de demostrar el misterio. Su cuerpo fue colocado dentro de un compartimiento criogénico por debajo del Estadio Olímpico de Neo Tokyo, para ser confiado al estudio de las generaciones futuras.

FUE: 3; DES: 6 ; CON: 3; VOL: 7; INT: 3; HAB: 3; CAR: 3; PER: 10; Psiónica: 24.

Defensa: 15 Salud: 15 Aguante: 30.

Estatus: 3 Rebeldía: 6 Estrés: 20

Alerta: 10; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 3; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 7; Educación: 3; Intimidar: 10, Subterfugio: 3. Telequinesia: 15.

Key

Activista del Ejército revolucionario, estima mucho a Ryu. Conoce a Kaneda en la estación de policía. Luego se reencuentra con él cuando huía de la policía, y Kaneda le ayuda. Tras ser capturados ambos, hace que confíe más en Kaneda. Kiyoko, puede hacer que Kay entre en trance, y así permite el escape de los dos. Luego, dominada por Kiyoko, lucha con Tetsuo cuando deseaba despertar a Akira. Es rescatada por Kai.

FUE: 5; DES: 8 ; CON: 4; VOL: 6; INT: 5; HAB: 6; CAR: 7; PER: 8.

Defensa: 20 Salud: 20 Aguante: 30

Estatus: 2 Rebeldía: 8 Estrés: 0

Alerta: 3; Pelea: 6; Persuasión: 3; Atletismo: 8; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 8; Educación: 3; Coraje: 5; Conducir: 6; Disparo: 8; Intimidar: 3, Sistemas: 8, Subterfugio: 5.

El coronel (Taisa)

Es el jefe del Proyecto AKIRA, aunque a diferencia del Doctor, él lo ve desde el punto de vista militar. Debido a la crisis generada por el segundo escape de Tetsuo, toma el control de Neo-Tokyo. Se encuentra con Tetsuo en el estadio olímpico, y cuando Akira despierta es teletransportado fuera del rango de la explosión. En el manga, se encuentra frecuentemente con Kaneda, y logra que Tetsuo se quede momentáneamente en el hospital.

FUE: 8; DES: 5 ; CON: 8; VOL: 6; INT: 3; HAB: 3; CAR: 9; PER: 6.

Defensa: 18 Salud: 40 Aguante: 42

Estatus: 4 Rebeldía: 6 Estrés: 0

Alerta: 3; Pelea: 7; Persuasión: 3; Atletismo: 8; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 5; Educación: 3; Coraje: 3; Conducir: 6; Disparo: 8; Intimidar: 8, Subterfugio: 3, Liderazgo: 10.

Kai

Personaje principalmente gracioso, y que sirve para darle alguna información a Kaneda en diversas ocasiones. Él no juega un papel importante al principio, pero se hace más prominente más tarde en la historia.

FUE: 6; DES: 8 ; CON: 5; VOL: 6; INT: 8; HAB: 7; CAR: 3; PER: 5.

Defensa: 19 Salud: 25 Aguante: 33

Estatus: 3 Rebeldía: 7 Estrés: 0

Alerta: 8; Pelea: 5; Persuasión: 5; Atletismo: 6; Concentración: 3; Puntería: 6; Sigilo: 8; Educación: 3; Coraje: 3; Conducir: 6; Disparo: 5; Subterfugio: 9, Bricolaje: 6.

Yamagata
Pertenece a la banda de moteros delincuentes liderado por Kaneda; utiliza siempre una camisa con el símbolo japonés del monte Fuji, y el sol naciente. Quizá sea el mejor amigo de Kaneda. En la película es asesinado por Tetsuo, cuando fue al bar a comprar píldoras. Kaneda, en una especie de rito, destruye su motocicleta. En el manga, muere en un enfrentamiento entre Tetsuo y el Coronel.
FUE: 7; DES: 8 ; CON: 6; VOL: 6; INT: 3; HAB: 6; CAR: 5; PER: 7.
Defensa: 21 Salud: 30 Aguante: 36
Estatus: 2 Rebeldía: 8 Estrés: 0
Alerta: 8; Pelea: 7; Persuasión: 3; Atletismo: 8; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 3; Coraje: 6; Conducir: 6; Disparo: 8; Intimidar: 8, Subterfugio: 3, Bricolaje: 4.

