





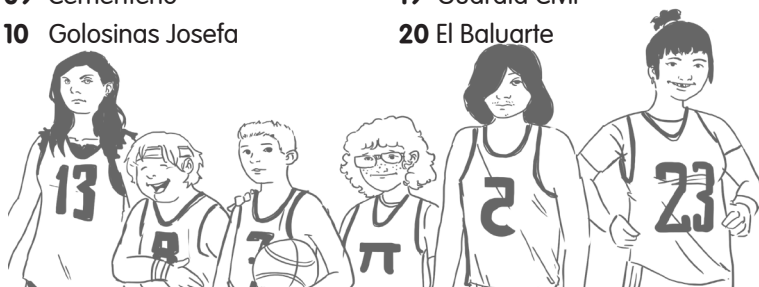


USOS COMUNES DE LAS HABILIDADES	
Al loro	Notar algo visible, oír un ruido, buscar una pista o registrar un lugar, etc.
Empollón	Entender otros lenguajes, conocer datos históricos, dominar una materia concreta, etc.
Manitas	Abrir cerraduras, arreglar artilugios, inutilizar una trampa, etc.
Ninja	Deslizarse en silencio, ocultarse en las sombras, robar sin ser visto, etc.
Palique	Influir, motivar, entenderse con otro seres, etc.
Rambo	Seguir un rastro, orientarse al vavaire libre, encender fuego, etc.

ATRIBUTOS Y TIRADAS DE INSTINTOS	
FUE	Zafarse de una presa, resistir una carga, etc.
DES	Evitar caer por un pozo, esquivar una piedra, etc.
CON	Resistir un veneno, sobreponerse a una enfermedad, etc.
INT	Resistirse al control mental, razonamiento, etc.
SAB	Detectar una ilusión, resistir el miedo, etc.
CAR	Resistir una seducción, oponerse a una intimidación, etc.

LOCALIZACIONES DE LAGUNA ALTA

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| 01 Ayuntamiento | 11 Ambulatorio |
| 02 Iglesia de Santa María | 12 Faro |
| 03 Supermercado Simago | 13 Monumento al leñador |
| 04 Recreativos Juani | 14 Parque del lago |
| 05 Ferretería Tejadero | 15 Central hidroeléctrica |
| 06 Estación de tren | 16 Antigua playa de vías |
| 07 Tienda de mascotas | 17 Talleres Paco |
| 08 Escuela Pública | 18 Gasolinera |
| 09 Cementerio | 19 Guardia Civil |
| 10 Golosinas Josefa | 20 El Baluarte |



RESOLVER ACCIONES

1d20 + habilidad
ó
1d20 + atributo

TRANSFONDOS

Relevante: +2 ó -2

Muy relevante: ventaja o des-
ventaja

CLASES DE DIFICULTAD

Sencillo: no se tira

Complejo: 11+

Difícil: 14+

Muy difícil: 17+

Casi imposible: 20+

INSTINTOS

1d20 + INS + atributo

CONTROL DEL TIEMPO

asalto = 10 segundos

turno = 10 minutos

COMBATE CUERPO A CUERPO

1d20 + FUE para impactar

Daño: el del arma + FUE

COMBATE A DISTANCIA

1d20 + DES para impactar

Daño: el del arma

CURACIÓN

8 horas descanso: 1 PV

Primeros auxilios: 1d3 PV

Base secreta: 1 PV/hora

SALUD MENTAL

Miedo: 1d20 + INS + SAB

Locura: -1d3 en Sabiduría

CONDUCCIÓN

1d20 + DES + maniobrabilidad

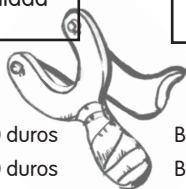
CONTINUES

Cara: éxito automático

Cruz: repetir la tirada

ARMAS

Bate de béisbol	1d6	150 duros
Stick de hockey	1d6	150 duros
Navaja	1d3	100 duros
Tirachinas	1d3	80 duros
Sin arma	1	-
Piedra	1d2	-