Masaru
Uno de Los Números (Nanbāzu), un proyecto secreto del gobierno japonés (proyecto Akira) para lograr utilizar el poder mental de los seres humanos.
Designado como el # 27, Masaru está físicamente confinado ya sea a una silla de ruedas o una silla flotante especial. Tiene el poder de usar Telequinesis y es considerado el líder de los Números.
Como el resto de Los Números, su cuerpo está arrugados por la edad (nacieron a finales de los 40) pero no han crecido físicamente, ya sea por sus poderes, por la batería de pruebas y cirugías realizadas en ellos, los medicamentos utilizados para mantener esos poderes bajo control, o una combinación de los tres factores.
FUE: 3; DES: 3; CON: 3; VOL: 10; INT: 6; HAB: 3; CAR: 3; PER: 5; Psiónica: 13
Defensa: 25 Salud: 50 Aguante: 54
Estatus: 8 Rebeldía: 1 Estrés: 1
Alerta: 8; Pelea: 3; Persuasión: 8; Atletismo: 3; Concentración: 10; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 9 Coraje: 9; Subterfugio: 8, Telekinesia: 11.

Kiyoko
Otra de Los Números. Designada como la # 25, Kiyoko se encuentra tan débil físicamente que está confinada a una cama. Tiene la habilidad de precognición, además de tener un don oracular, y por ello el Coronel confía en ella. También destaca por ser una figura maternal y tomar la iniciativa a la hora de la toma de decisiones.
FUE: 3; DES: 3; CON: 3; VOL: 10; INT: 6; HAB: 3; CAR: 5; PER: 3; Psiónica: 13
Defensa: 25 Salud: 50 Aguante: 54
Estatus: 8 Rebeldía: 1 Estrés: 1
Alerta: 8; Pelea: 3; Persuasión: 8; Atletismo: 3; Concentración: 10; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 6 Coraje: 9; Subterfugio: 4, Telekinesia: 11, Clarividencia: 7.

Takashi
El tercer miembro de Los Números. Designado como el # 26, este niño es rescatado por un miembro del Ejército revolucionario. En su huida, se encuentra con Tetsuo, hecho que será de gran importancia para la historia. Al final de la película, es él quien decide que puede rescatar a Kaneda de la explosión creada por Akira. Tiene el poder de usar telequinesis. Takashi es asesinado accidentalmente por Nezu, pero es revivido junto con el resto de los niños del proyecto Akira cerca del final del manga.
FUE: 3; DES: 5; CON: 3; VOL: 9; INT: 5; HAB: 3; CAR: 3; PER: 5; Psiónica: 13
Defensa: 25 Salud: 50 Aguante: 54
Estatus: 8 Rebeldía: 1 Estrés: 1
Alerta: 8; Pelea: 3; Persuasión: 8; Atletismo: 6; Concentración: 10; Puntería: 3; Sigilo: 6; Educación: 6 Coraje: 9; Subterfugio: 5, Telekinesia: 11.

El Doctor
Jefe científico del Proyecto AKIRA. Ve el potencial de Tetsuo y decide experimentar con él. Por eso, es reprochado por el Coronel. Al final, maravillado con los resultados, muere cuando su remolque es destruido. En el manga, muere al visitar la cámara congelada de Akira, al romperse las mangueras de refrigerante.
FUE: 3; DES: 6 ; CON: 4; VOL: 8; INT: 10; HAB: 9; CAR: 3; PER: 5.
Defensa: 25 Salud: 50 Aguante: 54
Estatus: 4 Rebeldía: 6 Estrés: 0
Alerta: 8; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 3; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 8; Educación: 11; Conducir: 6; Bricolaje: 10; Ciencia: 9, Sistemas: 6.

Miyako

Con frecuencia se le refiere como Lady Miyako, es un sujeto de la prueba anterior del proyecto Akira, conocido como el # 19. Ella es la sacerdotisa de un templo en Neo-Tokio, y un aliado importante de Kaneda y Kei mientras la historia progresa. En la película, no es más que un pintoresco monje que aboga por el regreso de Akira, y ve en Tetsuo al nuevo Akira.

FUE: 3; DES: 3; CON: 3; VOL: 6; INT: 10 HAB: 3; CAR: 6; PER: 5; Psiónica: 10

Defensa: 25 Salud: 50 Aguante: 54

Estatus: 6 Rebeldía: 3 Estrés: 1

Alerta: 8; Pelea: 3; Persuasión: 9; Atletismo: 3; Concentración: 10; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 9 Coraje: 7; Subterfugio: 10, Telekinesia: 10.

Joker

Jefe de Los Payasos. En el manga, pandilla de motociclistas enemigos de la banda de moteros de Kaneda. Debe ceder su posición a Tetsuo, e incluso se ve obligado a trabajar con Kaneda.

FUE: 8; DES: 8 ; CON: 8; VOL: 4; INT: 3; HAB: 6; CAR: 7; PER: 5.

Defensa: 22 Salud: 40 Aguante: 36

Estatus: 3 Rebeldía: 7 Estrés: 0

Alerta: 3; Pelea: 8; Persuasión: 3; Atletismo: 8; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 5; Educación: 3; Coraje: 3; Conducir: 6; Disparo: 7; Intimidar: 8, Subterfugio: 3, Liderazgo: 7, Bricolaje: 3.

Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 5; Atletismo: 6; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 8; Educación: 3; Coraje: 3; Conducir: 4; Disparo: 4; Psicología: 6, Subterfugio: 3, Etiqueta: 8, Bricolaje: 4, Actuar: 7.

Ryu

Es el "jefe operativo" del Ejército revolucionario y compañero de Key. Él planea la extracción de los niños del Proyecto AKIRA, y mantiene contacto con Nezu. En la crisis generada por el escape de Tetsuo, Nezu dispara a Ryuu, pero no muere y queda malherido, caminando por las calles para morir cerca de Nezu.

FUE: 5; DES: 6 ; CON: 5; VOL: 8; INT: 7; HAB: 5; CAR: 8; PER: 5.

Defensa: 18 Salud: 25 Aguante: 39

Estatus: 5 Rebeldía: 5 Estrés: 0

Alerta: 7; Pelea: 6; Persuasión: 3; Atletismo: 6; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 6; Educación: 3; Coraje: 3; Conducir: 6; Disparo: 7; Liderazgo: 9, Subterfugio: 5; Psicología: 6.

Nezu

Está en el consejo de Neo-Tokyo; es el líder del movimiento de resistencia terrorista contra el gobierno y es el contacto de Ryu. Él parece ser el mentor de Kei y Ryu, y pretende ser la salvación nacional de los burócratas corruptos e ineficaces en el poder. Pronto se hace evidente, sin embargo, que Nezu es igual de corrupto, y que lo único que pretende hacer es tomar el poder para sí mismo. En la película, al estallar la crisis trata de huir y dispara a Ryu. Aunque consigue salir sin ser capturado por la policía, sus nervios le impiden tomar sus drogas para el corazón y muere en una gran escena donde al caer se abre su maleta y salen su títulos y billetes. En el manga, fue asesinado a tiros por los hombres del coronel.

FUE: 3; DES: 3 ; CON: 5; VOL: 8; INT: 10; HAB: 3; CAR: 10; PER: 6.

Defensa: 25 Salud: 50 Aguante: 54

Estatus: 10 Rebeldía: 0 Estrés: 0

Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 13; Atletismo: 3; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 8; Psicología: 9; Etiqueta: 11; Subterfugio: 13.

Kaori

Es la novia de Tetsuo. Es muy tímida y callada, ella es la primera a la que Tetsuo busca cuando escapa por primera vez del hospital. Es fuertemente golpeada por Los Payasos, sin que Tetsuo pueda hacer algo. Al final de la película ella busca a Tetsuo en el estadio olímpico y se asusta al ver su brazo mecánico. Luego, Tetsuo pierde el control y al transformarse en una masa, la atrapa, y sin desearlo ni poder hacer nada, la aplasta dentro de su cuerpo. En el manga aparece al final de la historia y es reclutada como una de las esclavas sexuales de Tetsuo, para más tarde convertirse en un objeto de afecto sincero, ella también sirve como niñera de Akira. En el manga muere al recibir un disparo a espaldas de Tetsuo, esté trata de resucitarla pero falla.

FUE: 4; DES: 8 ; CON: 4; VOL: 6; INT: 6; HAB: 4; CAR: 9; PER: 7.

Defensa: 17 Salud: 20 Aguante: 30

Estatus: 2 Rebeldía: 8 Estrés: 0

Alerta: 7; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 6; Concentración: 6; Puntería: 3; Sigilo: 7; Educación: 3; Coraje: 3; Conducir: 6; Disparo: 3; Etiqueta: 9, Subterfugio: 5; Psicología: 6.

La ciudad



Una de las principales funciones que tiene el Narrador de juego es plantear el escenario del juego. Sin embargo, Katsuhiro Otomo dejó poca información sobre Neotokio en su obra, por lo que, en cierto modo, os tocará improvisar en cierta medida.

Para paliar este defecto un poco, a continuación dejamos algo de información sobre los principales barrios y distritos del Tokio actual. Aunque la ciudad tal y como la conocemos en la actualidad fue devastada por Akira, es plausible que, para vuestras partidas, muchos de sus barrios y localizaciones más emblemáticas fuesen, de un modo u otro, reconstruidas, o recreadas de nuevo en otros lugares. También es posible que quedasen como zonas marginales semi destruidas, o que existan en Neotokio otras zonas similares, pero bautizadas con otro nombre.