EQUIPO

Bocata	2 PV	15 duros
Bombas fétidas	-	3 duros
Botiquín	1d6 PV	100 duros
Cantimplora	-	40 duros
Chinchetas	-	4 duros
Cuerda	6 m	50 duros
Linterna	10 m	80 duros
Mechero	-	8 duros
Petardos	-	4 duros
Saco de dormir	-	100 duros
Walkie Talkies	2 km	100 duros

VEHÍCULOS

Bici cross/BMX	+1	1200 duros
Bici de carretera	+0	150 duros
Patines	-1	900 duros
Monopatín	-2	800 duros



MONSTRUOS Y ANTAGONISTAS

Adulto abducido

Destreza: 10

PV: 8

Ataques y talentos: se comunican telepáticamente entre ellos.

Alienígena

Destreza: 11

PV: 6

Ataques y talentos: su forma física y habilidades pueden ser variadas dependiendo de su naturaleza: ataque psíquico, pistola de rayos, un ataque tentacular, etc. (daño 1d6).

Asesino psicópata

Destreza: 10

PV: 6

Ataques y talentos: le gusta aterrorizar a sus víctimas utilizando su cuchillo de grandes proporciones (daño 1d6).

Bestia sobrenatural

Destreza: 10

PV: 5

Ataques y talentos: sus características varían dependiendo de su origen. Pueden morder, utilizar sus garras (daño 1d6) o algún tipo de tecnología avanzada.

Científico loco

Destreza: 9

PV: 6

Ataques y talentos: posee algún tipo de artilugio con inesperados poderes. Suelen tener un pequeño ejército de seguidores.

Demonio

Destreza: 12

PV: 8

Ataques y talentos: utilizan su aspecto demoníaco para asustar y algunos muerden (daño 1d3).

Duende

Destreza: 14

PV: 3

Ataques y talentos: poseen algún tipo de poder mágico que les permite volar, mover objetos, desaparecer o hacer aparecer

Fantasma

Destreza: -

PV: -

Ataques y talentos: invulnerable al ataque físico.

Hombre lobo

Destreza: 13

PV: 6

Ataques y talentos: con luna llena utiliza sus garras (daño 1d3) y fauces (daño 1d6) para acechar a sus víctimas. Vulnerable a la plata (recibe doble de daño).

Insecto gigante

Destreza: 14

PV: 6

Ataques y talentos: sus características varían dependiendo de su tipología. Pueden morder o utilizar su aguijón (daño 1d6) y algunos incluso puede volar.

Lobo/Perro guardián

Destreza: 12

PV: 5

Ataques y talentos: si se sienten amenazados morder (daño 1d3) gracias a sus grandes fauces.

Mafioso/Criminal

Destreza: 10

PV: 6

Ataques y talentos: siempre llevan una navaja (daño 1d3) y algunos también pistola (daño 1d6)

Militar/Policia/Agente del gobierno

Destreza: 10

PV: 6

Ataques y talentos: no dudará en utilizar su arma de fuego (daño 1d6) si es para proteger a inocentes.

Niño abusón/Pandillero

Destreza: 10

PV: 4

Ataques y talentos: suelen llevar un tirachinas o una navaja (daño 1d3).

Pájaro asesino

Destreza: 14

PV: 2

Ataques y talentos: picotazo (daño 1d3). Si atacan en bandadas (daño 2d6) es imposible hacerles frente en combate cuerpo a cuerpo.

Robot

Destreza: 8

PV: 10

Ataques y talentos: gracias a su cuerpo metálico reduce el daño recibido a la mitad (redondeando hacia arriba).

Vampiro

Destreza: 12

PV: 8

Ataques y talentos: si muerde (daño 1d3) absorbe tantos PV como daño haya causado y los suma a los suyos. Es capaz de volar y es vulnerable a la luz del sol, los ajos y las estacas afiladas (recibe doble de daño).

Zombie

Destreza: 5

PV: 4

Ataques y talentos: si muerde (daño 1d3) y la víctima queda incapacitada, ésta se levantará en forma de muerto viviente pasados 10 asaltos (2 minutos). Es inmune a cualquier efecto sobre la mente.