De todas maneras, los nombres de las localizaciones no deberían de ser muy importantes en una partida de Akira, ya que lo más importante de la ambientación es el clima político y social que desprende la historia.

Adachi. En este barrio se encuentran los distritos de Kitasenju y Takenotsuka.

Arakawa. Distritos de Arakawa, Nippori y Minamisenju.

Bunkyo. Distritos de Hongo, Yayoi y Hakusan. Amplia zona residencial, con algunos lugares interesantes, incluyendo el Tokyo Dome y el cercano parque de atracciones

Chiyoda. Este barrio contiene los distritos de Nagatacho, Kasumigaseki, Otemachi, Marunouchi, Akihabara (el paraíso de los nerd y otaku), Yurakucho, e Iidabashi. La zona comercial de Marunouchi, El Palacio Imperial, él y Tokyo International fórum se encuentran aquí.

Chūō. En este barrio está el distrito de Ginza, uno de los más famosos de la ciudad, dedicado a la moda de lujo. Otros distritos son Nihonbashi, Kachidoki y Tsukiji; en éste último se encuentra el mercado de pescado Tsukiji, abierto después del terremoto de 1923.

Edogawa. Distritos de Kasai y Chuo.

Itabashi. Distritos de Itabashi y Takashimadaira.

Katsushika. Distritos de Tateishi, Aoto y Koiwa.

Kita. Distritos de Akabane, Oji y Tabata.

Koto. Distritos de Kiba, Ariake, Kameido y Toyochō.

Meguro. Distritos de Meguro, Nakameguro y Jiyugaoka.

Minato. Distritos de Odaiba, Shinbashi, Shinagawa, Shidome, Roppongi, Toranomon, Aoyama, Azabu, Akasaka, Hamamatsucho y Tamachi. Odaiba es una isla artificial en la bahía de Tokio con un montón de lugares interesantes. Roppongi es el distrito con vida nocturna preferida por los gaijin (extranjeros). Akasaka es una zona residencial y comercial, con algunos templos desconocidos. En Azabu se encuentra la Tokyo Tower. Shiodome es un distrito financiero lleno de rascacielos.

Nakano. Distrito de Nakano. El hogar de un gran centro comercial para otaku, la Nakano Broadway.

Nerima. Distritos de Nerima, Oizumi e Higarigaoka.

Ota. Distritos de Omori, Kamata y Haneda.

Setagaya. Distritos de Setagaya, Sengenjaya, Shimokitazawa y Tamagawa. Shimokitazawa es un pequeño barrio para los amantes de las artes, muchos teatros y clubes con música en vivo, así como tiendas que venden cosas extrañas.

Shibuya. Distritos de Shibuya, Harajuku, Yoyogi, Ebisu e Hiroo. Desde 1930, Shibuya es considerada la zona de diversión por la juventud local; su crecimiento fue dramático a partir de los Juegos Olímpicos de 1964. Abundan los lugares recreativos, boutiques, centros nocturnos, casas de Pachinko, bares, restaurantes y love hotels. Destaca el Centro Cultural Bunkamura, el cual es recinto de conciertos de rock, además de tener galerías de arte y cines. La Estación Harajuku, el parque Yoyogi, y las calles Takeshita dori y Omotesando se encuentran aquí.

Shinagawa. Distritos de Shinagawa, Oimachi y Gotanda.

Shinjuku. Distritos de Shinjuku, Takadanobaba, Okubo, Kagurazaka e Ichigaya. Shinjuku es la zona de Tokio que concentra más rascacielos, hoteles de lujo y edificios comerciales, con una población flotante de un cuarto de millón de personas.

Suginami. Distritos de Koenji, Kamiogi y Asagaya.

Sumida. Distrito de Kinshicho. Distrito del Ryogoku Kokugikan Sumo Stadium y sede del Tokyo Edo Museum. El Sky Tree, el segundo edificio más alto del mundo, y un el complejo comercial de Sumida se encuentran aquí.

Toshima. Distritos de Ikebukuro, Senkawa y Komagome. Ikebukuro es un barrio dedicado a las compras y diversión, uno de los más populares en Tokio.

Taitō. Distritos de Ueno, Asakusa. En Ueno tuvo lugar la batalla donde las fuerzas imperiales derrotaron al último apoyo del shogunado Tokugawa en 1868. El distrito está dominado por el parque Ueno, creado en el lugar de la batalla y convertido en parque público en 1873. El parque alberga a varios museos, incluyendo el Museo Nacional de Tokio, el Museo Nacional de las Ciencias y el Museo Nacional de Arte Occidental. En el parque está la tumba Shogi Tai: dos lápidas que recuerdan a los samurái que lucharon en la batalla de Monte Ueno. En Asakusa se encuentra el templo más famoso de Tokio.



AVENTURA DE INTRODUCCIÓN

Una pequeña aventura introductoria para ir abriendo boca.

El gancho

Los protagonistas deben de ser un grupo, más o menos, cohesionado de personajes marginales o, al menos, interesados en la recompensa que se les va a ofrecer por la operación, ya sea bienes monetarios o información de interés (en caso de jugar con miembros de las fuerzas rebeldes).

El asunto es el siguiente: el misterioso Naraku Storngr se pondrá en contacto con los personajes para que obtengan para él un paquete que originalmente pertenecía a los laboratorios SARQ, y que actualmente está en propiedad de un tipo conocido como Mefistófeles, un mafioso famoso por su crueldad, pero del que nadie sabe casi nada.

De tener éxito, deberán de reunirse con Storngr dentro de tres días, a medianoche, en ciertos almacenes abandonados en la baía de Neotokio.

La búsqueda

Nuraku no sabe dónde encostar a Mefistófeles, por lo que recomendará investigar un poco por su área de influencia, localizada en cierto distrito poco recomendarle, de cierto barrio ya de por sí poco recomendable (añade tú los nombres, en función de cómo planees diseñar la Neotokio de tus partidas).

El distrito en si es un lugar decadente, lleno de miseria. Diversos yonkis, prostitutas y demás gente interesante pululan por la zona.

- Las interacciones sociales no deberían de ser fáciles, dificultad 18 ó 21, dada la hostilidad reinante en el lugar. Si los PJS no andan con mucho tacto, seguramente provocarán más de un incidente violento.
- La mayoría de los lugareños no sabrán nada de interés, solo que un tal Oboro, un gigante caucásico, es el encargado de mover los negocios de droga y prostitución de la zona. Suele verse por el antro de la Bruma Azul.
- Los militares también andan por la zona, haciendo preguntas similares a la de los PJS. La falta de discreción o la sucesión de altercados pueden llamar su atención.

- Tras un rato de investigar, puede que se percaten de que alguien les sigue (Triada de PER + Alerta a dif. 18). De no percatarse, serán emboscados al rato (primera tirada +3 por parte de los enemigos). A los matones de Oboro no les gusta que husmeen en sus negocios.

- En esta parte de la historia, Oboro estará más interesado en huir y dar el aviso a Mefistófeles que en vérselas con los PJS, por lo que igual deja que algunos de sus sicarios se encarguen de los PJS tras una breve escaramuza.

Ya sea interrogando a los matones que les asaltaron, o viéndoselas con Oboro en la Bruma Azul, los PJS terminarán obteniendo la dirección de unos almacenes cercanos donde, supuestamente, Mefistófeles almacena parte de sus suministros.

El robo

El almacén en si es un gran edificio de dos plantas, rodeado por otros edificios aún en peor estado, con una sola entrada aparente, por la que de vez en cuando entran y salen algunos camiones.

- La entrada siempre está vigilada. Una tirada de Investigación exitosa permitirá descubrir que muchos de los transeúntes también pertenecen al servicio de vigilancia.
- El almacén no parece tener ventanas en una planta baja. Y las del piso superior están tapiadas. Sin embargo, en la azotea se puede ver a un par de guardas haciendo ronda, como si hubiese otra entrada allí arriba.
- Los edificios colindantes están en ruinas y casi desocupados salvo por algunos yonkis, que pueden molestarse si los PJs no son discretos. Saltar a la azotea a través de ellos es factible (dif. 18 si no cuentan con cuerdas o similares).
- En los callejones entre el almacén y los edificios suele ser patrullado por unos cuantos sicarios cada cierto tiempo (tres turnos de tiempo de juego). También hay una entrada de servicio que no está vigilada, pero que cuenta con una alarma oculta (tirada de INT + Sistemas a 18 para desmantelarla).

- La planta baja del almacén está compuesta por una pequeña oficina (la cual tiene una puerta al callejón), y, fuera de ella, seis calles formadas por seis grandes estanterías con multitud de paquetes embalados. En la oficina hay un contable, y las calles están vigiladas por dos grupos móviles de sicarios (de 3 a 6 de ellos, según lo rudos que sean tus PJS).

- La planta alta está vigilada por un grupo de sicarios, y se subdivide en cuatro almacenes. Al fondo, se encuentran las oficinas de Mefistófeles, que se encuentra acompañado por Oboro (o un puñado de sicarios, si los PJS lograron evitar que huyera de la Bruma Azul).

- Si los PJS son sigilosos, solo deberán de enfrentarse con un grupo de sicarios a la vez. De lo contrario, todos los vigilantes del almacén caerán encima suya en dos o tres turnos.

- Mefistófeles tratará de negociar con los PJS, ofreciéndoles el doble de lo pagado por Naraku. Si estos rechazan, detonará un dispositivo explosivo en su mesa (tirada de Destreza + Atletismo a dif. 40, cada fallo es un punto de daño que os coméis), y luego huirá a través de un pasaje oculto que se cerrará tras de sí.

- Los PJS solo podrán encontrar el paquete de SARQ si se lo sonsacan al contable, a Mefistófeles, o lo descubren saboteando la computadora (dificultad entre 15 a 21 en los tres casos, como mejor veas en función de que utilicen la persuasión, la tortura, o sus conocimientos informáticos). Si fallan en sus tiradas de búsqueda, tardarán más de la cuenta en encontrar el paquete, y los militares llegarán antes de que se hayan ido, si lo encuentran a tiempo, tendrán la posibilidad de huir, y ver desde lejos como los militares llegan al lugar.

El intercambio

Los personajes pueden llegar al punto de encuentro con tres intenciones diferentes:

- Cumplir con el encargo. En este casi se niegan, Naraku atacará a los PJS, pero sin tener en cuenta su puntuación en Estrés hasta que salga herido. Tras un par de turnos, los militares irrumpirán en la escena.

- Matar a Naraku por encargo de Mefistófeles. Naraku atacará en cuanto los PJS muestren sus intenciones. Por lo demás, procede como en el caso anterior.

- Como prisioneros de los Militares, tras haber intentado huir de ellos y fracasar. En este caso, los PJS verán la acción desde un furgón de contención: los militares rodearán al psiónico y tratarán de contenerlo mientras este desata el caos en el lugar. Si los PJS no logran abrir la cerradura (HAB + Bricolaje a dif. 21) un ataque psiónico fortuito derribará el furgón, y les permitirá la huida, tras machacarlos un poco (6 de daño a todos los integrantes del grupo).

En teoría, Naraku debería de ser un desafío importante contra unos PJS novatos sin echar mano de la bonificación que le proporciona su Estrés, y un desafío imposible si el psiónico ataca con todo su poder. Por tanto, Naraku empezará en un estado “tranquilo” hasta que sea seriamente herido, o aparezcan los militares. Puedes incluso hacer que pase por diferentes fases: sin bono por estrés, con un bono de +6, y el bono final de +16. Como mejor veas.

La idea es que durante la fase final de la partida se de una confrontación a tres bandas: los PJS, Naraku desatado y 20 ó 30 militares. Como termine la cosa depende de lo que hagan los PJS, tu límitate a describir como Naraku despacha a los soldados, mientras haces que, de vez en cuando, algunos soldados ataquen a los PJS, o que Naraku suelte algún ataque en dirección suya. Naraku estará más interesado en el paquete de SARQ que en ellos.

La Coronel Mirayasi también debería destacar un poco, dando órdenes y tomando al iniciativa.

A menos que decidas realizar tiradas para todos los ataques de los militares, y estos tengan mucha suerte, Naraku debería de terminar con el conflicto en unos cuantos turnos de juego. Para entonces, si son listos, los PJS ya deberían de estar lejos, con o sin el paquete. Los PJs, en un principio, deberían de tenerlo crudo contra un Naraku desatado, por lo que igual te interesa más que este se largue, sin hacerles mucho caso, antes de introducir un combate final. Claro que igual a algún PJ se le ocurre como deshacerse del psiónico. De todas formas, cualquier posible enfrentamiento no debería de durar mucho: el ruido de las sirenas indica que más fuerzas militares se acercan, por lo que conviene huir.

Huida

Esta escena puedes incluirla tras la parte del robo, si los PJS no logran encontrar el paquete antes de que lleguen los militares, como tras la escena del intercambio.

La idea es que los personajes deban de huir de 5 o 6 coches militares y de uno o dos helicópteros. Si no cuentan con vehículo propio, "casualmente" se encontraran uno cerca que estará siendo estacionado por un inocente transeúnte que saldrá corriendo despavorido al ver a los militares.

- Pide triadas enfrentadas de Habilidad + Conducir del protagonista que conduzca contra la de un soldado. En el momento en el que los militares obtengan 5 éxitos, se podrán a la par nuestra y trataran de sacarnos de la carretera, si no, se limitaran a atacar a distancia. Los protagonistas también deberán de esquivar el tráfico y barricadas impuestas por los militares (dificultad entre 15 y 24). Cada fracaso en la tirada de esquivar, se suma a los éxitos de los militares para alcanzarnos.

- Sacar al coche de la avenida requiere superar una tirada enfrentada de HAB + Conducir + Fortaleza, siempre que estemos al lado suya. Atacar a distancia (ya sea por parte de los protagonistas o de los sicarios) tiene una dificultad de 21. La Vitalidad de los vehículos se va perdiendo ya sea mediante tiradas fallidas de conducir, o por tiradas exitosas de ataque a distancia por parte del bando rival. El auto que se quede sin Vitalidad, sale de la carretera.

- No todos los coches militares han de estar tras nuestra al comenzar la persecución, algunos aparecerán por calles colindantes, colocándose a nuestro lado automáticamente durante la persecución.

- Si los protagonistas logran eliminar a todos los vehículos rivales, o sacar más de 20 éxitos de diferencia al conductor rival, logran huir. Si sus vehículos son destruidos, o son rodeados por tres vehículos rivales o más, caerán en manos de los militares.

¿Y ahora qué?

Si los PJS terminan con el maletín de SARQ en su poder, posiblemente mucha gente quiera hacerse con él. Se trata de una nueva droga de diseño con efectos desconocidos, y un alto

precio, del que no hay más existencias conocidas.

Si no poseen el maletín, seguramente habrá caído en manos de los militares, y estos querrán los PJS para interrogarles. La Coronel Mirayasi puede que incluso les haga una oferta.

Los motivaciones de Naraku y Mefistofeles son un misterio.

Los Rebeldes también estarán interesados en todo esto. Puede incluso que ayuden a los PJS si estos terminaron en manos de los militares.

PNJS implicados

Naraku Storng (psíquico inestable)

FUE: 5; DES: 5 ; CON: 5; VOL: 5; INT: 5; HAB: 5; CAR: 5; PER: 8; Psiónica: 11.

Defensa: 19 Salud: 30 Aguante: 45

Estatus: 5 Rebeldía: 4 Estrés: 16

Alerta: 9; Pelea: 8; Persuasión: 8; Atletismo: 9; Concentración: 10; Puntería: 3; Sigilo: 4; Educación: 3; Conducir: 3; Disparo: 8. Telequinesia: 15.

Mefistófeles (marginado mafioso)

FUE: 6; DES: 3 ; CON: 8; VOL: 7; INT: 10; HAB: 3; CAR: 7; PER: 4.

Defensa: 17 Salud: 40 Aguante: 45

Estatus: 6 Rebeldía: 4 Estrés: 0

Alerta: 3; Pelea: 8; Persuasión: 3; Atletismo: 8; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 3; Coraje: 3; Conducir: 3; Disparo: 8; Liderazgo: 8, Subterfugio: 8.

Oboro (marginado motero)

FUE: 10; DES: 8 ; CON: 10; VOL: 6; INT: 3; HAB: 3; CAR: 3; PER: 5.

Defensa: 25 Salud: 50 Aguante: 54

Estatus: 4 Rebeldía: 6 Estrés: 0

Alerta: 3; Pelea: 11; Persuasión: 3; Atletismo: 8; Concentración: 3; Puntería: 3; Sigilo: 8; Educación: 3; Coraje: 3; Conducir: 6; Disparo: 11; Intimidar: 8, Subterfugio: 3.

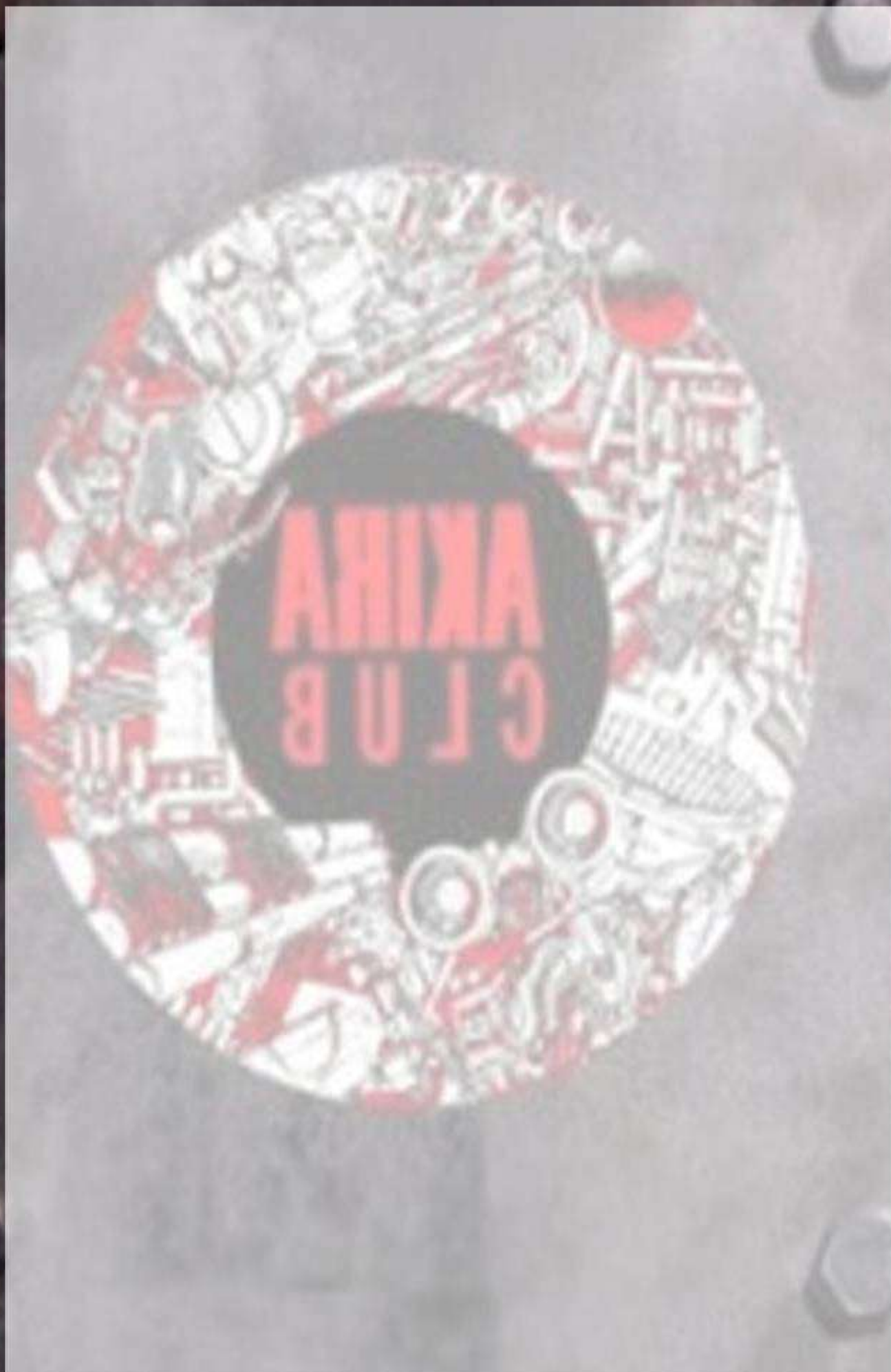
Coronel Mirayasi (mujer militar soldado)

FUE: 6; DES: 7 ; CON: 5; VOL: 7; INT: 5; HAB: 3; CAR: 8; PER: 7.

Defensa: 21 Salud: 30 Aguante: 39

Estatus: 8 Rebeldía: 2 Estrés: 0

Alerta: 8; Pelea: 8; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Concentración: 4; Puntería: 3; Sigilo: 3; Educación: 4; Coraje: 6; Conducir: 4; Disparo: 8; Liderazgo: 8, Bricolaje: 3.





- Hoja de PJ -

Nombre:

Descripción:

Motivación:

Personalidad:

Creencia:

ATRIBUTOS

Fuerza	_____	Constitución	_____
Percepción	_____	Voluntad	_____
Carisma	_____	Destreza	_____
Habilidad	_____	Inteligencia	_____
Psiónica	_____		_____

Salud: / **Defensa:**

Aguante: / **Estrés:** /

Rebeldía: / **Estatus:** /

INVENTARIO /ANOTACIONES

HABILIDADES

Alerta	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+	Educación	3+
Pelea	3+	Persuasión	3+	Puntería	3+	Sigilo	3+
Actuar	_____	Acrobacia	_____	Artillería	_____	Animales	_____
Bricolaje	_____	Conducir	_____	Ciencia	_____	Coraje	_____
Dirigir	_____	Disparo	_____	Etiqueta	_____	Intimidar	_____
Investigación	_____	Juego	_____	Liderazgo	_____	Luchar	_____
Medicina	_____	Psicología	_____	Sistemas	_____	Subterfugio	_____
Supervivencia	_____	Telequinesia	_____	Clarividencia	_____		_____

PROTECCIONES	Valor	Pena	Zona

Vehículo	FOR	MV	MOV	PDA
				/
Trasfondos:				

ARMAS	Modo	Cadencia	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño