# *"SUPERHÉROES FOREVER!"*

*Complementos no oficiales del Juego de Rol "Superhéroes Inc."*

*Por: José Manuel Echavarren*
*Arturo Echavarren*
*César Echavarren*
*Javier Ilundáin*
*Daniel Istúriz*
*Alfonso Izco*
*Y*
*Eduardo Paniagua*

*Colaboraciones de: Moisés Ortiz (MOI-C)*
*Felipe Pérez Sanz (Radagast2099)*
*Vicente Ruiz*

*¿Quieres aportar algo?: escribe a*
*paniaguanuin@mixmail.com*

## *INDICE*

*EVENTOS EXTRAORDINARIOS.*

*Tabla 1* *Pág. 2.*
*Tabla 2* *Pág. 4.*
*Tabla 3* *Pág. 6.*
*Tabla 4: Evento-Putadas* *Pág. 8.*
*Tabla 5: Evento-Milagros* *Pág. 11.*
*Tabla 6: Evento-Historias* *Pág. 13.*
*Tabla 7: Evento-Maldiciones* *Pág. 19.*
*Tabla 8: Evento-Resurrecciones* *Pág. 23.*
*Tabla 9: Evento-Bendiciones* *Pág. 25.*
*Tabla 10: Eventos de Grupo* *Pág. 28.*
*Tabla 11: Evento-Muertes* *Pág. 31.*
*Tabla 12: Evento-Surrealistas* *Pág. 35.*

*VIRTUDES*

*Virtudes 1* *Pág. 37.*
*Virtudes 2* *Pág. 40.*
*Virtudes 3* *Pág. 43.*
*Virtudes 4* *Pág. 46.*

*DEFECTOS*

*Defectos 1* *Pág. 48.*
*Defectos 2* *Pág. 52.*
*Defectos 3* *Pág. 55.*

*SECUELAS*

*Tabla 1* *Pág. 58.*
*Tabla 2* *Pág. 62.*
*Tabla 3* *Pág. 66.*

*OBJETOS MÁGICOS*

*Tabla 1* *Pág. 69.*
*Tabla 2* *Pág. 73.*

*ORIGENES*

*Tabla 1* *Pág. 77.*
*Tabla 2* *Pág. 78.*
*Tabla 3* *Pág. 79.*
*Descripción Orígenes* *Pág. 80.*
*Descripción Orígenes Tabla 3* *Pág. 93.*

*PODERES*

*Tabla 1* *Pág.108.*
*Tabla 2* *Pág.109.*
*Descripción Poderes Tabla 1* *Pág.110.*
*Descripción Poderes Tabla 2* *Pág.115.*

*TÉCNICAS DE COMBATE*

*Técnicas de Combate Ninjas* *Pág.126.*
*Téc. de Combate Justicieros* *Pág.133.*

*HECHIZOS*

*Tabla de Hechizos* *Pág.139.*
*Descripción de los Hechizos* *Pág.140.*
*Hechizos de los Cibermagos* *Pág.172.*

*TABLAS*

*Tabla de Fama* *Pág.176*
*Tabla de Res. a Poderes Mentales* *Pág.177.*
*Sobre la Experiencia...* *Pág.178.*
*Tabla de Pifias.* *Pag.178.*

# *EVENTOS EXTRAORDINARIOS*

## *TABLA 1 1D100:*

*1.-* El SPJ aprende un nuevo idioma (INT/3).
*2.-* El SPJ descubre que tiene un hijo.
*3.-* El SPJ descubre que tiene un hermano gemelo superhéroe o supervillano (lo contrario que él).
*4.-* El SPJ recibe o encuentra una mascota (80% o más, alienígena)[1].
*5.-* El SPJ descubre la base de un supervillano muerto recientemente.
*6.-* El SPJ es torturado y se le baja Equilibrio Mental (EQM) 3D10.
*7.-* Amigo hasta la muerte (Justiciero).
*8.-* El SPJ tiene sueños proféticos (a discreción del DJ).
*9.-* El SPJ pasa por una crisis emocional y pasa de héroe a villano o viceversa.
*10.-* El SPJ se muere, ¡Borra la ficha![2].
*11.-* El SPJ pasa por una buena (par) o mala (impar) racha de suerte hasta el próximo nivel; +4D10 ó -4D10 (máximo 100).
*12.-* El SPJ pasa por alguna situación traumática (se le muere un hijo por ejemplo) y cae en una adicción grave.
*13.-* El SPJ se casa.
*14.-* Alguien de estatus opuesto (superhéroe/supervillano) se enamora de él; apariencia (APA) 80+1D20.
*15.-* El SPJ obtiene una pócima que aumentará su fuerza a 150 durante 1D4 Asaltos. 1D4 dosis.
*16.-* Un científico hace clones pirata del SPJ.
*17.-* El SPJ recibe un poder de su misma clase.
*18.-* El SPJ entrena duro, +15% en Iniciativa.
*19.-* El SPJ se hace rico.
*20.-* El SPJ se hace famoso.
*21.-* El SPJ sube (par) o baja (impar) 10 en Constitución.
*22.-* El SPJ encuentra un objeto mágico[3].
*23.-* El SPJ cambia de uniforme.
*24.-* El SPJ se queda mudo.
*25.-* La fisonomía del SPJ adquiere rasgos animales.
*26.-* El SPJ pierde el control de uno de sus poderes pero tiene un objeto para controlarlo (como Cíclope).
*27.-* El SPJ es carismático para las masas.
*28.-* El SPJ (sólo héroes) es nombrado agente gubernamental de un país al azar (como el Capitán América o Union Jack). Se le cambia de traje y de nombre. Recibe inmunidad diplomática.
*29.-* El SPJ sufre un grave accidente y le quedan secuelas físicas.
*30.-* Un pariente cercano y querido (si es posible) del SPJ muere en extrañas circunstancias.
*31.-* El SPJ se vuelve fanático (político, religioso, etc.) y, por lo tanto, violento.
*32.-* El SPJ se hace amigo de un colectivo de superhéroes.
*33.-* El SPJ deja de tener identidad secreta (como Thor).
*34.-* El SPJ mató a un ser querido; ahora deberá tirar Equilibrio Mental (EQM) para hacer uso del poder que acabó con él.
*35.-* Al SPJ lo confunden con un supervillano.
*36.-* El SPJ tiene un amuleto de barro que le protege de la magia (ojo, el amuleto es frágil).
*37.-* El SPJ descubre un paso a otra dimensión.
*38.-* El SPJ tiene un confidente metahumano que le da chivatazos.
*39.-* El SPJ encuentra un traje de kevlar mejorado con remaches que para 60.
*40.- Sólo para tecnificados:* el SPJ sufre un horrible accidente térmico con su armadura y se fusiona con ella para siempre. Se ha convertido en un cyborg. Los órganos vitales del SPJ se alimentan de electricidad.
*41.-* El SPJ arrebata a un enemigo un maletín con 1D100 millones (si es 30 o más pertenece a una mafia que le perseguirá)[4].
*42.-* El SPJ se vuelve ciego pero, gracias a unos experimentos químicos, consigue un poder de percepción por radar (como Daredevil).
*43.-* El SPJ se aficiona al juego y empieza a ganar o perder (tirar suerte) grandes sumas de dinero.
*44.-* El SPJ es recibido como un héroe (par) o una amenaza (impar) por[5]:
- Atlantes.
- Guimoranes (a quién le importan).
- Ursinos.

*45.-* La última actuación del SPJ ha tenido consecuencias graves sobre el ecosistema.
*46.-* El SPJ es nombrado Sir por la Reina de Inglaterra.
*47.-* El SPJ se vuelve racista.
*48.-* El SPJ asciende de clase social.
*49.-* La pareja del SPJ ingresa en la cárcel.
*50.-* La pareja del SPJ es secuestrada por el villano de la siguiente aventura.
*51.-* El SPJ se convierte como superhéroe en actor de cine (como el Hombre Maravilla), 1D100% de éxito.

[1] La mascota puede tener habilidades metahumanas.
[2] Este es un evento chorra que usamos para dar un susto al jugador, no recomendamos su aplicación, ¡Sería muy cruel! Aunque he de aclarar que nosotros disponemos de una tabla monográfica de Evento-Resurrecciones y que en nuestro caso, el SPJ pasaría al estatus "muerto", lo cual no quiere decir que no le toque resucitar alguna vez.
[3] Disponemos de una extensa tabla de Objetos Mágicos, pero puede quedar a Discreción del DJ.
[4] No hemos actualizado el cambio de moneda a €. Lo dejamos en Pesetas.
[5] Pueden incluirse otros seres/razas/tipos en esta tabla.

*52.-* Tras una pelea con un hombre serpiente, al que vence, el SPJ pierde 20 puntos de carisma por una terrible herida en la cara y adquiere ofidiofobia.
*53.-* El SPJ obtiene un gadget que le permite volar a Rango bajo (impar) o cósmico (par).
*54.-* El SPJ tiene una apuesta con el Diablo en la que se juega su alma.
*55.-* El SPJ viene del futuro pero lo recuerda ahora. Armas de alta tecnología 70%.
*56.-* El SPJ morirá y resucitará de su tumba pero con ligeras modificaciones estéticas y morales tendentes a lo tétrico[6].
*57.- Sólo para guardianes:* la entidad cósmica que le protege concede un ultimátum al SPJ, deberá hacerse digno de su confianza en la siguiente aventura o esta le desposeerá de su objeto.
*58.-* El SPJ se proclama jefe de su grupo.
*59.-* El SPJ se jode[7].
*60.-* El SPJ es operado por una empresa clandestina: se le sube 2D10 a FUE o AGI (a elección del Jugador). Efectos secundarios que el SPJ desconoce:
*- Equilibrio mental entre dos.*
*- 90 % o más, APA -20.*
*- 95% o más, desastre en el experimento: pérdida en INT de 20 puntos.*
*61.-* El SPJ recibe un objeto guardián que mimetiza el poder del ser más cercano al nivel inmediatamente más bajo, adquiriendo su carácter y algunos rasgos físicos.
*62.-* El SPJ es invulnerable a un tipo de energía pero es más vulnerable a otra, que le causa 1/3 de daño más.
*63.-* El SPJ provoca "terror conceptual"[8].
*64.-* El SPJ se enamora.
*65.-* El SPJ aprende 4 nuevos idiomas (INT/3).
*66.-* Ofrecen al SPJ colaboración remunerada por las Fuerzas de Seguridad para dar caza a viejos conocidos suyos.
*67.-* El SPJ desarrolla un hobby absorbente.
*68.-* El SPJ cambia de estética en su vida privada.
*69.-* El SPJ se enamora de algún miembro del grupo.
*70.-* El SPJ tiene sueños extraños, muy extraños.
*71.-* El SPJ monta un pequeño negocio.
*72.-* La máscara le come el cerebro al SPJ; su personalidad pública se ve absorbida por la privada, hasta tal punto que deja de existir.
*73.-* El SPJ se jubila por una aventura, buscando la paz interior en algún sitio lejano (+3D10 Equilibrio Mental).
*74.-* El SPJ adquiere un poder de "sentido del peligro".
*75.-* El SPJ quiere tener un hijo antes de morir en una misión.
*76.-* El SPJ intenta (por un tiempo) ser una buena persona.
*77.-* El ser más querido del SPJ resulta ser un villano, con el que se enfrentará en la próxima aventura (Darth Vader vs. Luke Skywalker).
*78.-* El SPJ bebe para olvidar.
*79.-* El SPJ tiene una obsesión.
*80.-* El SPJ por extrañas circunstancias, se vuelve ambidextro.
*81.-* El SPJ se convierte en un superhéroe de palabra; y si ya lo era, se convierte en un mentiroso compulsivo.
*82.-* El SPJ se hace la cirugía estética: +3D10 en apariencia.
*83.-* Un millonario agradecido regala al SPJ un vehículo "Kit", que habla y se conduce con percepción/2+10%.
*84.-* El SPJ pierde un brazo en la próxima aventura.
*85.-* El SPJ se convierte, en el portavoz social o símbolo de un sector discriminado de la sociedad al cual ayudará siempre que pueda y, por el contrario, las fuerzas opresoras le tendrán antipatía.
*86.-* El SPJ viaja y adopta costumbres de una cultura extraña que le nombra hijo adoptivo.
*87.-* El SPJ se vuelve sanguinario.
*88.-* El SPJ ha sufrido una experiencia traumática que le hace madurar profundamente: +10.000 PX.
*89.-* El SPJ conoce a alguien que le enseña nuevas habilidades de aprendizaje (+1D4).
*90.-* Derecho a dos tiradas de Eventos[9].
*91.-* El último SPJ muerto resucita.
*92.-* Si es un héroe cósmico o dios, ha quedado atrapado en la Tierra, hasta que la primera entidad del panteón le permita salir.
*93.-* Uno de sus poderes sube de Rango.
*94.-* Uno de sus poderes baja de Rango.
*95.-* Pierde todos los poderes hasta el nivel siguiente.
*96.-* Adquiere un poder extra de su mismo tipo.
*97.-* Encuentra un objeto especial[10].
*98.-* El SPJ encuentra una tecnoarmadura en perfecto estado. Adquiere la habilidad para manejarla.
*99.-* El SPJ recibe 1D100 millones.
*100.-* Los poderes del SPJ adquieren Rango cósmico hasta el nivel siguiente.

[6] El SPJ no adquiere Habilidades Metahumanas ni se vuelve Inmortal.
[7] Aplicamos como que no le pasa nada al SPJ. Como si no hubiera tirado en la tabla de Eventos.
[8] Suceden cosas surrealistas alrededor suya.
[9] En cualquier tabla. Se tira para saber en cual.
[10] Esta vez las propiedades del objeto quedan a discreción del DJ.

### *TABLA 2 1D100:*

*1.-* El SPJ pierde la base.
*2.-* El SPJ encuentra 1D6 pociones que le recuperan la totalidad de los Puntos de Vida.
*3.-* Un maestro Ninja agradecido enseña al SPJ 1D4 Habilidades de Combate.
*4.-* El SPJ ha perdido todas sus posesiones (excepto sus armas, objetos guardián, tecnoarmaduras, etc.).
*5.-* Algo provoca en el SPJ un rejuvenecimiento; pasa a nivel 1.
*6.-* El SPJ pierde una atribución de uno de sus poderes hasta nivel siguiente.
*7.-* Una conjura contra él hace que se le considere una amenaza mundial; hay presión pública.
*8.-* El SPJ recupera el alma; y si la tiene, la pierde.
*9.-* El jugador de la derecha del que le haya tocado este evento, comparte el siguiente evento con él. Tirar de nuevo en otra tabla.
*10.-* El SPJ adquiere el poder de telepatía a nivel bajo.
*11.-* El SPJ puede respirar bajo el agua.
*12.-* El SPJ decide cambiar de grupo.
*13.-* El SPJ tira en la tabla de Evento-Putadas.
*14.-* Un nuevo enemigo aparece en la vida del SPJ.
*15.-* Un enemigo suyo se le rinde y se retira de la escena pública.
*16.-* Todo lo que creía sobre su vida u origen es falso.
*17.-* Alguien a quien el SPJ creía muerto, ha vuelto.
*18.-* Un grupo de personas desconocidas hasta ahora le rinden culto y homenaje.
*19.-* El SPJ es trasladado a otro universo.
*20.-* Un hechicero que conoce al SPJ le enseña el uso de las artes mágicas. Adquiere la Habilidad “Magia” y posee Puntos Mágicos (EM).
*21.-* El SPJ tiene aversión a las armas hasta el nivel siguiente.
*22.-* El SPJ tiene MUCHO miedo a la muerte. Restar 1D20 a Equilibrio Mental. No se expondrá al peligro si puede evitarlo.
*23.-* El SPJ cambia de sexo y recibe apariencia 100.
*24.-* El SPJ, víctima de una onda radiactiva, muta de color corporal y se convierte en una tonalidad plana, sin sombras, ni sensación de volumen. +10% a la parada y a la discreción, siempre que no vaya vestido.
*25.-* El SPJ se da cuenta de que puede distinguir a las personas que poseen habilidades metahumanas de las que no, aunque estas no lo aparenten a simple vista.
*26.-* El SPJ, tras subir de nivel, sube de forma física, +2D10 en fuerza y agilidad. El límite es 100, si eres humano.
*27.-* El SPJ cambia de uniforme e identidad.
*28.-* El SPJ está mal visto por un sector de la sociedad.
*29.-* El SPJ se vuelve sacerdote de una religión a determinar.
*30.-* El SPJ sube de estatus público. La gente tiene una mejor impresión suya y de sus acciones.
*31.-* El SPJ tiene un *quinjet* con un piloto.
*32.-* El SPJ sube de nivel.
*33.-* El SPJ cae MAL allá donde va,
*34.-* El SPJ mejora su calidad humana; 1D4 virtudes.
*35.-* El SPJ empeora su calidad humana; 1D4 defectos.
*36.-* El SPJ tira de nuevo un evento, teniendo en cuenta que no puede ser negativo para él.
*37.-* El SPJ se vuelve muy bello: +50 en apariencia.
*38.-* El SPJ desarrolla un comportamiento psicótico, oye voces que le incitan a hacer extrañas cosas.
*39.-* El SPJ descubre que es extraterrestre.
*40.-* La ficha del SPJ debe borrarse. (Es broma, no le pasa nada)
*41.-* El SPJ es abducido por extraterrestres y es transformado en un ser híbrido de esa raza.
*42.-* El SPJ adquiere un objeto guardián que le otorga poderes. Pasa a ser un SPJ con origen múltiple.
*43.-* El SPJ forma una familia.
*44.-* El SPJ sufre un accidente y pierde una de sus extremidades.
*45.-* Se pone precio por la cabeza del SPJ, por cada aventura, se subirá la recompensa en 1D10 millones.
*46.-* El SPJ se borra el último evento negativo anotado. Si no tiene, tira en la tabla de Evento-Putadas y se lo queda.
*47.-* El SPJ es mal visto por la comunidad eclesiástica.
*48.-* El SPJ crea un club de fans que le admiran y le apoyan.
*49.-* El SPJ se convierte en un personaje de la vida social.
*50.-* El SPJ gana un poder de su misma clase.
*51.-* Un enemigo del SPJ se reconciliará con él y se unirá a su grupo.
*52.-* El SPJ adquiere una “dimensión de bolsillo” a la que puede acceder siempre que quiera.
*53.-* El SPJ ve como su alma pasa al cuerpo de un juguete.
*54.-* El SPJ posee un aparato con el que desconectar armaduras por contacto. Porcentaje en activarlo PER/2.
*55.-* El SPJ detecta la presencia de entes sobrenaturales y puede verlos (como en “El Sexto sentido”). Estos no le harán daño ninguno, pero se sentirán atraídos por el aura del SPJ. Siempre habrá un fantasma cerca.
*56.-* El SPJ tiene la oportunidad de transformarse en el heraldo de un dios.
*57.-* El SPJ pierde 2D20 en inteligencia merced a un ataque psíquico de un supervillano.
*58.-* El SPJ tira en la tabla de secuelas.

*59.-* El SPJ tira dos veces en esta tabla de eventos.
*60.-* El SPJ hace un intercambio con otro SPJ suyo de otro grupo, hasta que él quiera (mínimo una aventura).
*61.-* El SPJ cree que es mortal, pero al fallecer observa que no muere. Obtiene el poder de inmortalidad. Pertenece a una clase de seres inmortales.
*62.-* El SPJ es mordido por un vampiro y adquiere sus características.
*63.-* El SPJ entra en el grupo de La Estrella, aunque no esté preparado.
*64.-* El SPJ es el hijo legítimo de un superhéroe muy famoso.
*65.-* El SPJ es el hijo ¡legítimo de Thor. Vivirá 3000 años.
*66.-* El SPJ se separa en dos SPJs (como "Gran P"/"Kicho"), cada uno con poderes independientes. Jugará con los dos a la vez.
*67.-* El SPJ aprende el Idioma Divino.
*68.-* El SPJ obtiene fobia a las alturas. Tirará equilibrio mental cada vez que desee volar.
*69.-* El SPJ tiene una misión concreta y privada que quiere cumplir (como Cunner).
*70.-* El SPJ es invulnerable a la magia pero él no lo sabe.
*71.-* El SPJ ha llevado siempre un collar cuyas propiedades y procedencia se desconocen.
*72.-* El Islam condena a muerte al SPJ por blasfemias contra el Profeta y su Libro Sagrado. Superhéroes mahometanos le perseguirán de forma fanática.
*73.-* El SPJ entra en el servicio de los SWAT metahumanos de cualquier país (a determinar).
*74.-* El SPJ tiene un montón de hijos ¡legítimos repartidos por todo el mundo y que abrigan el deseo de acabar con su padre que les abandonó (como Rodrigo Álvarez de Peñafiel).
*75.-* El SPJ es un clon. Hay 1D100 clones en el mundo como él con una misión desconocida (por el momento).
*76.-* El SPJ es vapuleado por los medios de comunicación (como Troll).
*77.-* Crean una serie de cómics con el SPJ como protagonista.
*78.-* El SPJ publica sus memorias, las cuales provocan un gran escándalo.
*79.-* Un impulso irracional lleva al SPJ a dirigirse al Tibet.
*80.-* El SPJ encuentra una moneda de oro bendecida por una divinidad que le otorga +30% en Suerte. Por cada acción malvada que realice, se le bajará un 5% a esa cifra, hasta llegar a 0.
*81.-* Cuando muera el SPJ, su alma irá al Hades.
*82.-* Un Dios de algún panteón ayuda al SPJ mientras que un Dios enemigo de esa divinidad le jode.
*83.-* El SPJ se da cuenta de que unos extraños hombres de negro le siguen a todas partes.
*84.-* Se abre una Fundación con el nombre del SPJ para ayudar a los metahumanos desamparados.
*85.-* El SPJ adquiere un poder mutante.
*86.-* El SPJ consigue un guantelete que le sube +40 al daño.
*87.-* El SPJ tiene buenas relaciones con metahumanos importantes.
*88.-* Un accidente desfigura al SPJ (35 en apariencia) por lo que decide esconder su rostro para siempre (como el Doctor Muerte).
*89.-* El SPJ pierde el pelo de todo el cuerpo y sus pupilas se vuelven incoloras. Se trata de un estado larvario que concluirá en una transformación a determinar por el DJ.
*90.-* Un supervilano poderoso quiere la cabeza del SPJ.
*91.-* El SPJ entrena y obtiene +10 en agilidad.
*92.-* El SPJ engorda (+20 kilos) y pierde 10 en agilidad.
*93.-* El SPJ encuentra un maestro que le enseña artes marciales.
*94.-* El SPJ gana SIEMPRE en los juegos de azar. Lo cual a veces también puede acarrearle problemas.
*95.-* El SPJ existe.
*96.-* El SPJ es un apasionado de la Edad Medía y eso se reflejará en su uniforme y en su forma de vida.
*97.-* El SPJ obtiene el poder de desdoblar en diferentes cuerpos diferentes personalidades; a un porcentaje de PER/2.
*98.-* El SPJ, debido a una maldición, adquiere un aspecto híbrido entre animal y humano, pero sin atribuciones especiales.
*99.-* El SPJ tiene soplones que le informan de actividades metahumanas legales e ilegales.
*100.-* El SPJ obtiene unos poderosos escudos mentales que le protegen de ataques psíquicos y le imposibilitan recibir mensajes telepáticos.

### *TABLA 3 1D100:*

*1.-* El SPJ, debido a una multitud de acciones bochornosas, ha quedado bautizado por parte del populacho con un mote ridículo, el cual corearán cuando éste se presente en público.
*2.-* El SPJ aprende a manejar un arma exótica.
*3.-* El SPJ aprende a manejar un vehículo,
*4.-* El SPJ cambia de uniforme por uno totalmente diferente.
*5.-* El SPJ es alérgico al kevlar.
*6.-* La empresa Superhéroes Inc. proporciona al SPJ un androide (hacer ficha) guardaespaldas ya que ha recibido amenazas de muerte.
*7.-* El SPJ entabla amistad con el pueblo atlante y le considera aliado.
*8.-* Si el SPJ tiene una base, esta es ocupada por otro grupo de superhéroes (o supervillanos).
*9.-* El SPJ aprende la habilidad "escudo" y obtiene uno de *strenium*.
*10.-* El SPJ se vuelve sensible a la energía eléctrica, la cual le causará daño por dos.
*11.-* El SPJ es un enterado del mundo metahumano. Conocimiento de Superhéroes +40 (La Habilidad es PER/2).
*12.-* El SPJ consigue contactos para obtener herramientas y armas tecnológicas.
*13.-* Un suceso traumático marca la vida del SPJ.
*14.-* El SPJ se vuelve altruista y rechaza toda recompensa por sus servicios.
*15.-* El SPJ encuentra en una base abandonada 1D4 gadgets.
*16.-* El SPJ era muy amigo de un SPJ fallecido y recibe de este todas sus pertenencias (base, uniforme, armas, etc,.)
*17.-* El SPJ hereda de un pariente multimillonario una fortuna descomunal.
*18.-* El SPJ tiene amistad con una raza alienígena que habita en la tierra.
*19.-* El SPJ se dedica a instalar inmigrantes ¡legales de otras dimensiones en esta, mientras un socio se encarga de teletransportarlos. La mayoría son elementos peligrosos. Conocimiento dimensional 50%. Se trata de un trabajo secreto.
*20.-* El SPJ le debe un favor importante a un mafioso.
*21.-* El SPJ anda escaso de dinero y lleva un uniforme publicitario.
*22.-* El SPJ se lleva terriblemente mal con otro SPJ del grupo.
*23.-* El SPJ tiene como enemigo mortal a un PNJ del libro.
*24.-* El SPJ descubre que es un ser sintético.
*25.-* El SPJ gana un poder de la nueva tabla de poderes mutantes.
*26.-* El SPJ se vuelve antropófago.
*27.- Efecto "¡Qué potra!":* en la próxima situación de combate en la que fuera a morir el SPJ, ocurrirá algo extremadamente afortunado que le salvará la vida, tras lo cual deberá decir: "¡qué potra!"
*28.-* Una orden de Ninjas sentencia a muerte al SPJ y acudirán en su busca.
*29.-* El SPJ adoptará la identidad de un SPJ fallecido.
*30.-* El SPJ recibirá un evento opuesto al del jugador anterior.
*31.-* El SPJ acepta la oferta de grabar los combates que realice para una importante cadena de televisión siendo generosamente remunerado.
*32.-* El SPJ se vuelve alcohólico.
*33.-* El SPJ es adicto a la velocidad.
*34.-* El SPJ gana unas jet-botas en un concurso de televisión que le permiten volar a Rango medio.
*35.-* Un extraño superhéroe ayudará al SPJ en momentos críticos y desaparecerá después sin decir palabra.
*36.-* Toda la familia del SPJ ha fallecido en extrañas circunstancias.
*37.-* El SPJ bebe una extraña poción que le deja la lengua bífida y le permite ver perfectamente en la oscuridad.
*38.-* Una extraña organización secuestra al SPJ y le coloca una potente bomba dentro de su cuerpo y le dice que tendrá que liderar una misión si quiere liberarse del artefacto. Tirar localización de la bomba. Si recibe un impacto de 125 puntos en ese lugar, estallará. Daño de la bomba, 400 puntos. Si intentan extraer la bomba, esta estallará.
*39.-* Un extraño parásito alienígena se mete en el cuerpo del SPJ y le resta ¼ de su constitución (CON) pero le proporciona un poder mutante a Rango alto. Si intentan extraer al parásito, el huésped morirá.
*40.-* A partir de la próxima aventura, el SPJ caerá mal a los animales y, si pueden, le atacarán (no cuentan los animales alienígenas).
*41.-* El SPJ es atacado por un oscuro villano que le lanza un hechizo temporal y transforma su apariencia en la de un hombre de Neanderthal, con una inteligencia de 39. Se le sube 20 a agilidad, fuerza y constitución (máximo 100). Sus costumbres serán también prehistóricas.
*42.-* El SPJ ha roto la libertad condicional de una prisión metahumana y le persigue Tecnored.
*43.-* El SPJ es un fan de Resplandor.
*44.-* Un SPJ que se creía fallecido vuelve a su grupo original. Si el grupo ya no existe, elegirá otro.
*45.-* El SPJ se vuelve muy paranoico (como Perry).
*46.-* El SPJ se vuelve vegetariano.
*47.-* El SPJ obtiene un sentido extrasensorial que le permite detectar metahumanos.
*48.-* El SPJ es incoherente (como César de Alburquerque),
*49.-* Un extraño personaje con poderes toma al SPJ como modelo y lo sigue a todas partes, con un uniforme parecido y con una relación de subalterno (como Robin y Batman).

*50.-* Una hechicera maldice al SPJ. Suerte entre dos. Sólo se romperá la maldición con la muerte de la hechicera.
*51.-* Después de una pelea, el SPJ quita un extraño anillo al superhéroe derrotado y se lo pone; el anillo le constreñirá el dedo y no se lo podrá quitar. Cada vez que haga una mala acción, el anillo le soltará una descarga eléctrica a nivel alto. La sortija le dará un poder mutante.
*52.-* El SPJ trabaja como agente secreto de Tecnored.
*53.-* Un PNJ muerto vuelve a la vida.
*54.-* Cuando muera el SPJ, volverá a la vida en forma de esqueleto.
*55.-* El SPJ aprende, a tocar el piano muy bien. Inteligencia mas percepción/2.
*56.-* El SPJ se vuelve un ecologista radical y en sus combates intentara no dañar al medio ambiente (plantitas, animalitos, riachuelitos, roquitas, etc.).
*57.-* Un SPJ que se encuentre en otra dimensión vuelve a casa.
*58.-* Un villano de antiguas aventuras vuelve para ajustar las cuentas.
*59.-* Un asunto de una antigua aventura que parecía solucionado no lo está (¡Oh!).
*60.-* El SPJ obtiene un CD con información MUY importante pero que se encuentra protegido por una contraseña que el SPJ desconoce. Sólo se puede romper con la contraseña o con el poder de “Empatía Tecnológica”.
*61.-* La madre del SPJ aparecerá en los lugares más insospechados de manera constante para convencer a su hijo de que deje la carrera de superhéroe.
*62.-* El SPJ obtiene una bola de cristal, que sólo pueden utilizar los Magos, en la que verá extrañas visiones de sucesos futuros.
*63.-* El SPJ hereda un yate de lujo.
*64.-* El SPJ se casa (¡glups!).
*65.-* El SPJ se deja el pelo largo (hasta el culo).
*66.-* El SPJ se vuelve un devoto cristiano.
*67.-* El SPJ es poseído por un demonio; +1 poder infernal.
*68.-* Se crea un lazo mental entre dos miembros del grupo. Podrán comunicarse por telepatía, sentirán si son atacados, etc.
*69.-* El SPJ decidirá sus acciones tirando una moneda al aire.
*70.-* El SPJ dejará una marca o señal personal allá donde vaya.
*71.-* El SPJ utilizará a partir de ahora un vehículo personalizado (como el Batmóvil).
*72.-* El SPJ se ve agobiado por los periodistas, que le seguirán vaya donde vaya.
*73.-* El SPJ se presenta a las elecciones.
*74.-* El SPJ consigue, un artefacto a modo de pulsera que teleportará al SPJ a 1000 kilómetros de donde esté a la menor señal de peligro para la su integridad. El SPJ aparecerá en un lugar seguro.
*75.-* El SPJ, durante su próxima aventura, se transformará en una rana humanoide de tamaño humano, con todas sus atribuciones y poderes inalterados.
*76.-* El SPJ consigue un veneno potentísimo de coral alterado genéticamente, que no es reducido con antídoto ninguno y provoca la muerte instantáneamente. Una dosis.
*77.-* El SPJ consigue una concha con la que podrá escuchar... (a discreción del DJ).
*78.-* La piel del SPJ adquiere un tono azulado y una protección de +10 al DA permanentemente.
*79.-* Un día que el SPJ pasaba por una playa desierta, encontró una extraña alga de aspecto apetitoso. Vete a saber lo que le llevó ha hacerlo, pero tras comérsela, el SPJ adquiere el poder de premonición, multiformidad y branquias (como el ser mitológico Glauco).
*80.-* El SPJ aprende a manejar el arco y tiene acceso a flechas especiales.
*81.-* La base del SPJ queda totalmente destruida.
*82.-* Fortuna: el SPJ, en la próxima aventura, se le ignorará toda pifia que saque.
*83.-* El SPJ es nombrado hijo predilecto de su ciudad natal.
*84.-* El SPJ consigue una espada que hace +40 al daño y es irrompible.
*85.-* El SPJ pierde un ojo (percepción/2) y se pone un parche a lo Nick Furia.
*86.-* El SPJ abre sin querer un portal que conecta Fantasy Land con el mundo real.
*87.-* El SPJ consigue una bomba atómica.
*88.-* El SPJ adquiere una gran soltura retórica:+40% en influencia (máximo 100%).
*89.-* El SPJ ha desarrollado sentimientos e impulsos propios de un traidor.
*90.-* El SPJ tiene un poder mutante latente que se activará en momentos críticos aunque podrá controlarlo perfectamente.
*91.-* El SPJ acaba de ser papá de un niño mutante, felicidades.
*92.-* El SPJ conoce a un viajero temporal y dimensional.
*93.-* El SPJ se vuelve impotente y estéril.
*94.-* Al SPJ, expuesto a una fuerte emisión radioactiva, le crecen dos brazos más.
*95.-* El SPJ obtiene unos guantes y botas con el poder de adherencia.
*96.-* Debido a un error de prensa, la sociedad cree que el SPJ ha muerto.
*97.-* El SPJ decide comportarse en todo momento como un héroe, arriesgando su vida para salvar la de los demás (como el Capitán América).
*98.-* El SPJ es víctima de un hechizo y su apariencia es la de un pájaro antropomorfo. Le crecen alas y adquiere el poder de volar (tirar Rango). Sus poderes y atribuciones se mantienen. Tiene capacidad de habla pero su dieta es la de un pájaro (gusanitos, alpiste, etc.).
*99.-* El SPJ sabe en todo momento qué es de las personas que ha conocido.

*100.-* El SPJ gana un... ¡Origen múltiple! Si ya era de origen múltiple, ahora tendrá un origen más.

*TABLA 4 1D100: Evento-Putadas.*

*1.-* El SPJ engorda y no se mantiene en forma; -10 en agilidad (AGI) y en habilidades de agilidad.
*2.-* El SPJ se vuelve individualista y no querrá cooperar con el grupo en muchos aspectos.
*3.-* El SPJ adquiere una adicción grave: drogas, alcohol, o alguna costumbre especial.
*4.-* El SPJ se contagia de SIDA.
*5.-* El SPJ necesita graduarse la vista. -10 en percepción y en habilidades de percepción.
*6.-* El SPJ adquiere un punto débil en el que recibirá el doble de daño. Tirar localización.
*7.-* El SPJ será más vulnerable a un determinado material que le hará el doble de daño, como los hombres-lobo.
*8.-* Una lobotomía hace que la inteligencia del SPJ baje 30 puntos; puede no llegar a 40.
*9.-* El SPJ tendrá comportamiento suicida únicamente en la siguiente aventura.
*10.-* El SPJ no resucitará.
*11.-* El SPJ sufre extrañas alucinaciones, -40 a equilibrio mental.
*12.-* El SPJ, cada vez que usa un poder, se transforma en una criatura repugnante.
*13.-* Un accidente deforma al SPJ: apariencia 10.
*14.-* Uno de los poderes del SPJ baja a Rango bajo, hasta siguiente nivel.
*15.-* El SPJ se ve envuelto en un escándalo internacional.
*16.-* Un peligroso grupo de supervillanos persigue al SPJ.
*17.-* El PNJ más poderoso del juego persigue al SPJ.
*18.-* El SPJ encuentra una extraña máscara, tras ponérsela, no se la puede sacar. Esta máscara no tiene poderes ni le otorga ninguna habilidad especial.
*19.-* Blanco fácil: el SPJ tendrá el doble de oportunidades que los demás de ser atacado.
*20.-* Supergafe: su suerte baja a 0%.
*21.-* Antipatía Mecánica: las máquinas funcionarán al 50% cuando estén a menos de dos metros del SPJ. Incluye tecnoarmaduras.
*22.-* Las criaturas mitológicas odian al SPJ.
*23.-* Sin querer, el SPJ mata a alguien importante.
*24.-* El SPJ tiene un oscuro pasado que no quiere que salga a la luz.
*25.-* El SPJ pierde los brazos.
*26.-* El poder de más alto Rango del SPJ baja a Rango bajo.
*27.-* El SPJ es considerado ahora como una amenaza pública.
*28.-* El SPJ es considerado un terrorista mundial.
*29.-* El SPJ aborrece las armas de fuego.
*30.-* Ultragafe: la suerte del SPJ y de su grupo baja a 0%.

*31.-* Anmesía: el SPJ no recuerda lo sucedido en la anterior aventura que haya jugado.
*32.-* Poder descontrolado: uno de los poderes del SPJ no funcionará correctamente.
*33.-* Cobarde en grado sumo.
*34.-* Un dios tiene una vendetta personal contra el SPJ.
*35.-* El SPJ envejece 50 años, aunque sus características no se ven afectadas.
*36.-* El SPJ vomita con mucha frecuencia.
*37.-* Hidrofobia: el SPJ adquiere odio acérrimo al agua.
*38.-* Doble personalidad: una personalidad oculta del SPJ intenta controlar al SPJ y se manifestará a discreción del DJ.
*39.-* Si el SPJ es guardián, su objeto guardián desaparece.
*40.-* El SPJ se queda sin evento.
*41.-* Cuando el SPJ usa un poder suyo, el SPJ se volverá incontrolable.
*42.-* El SPJ atrae a las criaturas malignas. +50% de probabilidades de que le ataquen a él primero.
*43.-* El SPJ ha tenido tan mala suerte que recibirá dos Evento-Putadas.
*44.-* Un hedor repugnante acompaña al SPJ y no se soluciona con nada.
*45.-* El SPJ se queda sordo debido a una explosión cercana.
*46.-* Generosidad extrema: el jugador compartirá su Evento-Putada con el resto del grupo. Todos reciben la misma Evento-Putada.
*47.-* El SPJ tiene problemas existenciales.
*48.-* El SPJ acarrea una deuda de honor que debe pagar.
*49.-* El SPJ se vuelve extremadamente maleducado.
*50.-* El SPJ pierde uno de sus poderes durante un nivel.
*51.-* El SPJ adquiere miedo a las alturas.
*52.-* La familia del SPJ es asesinada por un metahumano.
*53.-* Metahumanos peligrosos conocen la identidad secreta del SPJ.
*54.-* Anonimato: los hechos del SPJ nunca trascenderán a la luz pública.
*55.-* El SPJ no atacara a seres alienígenas debido a convicciones personales.
*56.-* Los periodistas ridiculizan al SPJ y se mofan de él.
*57.-* En Internet circulan gran cantidad de rumores falsos acerca del SPJ.
*58.-* Una extraña criatura con poderes acosa al SPJ una vez por aventura, hasta la muerte de uno de los dos. Hacer ficha.
*59.-* Un supervillano al que se creía fallecido vuelve a la vida.
*60.-* El SPJ encuentra una pulsera; al ponérsela, se le ciñe a la muñeca y no se la puede quitar. Le restará 50% a la iniciativa.
*61.-* El SPJ es un foco de energía negativa que impide a los Magos lanzar hechizos si están a menos de 200 metros de él. -25% en suerte.
*62.-* El SPJ es víctima de una maldición; un hechicero vudú se divierte con el SPJ y le reduce -25% en equilibrio mental. En ocasiones, el hechicero controlará las acciones del SPJ.
*63.-* Recuerdos traumáticos: en una pelea con otro superhéroe murieron varios niños. -20% en equilibrio mental.
*64.-* El SPJ descubre que es en realidad una criatura demoníaca; no podrá entrar en recintos sagrados bajo pena de 1D100+100 puntos de daño por Asalto.
*65.-* El SPJ tiene un hermano gemelo supervillano que le atacará.
*66.-* El SPJ adquiere una claustrofobia extrema.
*67.-* El daño absorbido del SPJ se reduce a la mitad debido a una maldición de un enemigo.
*68.-* Un hechizo maligno convierte al SPJ en un niño de 50 cm. de altura; sus atributos y poderes se mantienen invariables.
*69.-* El SPJ es acusado injustamente de genocidio.
*70.-* En los combates el SPJ ocasionará cuantiosos daños materiales que tendrán que ser costeados por el SPJ: 500.000.000 €.
*71.-* El SPJ es echado del grupo en el que se encuentre.
*72.-* Una horda de robots violentos de procedencia desconocida tienen como misión acabar con el SPJ.
*73.-* La piel del SPJ adquiere un tono violeta oscuro que le hace invisible a las cámaras pero que le produce un cáncer de piel incurable y degenerativo.
*74.-* Por efecto de una extraña alergia, el SPJ se quitará 1D20 puntos de vida cada turno que esté a menos de 2 metros de un mutante inducido.
*75.-* El SPJ envejece 20 años.
*76.-* El SPJ muere y resucita como un zombi debido a una maldición.
*77.-* El SPJ rejuvenece 30 años. (mínimo 1).
*78.-* El SPJ se quitará el doble de puntos de vida si es atacado con energía cósmica.
*79.-* El SPJ es secuestrado y unos sacerdotes malignos lo convierten en un monstruo repugnante. Logra escapar pero tiene ordenes que debe obedecer.
*80.-* El SPJ tiene un embrión alienígena en la cabeza que eclosionará dentro de un año.
*81.-* El SPJ hace un pacto con un demonio menor y este le ofrece dos alternativas: hacer que uno de sus poderes suba de Rango o ganar un nuevo poder a Rango medio. A cambio el SPJ tendrá que ofrecer al demonio en cuestión una víctima humana al día durante 3 aventuras.
*82.-* El SPJ es un negado a la hora de orientarse en ningún sitio. Orientación 0%.
*83.-* El SPJ no puede ver con sus propios ojos la luz del sol si no es con algún tipo de protección, como gafas de sol. Si no lleva protección, se quedará ciego.
*84.-* Un poderoso grupo de supervillanos declara la guerra al SPJ y a todos los que le rodean.

*85.-* En la próxima aventura surgirá un hijo bastardo del SPJ con un poder a nivel cósmico y vendrá a ajustar las cuentas con su padre por abandonar a mamá.
*86.-* Por una extraña maldición, todo el mundo olvida al poco tiempo el aspecto del SPJ.
*87.-* El SPJ morirá si no bebe un vaso de agua del mar al día, debido a una maldición de Poseidón.
*88.-* El SPJ se transformará en una tía de apariencia 100 que atraerá MUCHO a los hombres.
*89.-* El SPJ se transformará en un animal; tirar tabla de animales. Mantendrá sus poderes y podrá hablar.
*90.-* Un PNJ conocido es en realidad un supervillano que busca la destrucción de los SPJs.
*91.-* Un SPJ muerto resucita como un supervillano para acabar con el SPJ.
*92.-* La lluvia provoca un 50% menos de iniciativa al SPJ, víctima de una maldición del dios de las tormentas de algún panteón.
*93.-* Una horda de zombis persigue al SPJ.
*94.-* El SPJ es intoxicado por una fórmula genética que hará que el SPJ entre en combustión si está cerca de un foco ígneo, incluida la llama de un mechero. El radio es de 1 metro.
*95.-* El SPJ adquiere un nuevo poder que es incontrolable.
*96.-* El SPJ profana un antiguo santuario por lo que aparecen cuatro elementales de fuego que buscarán la destrucción del SPJ.
*97.-* El SPJ es repugnante para el sexo opuesto.
*98.-* El SPJ se convertirá en una mezcla de tigre y oso polar cuando esté un día sin probar carne humana.
*99.-* El SPJ se convierte en un vampiro.
*100.-* Los dioses Thor, Odín, Anubis y Ares deciden que el SPJ debe MORIR y actuarán conjuntamente para mandarlo al otro barrio.

### *TABLA 5 1D100: Evento-Milagros.*

*1.-* Afortunado. Tu suerte sube al 100%.
*2.-* Aprendes rápido. Subes de nivel con la mitad de puntos de experiencia.
*3.-* Tanto combate ha estilizado y fortalecido tu cuerpo. +10 a CON y APA.
*4.-* Cuando subes de nivel no tiras el dado para saber que % subes. Lo haces directamente con el máximo (+10%).
*5.-* Siete vidas como un gato. Si caes en coma te recuperas. Y el SPJ no morirá hasta tener sus PVs totales en negativo. *(hacemos que un SPJ no muere hasta tener sus puntos de inconsciencia en negativo, y si llega a –1, va perdiendo un punto de vida por Asalto. Pero con este evento ganas un +1 PV por cada Asalto hasta llegar a 0, como si te regeneraras).*
*6.-*¡Jo, que potra!. Una vez por aventura, si el SPJ recibe un impacto en la cabeza, volverá a tirar de nuevo localización pero descartando la cabeza.
*7.-* Eres inmortal. Pero lo descubrirás cuando alguien "te mate".
*8.-* Phenomenon. Todo al 100% + 1D4 poderes mentales. A las 1D20 aventuras el SPJ morirá.
*9.-* Un enemigo vencido se ofrece a ayudarte.
*10.-*¡Hey, colega! Te encuentras con cualquier PNJ. Tira 1D100. 95 o más el PNJ es amigo del SPJ, incluyendo enemigos, estos no le atacarán.
*11.-* Cualquier putada que le haya sucedido al SPJ con efectos físicos y psicológicos (miembros perdidos, poderes y objetos perdidos, maldiciones, etc.) desaparecerán. Volverá a ser el de antes.
*12.-* Héroe. Hagas lo que hagas eres un héroe mundial, y cualquier acción será interpretada como una heroicidad.
*13.-* Los supergrupos oficiales más poderosos te quieren contratar y te ofrecen suculentas ofertas.
*14.-* Has sufrido un accidente grave. Pero un científico desconocido te ha arreglado con una fórmula genética. Ahora recuperas 2D10 PV por Asalto y regeneras miembros perdidos (menos la cabeza). El problema es que ahora le debes un favor al científico.
*15.-* Mala hierba. Eres mala hierba y cuando te hacen un crítico en realidad no te hacen daño X 2 sino neutral, ya que te mueves instintivamente en el último momento y no te da en el punto crítico.
*16.-* Conoces el amor y te casas. Ahora eres más feliz. ¿O no?
*17.-* Conoces el sexo y tienes un hijo. Ahora eres más papá.
*18.-* Un SPJ resucita.
*19.-* Uno de los poderes de SPJ sube a Rango cósmico (al azar).
*20.-* Todos los poderes del SPJ suben de nivel.
*21.-* El SPJ sube un nivel de experiencia.
*22.-*¡Ups!¿Qué es esto? Te encuentras un Objeto Guardián.
*23.-* Encuentras un mapa. Un mapa que muestra una encrucijada entre dimensiones (+50% a Conocimiento Dimensional)
*24.-* Recibes el favor de alguna deldad. Siempre que estés en peligro de muerte tira 1D100 y si sale 85 ó más esta deldad te salvará (Pero no hará nada con los malos, si es que la amenaza es de un grupo de supervillanos).
*25.-*¡Es él! Un bombardeo mediático hace que la presencia del SPJ sea una fuente de malos augurios (infundada, claro) pero las masas susceptibles tendrán que tirar EQM y si fallan huirán de ti. Supervillanos incluidos.
*26.-* Ganas una fortuna desproporcionada que te convierte en un Rockefeller viviente. Podrás vivir rico por el resto de tus días.
*27.-* Atractivo especial. Tienes un nosequé que las mujeres caen embobadas ante ti. Para ellas tienes 100% en influencia. En un combate preferirán no pegarte y hacerte prisionero. Acabarás cansado pero vivo.
*28.-*¡Doc, viejo amigo! Aparece en tu vida un científico loco. Cada aventura tira 1D100 y si sale 80 o más construye aquello que le has pedido (tampoco hay que pasarse). Al finalizar el módulo ese cacharro explotará o acabará destruido irremediablemente.
*29.-* Líder Indiscutible. Cada vez que des una orden (lógica) todo el mundo debe tirar EQM para no obedecerla.
*30.-* Hay una serie de cómics con el SPJ como protagonista.
*31.-* Deciden hacer una peli sobre el SPJ. Tira 1D100 y ese será el porcentaje de verosimilitud de tus actividades metahumanas.
*32.-* La ONU te condecora.
*33.-* Un país te elige hijo adoptivo por los servicios prestados.
*34.-* Se te aparece una deldad y te dice que eres EL Elegido...(¿?).
*35.-* Te dan 3 millones de Euros por una muestra de tu semen/óvulos.
*36.-* Una mujer superpoderosa de un grupo de metahumanos se enamora de ti y te ayudará cuando menos te lo esperes.
*37.-* Error de Correo. Por un error del departamento de correos, empiezas a recibir en tu base armamento, trajes especiales, provisiones, información clasificada, etc. Todo ello en teoría iba destinado al grupo Euromen.
*38.-* Eres famoso entre las élites sociales (el DJ sabrá por qué). Lo cierto es que te codeas con lo mejor de la Jet-Set. Tira 1D100 y si sale 90 o más te harán favores.
*39.-* Aprendes una lengua al 70%.
*40.-* Un maestro Ninja te entrena en el uso de la espada. +70% a Katana.
*41.-* Un justiciero retirado te enseña a manejar armas de alta tecnología. (+70%).
*42.-* Un famoso artista te inmortaliza en una obra suya.
*43.-* Te llaman para hacer películas.

*44.-* El pentágono quiere contratarte como espía.
*45.-* Un grupo de SPJs desaparecido resucita.
*46.-* Otro SPJ resucita.
*47.-* Un SPJ resucita, pero es únicamente para cumplir una misión a discreción del DJ. Luego morirá.
*48.-* +5000 Puntos de experiencia.
*49.-* El SPJ se vuelve inmune a la magia.
*50.-* Algún patrón genético te hace inmune a los poderes mutantes. No a los puñetazos o impactos con Superfuerza.
*51.-* Puño divino. Siempre que saques una categoría de éxito menor que la mitad de tu porcentaje en el uso de tus poderes, realizarás un crítico.
*52.-* Superas una adicción.
*53.-* Lo mismo que en el 50. Pero esta vez también te vuelves inmune a la Superfuerza.
*54.-* Nietchze. Lo mismo que en el 50 y 53 pero esta vez eres inmune a cualquier poder efectuado por una deldad o héroe cósmico.
*55.-* Al SPJ únicamente se le resta 45% a impactar en una zona determinada del cuerpo de su oponente.
*56.-* Objetos perdidos. Encuentras objetos perdidos poderosos. Tuyos o de otros SPJs. Vivos o muertos.
*57.-* Con tocar un objeto mágico (no objetos guardián) absorbes su poder/es para siempre. El objeto quedará vacío. Para usar esos poderes debes tirar tu INT en %.
*58.-* Lo mismo que antes pero con objetos guardián. La pega es que estos poderes no serán controlables.
*59.-* Caos mental. +150% en la tabla de Resistencia a Poderes Mentales.
*60.-* Matadragones. Lo mismo que en el 54 pero con seres mitológicos.
*61.-* Púgil insufrible. +35 a la Parada.
*62.-* Le has pillado el truco a las armas de fuego. Es decir, sabes más o menos cuando te van a disparar y dónde, y por lo tanto, reaccionas instintivamente cuando te atacan a distancia, con lo que a partir de ahora se te aplica la parada también el este tipo de ataques.
*63.-* Conoces las trampas de las mujeres pinchagomas y tienes otro hijo (o uno tu primer hijo y matrimonio de penalti).
*64.-* Lo mismo que en el 57 y 58, pero esta vez controlando los poderes.
*65.-* +15 a FUE. Puede superar el límite humano.
*66.-* +15 a AGI. Puede superar el límite humano.
*67.-* +15 a CON. Puede superar el límite humano.
*68.-* +15 a PER. Puede superar el límite humano.
*69.-* +15 a INT. Puede superar el límite humano.
*70.-* +15 a APA. Puede superar el límite humano.
*71.-* +15 a VOL. Puede superar el límite humano.
*72.-* Todos los de arriba a la vez.
*73.-* Resucita un SPJ al azar.
*74.-* Resucitan todos los SPJs de un Jugador al azar.
*75.-* Tienes muy buena salud. +20% a Resistencia a Venenos y Gases.
*76.-* Te pagan 5 millones de € por usar un uniforme de un marca comercial.
*77.-* Una importante cadena de televisión te coloca una microcámara y te paga 1 millón de € por cada combate que grabes en video en el que participes tú.
*78.-* Un país te elige como representante suyo. Deberás acatar sus órdenes, pero te proporcionará pelas y equipo.
*79.-* Voluntad Indoblegable. Ponte 100 en VOL.
*80.-* Unas fiebres te han dejado extrañas visiones. Al Principio de cada aventura si te sale una tirada de suerte, el DJ te contará en secreto a grandes rasgos cómo será la aventura.
*81.-* Vuelve un SPJ tuyo que se creía fallecido, pero tendrás que elegir entre tu SPJ actual y el que ha regresado. El que no sea elegido “desaparecerá” para siempre.
*82.-* Un SPJ tuyo vuelve sin memoria ni poderes, y no recuperará ambas cosas hasta que no se acuerde de quien fue. No vale que se lo digan.
*83.-* Un SPJ tuyo vuelve reencarnado en un animal con poderes a un Rango inferior de cómo los tenía.
*84.-* Encuentras un cofre cerrado mágicamente. Sabes que en su interior hay un objeto poderoso, pero no lo puedes abrir.
*85.-* El SPJ adquiere visión de Rayos X.
*86.-* Tormenta de Rabia. En cada combate en el que el SPJ reciba un golpe, tiras suerte. Si no te sale pierdes el control (como La Masa). Todos tus poderes suben a Rango cósmico, no puedes quedar inconsciente y tienes una AxA más. Eso si pierdes el control completamente y serás un PNJ durante 1D4 Turnos. Atacarás a cualquiera.
*87.-* Lo mismo que el anterior, pero te controlas.
*88.-* Te dan el Nóbel de la Paz.
*89.-* Te conviertes en un agente encubierto de un gobierno.
*90.-* Cruz Roja Internacional quiere que les representes.
*91.-* Un sustancioso soborno hace que las autoridades locales hagan la vista gorda si te ves envuelto en algún jaleo.
*92.-* Un grupo de supervillanos se postra a tus pies y te piden que seas su líder.
*93.-* Te conviertes en el ídolo sexual de los gays.
*94.-* Te conviertes en el ídolo sexual de las quinceañeras.
*95.-* Eres el centro de las revistas del marujeo. Te siguen paparazzis donde quiera que vayas. Tira suerte, si te sale la prensa rosa te respetará y si no te hundirá en la denigración.

*96.-* Tira dos veces en esta tabla.
*97.-* Tira dos veces, pero en otras tablas.
*98.-* Origen múltiple. Tira.
*99.-* Supersuero. +50 a todas la habilidades básicas y tira un poder mutante a Rango cósmico.
*100.-* Supersaiyajin. Súbete 100 a las habilidades básicas. Todos los poderes a Rango cósmico + 1 poder nuevo que tiras. Tu anatomía cambia y tu organismo se resiente. Este cambio dura 2 niveles. Cuando se te pase habrás envejecido 10 años.

### *TABLA 6 1D100: Evento-Historias.*

*1.-* El SPJ despierta súbitamente en un laboratorio entre los vapores de la anestesia logra vislumbrar a un montón de científicos ataviados con batas blancas y mascarillas en su rostro; el SPJ descubre con horror que está en una mesa de operaciones y huye de ese lugar de inmediato, pero es demasiado tarde, le han implantado unas fibras poliméricas en su cuerpo que le dan FUE+100 pero su cuerpo se ha convertido en un amasijo de protuberancias que le restan -40 a su APA. Al volver al lugar donde le operaron lo encontró vacío y sin pistas de quien o porque le han hecho eso.
*2.-* El SPJ al mirar siempre de reojo a sus espaldas siempre descubre a lo lejos una extraña silueta humanoide que le observa y que desaparece como si nada momentos después. –"¿Quién será?"– Se pregunta el SPJ.
*3.-* El SPJ tiene pequeñas alucinaciones sin secuelas en las que cree ver vivas a personas que sabe que han fallecido. "Ese que está esperando al autobús se parece a Oráculo Negro".
*4.-* El SPJ tiene, sin saberlo, un lazo mental con otro SPJ del grupo y todo lo que le pase a uno, repercutirá en el otro, excepto la muerte, caso en el que este lazo mental desaparecerá y no volverá a suceder si vuelven a encontrarse. Entre ellos poseen Telepatía a Rango Medio.
*5.-* El SPJ tiene fuertes sensaciones psíquicas que le anuncian cuando va a suceder un desastre de grandes proporciones (a discreción del DJ).
*6.-* Una tranquila noche, el SPJ estaba dando un paseo por una campiña desolada cuando oyó un trueno. Del cielo surgió una luz y un pequeño fragmento de meteorito cayó cerca del SPJ. Este, movido por la curiosidad, se acercó y al tocarlo le transformó en un mutante inducido, otorgándole un poder mutante y una secuela. Y también, dejándole una extraña marca en la palma de la mano que tocó el meteorito.
*7.-* Una extraña anciana afirma ser la madre legítima del SPJ, acosándole continuamente allá adonde vaya y diciéndole que tiene una hermana pequeña en algún lugar. La anciana entrega una foto al SPJ de su posible hermana cuando tenía 12 años.
*8.-* Una deldad concede al SPJ un poder del tipo "Mutante", pero únicamente podrá usarlo o surtirá efecto para realizar buenas acciones. Si intenta realizar actos malvados con ese poder no surtirá efecto.
*9.-* El SPJ ve claramente como unos hombres de negro le vigilan de manera constante. Al alertar a otras personas de esta situación estas dicen no ver nada, se ríen del SPJ y dicen que tiene manías persecutorias.

*10.-* El SPJ salva la vida a un hada que estaba a punto de ser devorada por un gato, y esta, en señal de gratitud, le otorga el poder de "Control Vegetal" a Rango Medio y se ofrece a acompañarle hasta que le devuelva el favor. Momento en el que desaparecerá. (Se le hace una ficha).
*11.-* El SPJ se hace amigo de un alto cargo de la CIA que le proporcionará valiosa información y artefactos tecnológicos avanzados (Siempre que pueda pagarlos, ya que no hay nada gratis en la vida).
*12.-* El SPJ entabla amistad con el pueblo Tes-kar a pesar de que son muy reticentes a los contactos exteriores y le nombran emisario y amigo de los Tes-kar.
*13.-* El SPJ es en realidad un espía de TECNORED que se encarga de localizar y de obtener información de posibles nuevos supervillanos. Es un agente encubierto y no podrá pedir ninguna ayuda oficial a TECNORED, estos afirmarán desconocer la existencia del SPJ.
*14.-* Un cazarrecompensas muy poderoso llamado "Arco Voltaico" confunde al SPJ con un objetivo suyo, se entablará un combate y si el SPJ le gana, el cazarrecompensas entrará a formar parte del grupo. Sus características son: FUE 150 (daño 1D100+50+2D10 por guantes eléctricos) CON 160, DA 80+40 por Kevlar. INI 50%, Combate Cuerpo a Cuerpo 100% y los poderes de "Emisión de Energía Eléctrica" al 100% (daño 100+1D100) y "Absorción de Energía Eléctrica" a Rango Cósmico.
*15.-* Una diablesa surgida del averno se pone en contacto con el SPJ y le dice que si le ofrece en sacrificio a una mujer virgen esta le concederá una empatía con criaturas demoníacas y criaturas de este tipo con inteligencia menor que 50 obedecerán sus órdenes. la diablesa no tiene prisa y el SPJ le puede ofrecer el sacrificio cuando quiera.
*16.-* El SPJ estaba paseando por un bosque cuando de repente vio en un claro del mismo a un unicornio, este parece tener cierta inteligencia, pues hace signos con la cabeza para que el SPJ le siga hacia una zona de espesura. De repente, seis duendes arrojan desde lo alto de la copa de un árbol una red al unicornio, el cual queda indefenso. Los duendes bajan del árbol y se disponen a llevárselo ¿Debe el SPJ inmiscuirse? Si intenta liberar al unicornio tendrá que pasar por encima de seis duendes y se entablará un combate (se mira la ficha de los duendes). De momento los duendes ignoran al SPJ y no entablarán un combate a menos que el SPJ lo inicie. La recompensa por salvar al unicornio estará a discreción del DJ.
*17.-* Un extraño vagabundo borracho que apesta a whisky barato comenta al SPJ que otro superhéroe guardián le ha dado un anillo que da poderes a quien se lo pone. Él no se lo ha puesto porque tiene miedo de lo que pueda pasarle y tampoco recuerda qué superhéroe se lo ha dado. Ofrece el anillo al SPJ a cambio de otra botella de whisky. El anillo tiene un poder del tipo "guardián", pero también lleva una maldición (tirar en la tabla de Evento-Maldiciones).
*18.-* Un lobo de mar dice al SPJ que en sus viajes por los siete mares ha visto muchas cosas raras y que en uno de ellos obtuvo un objeto en forma de concha marina el cual dice que atrae a las sirenas siempre que lo uses en alta mar. Este artefacto llama a las sirenas pero no las controla, así que si el SPJ las llama sin motivo, más vale que no se vuelva a acercar al mar.
*19.-* Un extraño personaje ciego que estaba pidiendo limosna en la calle, toca al SPJ y después el SPJ se da cuenta que puede ver aquello que permanece invisible para los demás. Intentó buscar al vagabundo pero no lo encontró, y desconoce el motivo de esta extraña bendición.
*20.-* Un terremoto de grandes proporciones sacude la ciudad de Raven provocando el caos. Los sismógrafos no lograron localizar el epicentro de¡ terremoto.
*21.-* El SPJ se toma después de su última aventura unas vacaciones en la India y allí encuentra en un recóndito lugar a un grupo de novicias que pertenecen a una antigua orden que se dedica a proteger la India de invasiones demoníacas. Las novicias piden al SPJ que las fecunde para así poder perpetuar la orden (son 20) y a cambio estas harán de la orden al SPJ y le entregarán una daga que hace 1D100+20 a criaturas diabólicas (tipo poseídos).
*22.-* El SPJ se estaba entrenando en el desierto del Sahara cuando de entre las dunas surgió de repente un extraño tuareg ataviado con una capa de hilos de plata. Con un susurro dice al SPJ que está bajo el influjo de una terrible maldición la cual le obliga a recorrer el desierto por toda la eternidad y suplica al SPJ su ayuda. Entrega al SPJ una gigantesca esmeralda del tamaño de un puño diciendo que dentro de ella está contenida su alma. El extraño tuareg iba a añadir algo más pero con una ráfaga de viento este desaparece. El SPJ desconoce las propiedades de esta gema.
*23.-* Los SPJs se enteran de que el Capitán Harris, el piloto de quinjet del grupo "La Estrella" es en realidad un espía de Épsilon.
*24.-* El SPJ "desaloja" por la fuerza una pirámide azteca que era una guarida de narcotraficantes para usarla como base propia. Sin embargo los narcotraficantes en represalia contactan con un hechicero inca que transforma al SPJ en puma (ver ficha de puma o similar).
*25.-* El SPJ, rebuscando entre las ruinas de un castillo inglés, encuentra un grimorio con 1D20 hechizos y, lo más sorprendente, es que en la última página encuentra un retrato suyo hecho en 1428.
*26.-* Un extraño alien contacta con el SPJ y le dice que se ha estrellado su nave y esta ha quedado hecha una piltrafa; suplica al SPJ para

que encuentre a alguien con inteligencia 170 ó + para poder arreglarla (no puede hacerlo sólo), mientras tanto, se une al grupo como un miembro más (hacer ficha).

*27.-* El SPJ estaba paseando por la playa, cuando de repente sus pies tropiezan con una botella y ve que en su interior hay un extraño artefacto. El SPJ no entiende cómo ha llegado a introducirse allí. Al romper la botella y examinarlo más de cerca ve que el aparato es bastante sofisticado (únicamente puede usarlo alguien con Superinteligencia 160 ó +) y se desconoce la utilidad de esta máquina... si es que es una maquina.

*28.-* El SPJ pilla con las manos en la masa a un duende que intentaba "choricearle" el reloj mientras dormía la siesta, este, dice al SPJ que a cambio de perdonarle la vida ayudará al SPJ en sus aventuras y le enseñará a hablar "duendesco" 70% (hacer ficha).

*29.-* El SPJ estaba de paseo por la Antártida cuando de repente el suelo cedió bajo sus pies y cayó en un extraño santuario con motivos ofidios. En el santuario ve un trono en el cual está sentado una anciana figura humanoide con cabeza de serpiente que dice ser el último Hombre Serpiente que queda. Antes de morir da al SPJ su cetro con una cabeza de cobra labrada en uno de sus extremos con la cual el SPJ puede controlar a las serpientes (Rango cósmico) y si el SPJ es Mago puede usar el hechizo de Pseudo-psi a Rango 10.

*30.-* El SPJ salva la vida a un pequeño dragón antes de que unos cazadores furtivos lo abatieran. Este en agradecimiento conduce al SPJ hasta una cueva donde se halla un fabuloso tesoro. En el tesoro hay 1D3 objetos especiales (tirar en tabla de objetos especiales).

*31.-* El SPJ obtiene de manos de un poderoso Mago un extraño reloj de bolsillo que al presionar el botón que abre la cubierta hace retroceder al que lo hace 3 segundos en el tiempo (En un combate puede anular la primera acción de la persona que vaya después del SPJ que lo use) Advertencia: cada vez que se use este artefacto se tirará 1D100, si se saca un 99 o 100 el SPJ desaparecerá en el tiempo.

*32.-* Un poderoso y excéntrico magnate está al tanto de las actividades del SPJ y desea contratarle. Le ofrecerá equipo, una base y un importante apoyo financiero. Contratará a todo el grupo si los demás SPJs están interesados. Este individuo se hace llamar "Mr. R" y la pega es que encarga al SPJ una serie de misiones un tanto "extrañas" (a determinar por el DJ).

*33.-* El SPJ, siempre que duerma, tendrá unos extraños sueños proféticos que le revelarán acontecimientos próximos (siempre a discreción del DJ).

*34.-* El SPJ, siempre al acabar sus aventuras, sufrirá pequeños lapsos mentales. Cuando el SPJ recupere la consciencia, se encontrará sin saber cómo en lugares distantes a donde estaba antes de sufrir estas lagunas, vestido de manera distinta y sin recordar qué ha hecho o cuanto tiempo ha pasado.

*35.-* El SPJ, al visitar una hemeroteca, (cosa muy rara en él) y remontarse a ejemplares de los años 40, descubrió que un pariente suyo fue un supervillano peligroso llamado "Lucky Strike". Según los periódicos se le dio por desaparecido en la Segunda Guerra Mundial.

*36.-* Al combatir contra un supervillano enmascarado de segunda fila el SPJ le arrancó la máscara y vio que el supervillano en cuestión era una celebridad importante. A cambio de su silencio se ofrecerá a ayudar al SPJ.

*37.-* El SPJ estaba de vacaciones en un crucero recorriendo el Caribe cuando este tuvo un accidente y el SPJ perdió la consciencia. Al despertar, vio que se encontraba en una isla supuestamente desierta, pero encontró allí a un pirata inmortal al cual el Capitán Drake le ordenó custodiar un tesoro en 1546 hasta su regreso de Inglaterra, pero como el capitán Drake nunca volvió, el pirata se lo ofrece al SPJ y vuelven ambos en el primer barco mercante que pasa.

*38.-* El SPJ entabla amistad con el pueblo atlante y estos se ofrecerán a ayudarle siempre que puedan y siempre que el SPJ se encuentre cerca del mar.

*39.-* El SPJ se encontraba de turista por los lugares más inhóspitos del desierto australiano cuando de repente es capturado por una horda de aborígenes, estos pretendían sacrificarlo ante una primigenia deldad cuando una joven mujer de la tribu libera al SPJ de la celda después de hacerle prometer que la llevaría con él.

*40.-* El SPJ estaba caminando por las calles de Nueva York cuando de repente oyó gritos de auxilio que provenían de un oscuro callejón, allí se encuentra con un vagabundo que es acosado por una criatura repugnante que ha surgido de una alcantarilla. la criatura, que carece de poderes y únicamente se vale de su aspecto para asaltar a los transeúntes, suplica clemencia al SPJ y dice que le ayudará en lo que pueda a cambio de alguna manutención.

*41.-* El SPJ encuentra en un oasis apartado una extraña lámpara de aceite con algo inscrito en la superficie, pero está muy sucia para poder leer lo que está grabado en ella ¿Debe el SPJ limpiarla? Si es así surge de ella un genio que le concederá un deseo (algo limitado). Lo malo es que esta lámpara está maldita, por lo que el SPJ deberá tirar una vez en la tabla de Evento-Putadas o Evento-Maldiciones.

*42.-* El SPJ asalta y destruye por completo la sede de una poderosa secta destructiva, y obtiene de entre las pertenencias de su líder (que agoniza ahora en la UCI del hospital más cercano) una lustrosa capa de Piel de leopardo que al ponérsela, comprueba con horror que no se la puede quitar y que se vuelve invisible de forma permanente.

*43.-* El SPJ se entera gracias a fuentes de solvencia que el grupo de supervillanos "La

Alianza del Mal" ha vuelto a recomponerse con nuevos miembros y buscan como primer objetivo la liberación de¡ antiguo cabecilla "Megavatio", el cual es prisionero de "La Estrella".

*44.-* El SPJ estaba de cacería con unos amigos y estaba siguiendo el rastro a unos jabalís cuando sin querer se separó el grupo y debido a la espesa niebla que cubría el bosque donde se encontraban no pudo regresar y perdió la orientación. Estaba pensando en cómo salir de allí cuando de repente se encontró en un claro del bosque una taberna de aspecto medieval llamada "El Osario". Al entrar un matrimonio de seres degenerados salidos del medievo atienden al SPJ, estos le sirven una cena repugnante de la cual el SPJ no toma bocado, menos mal, porque si lo hubiera hecho el SPJ hubiera muerto sin remedio. Excusándose, el SPJ se va a dormir a la habitación que le ofrecen estos seres, es curioso, pero parece ser la única habitación de la posada. El SPJ comprueba con horror como al tumbarse sobre el lecho este gira sobre sí mismo y el SPJ cae por una trampilla a un osario en el que habitan 4 demonios. FUE 120 (Daño 1D100+20) CON 120 DA 75 INI 30% Mordisco y Garras 40% Volar 60% PV 80 Inmunes a la magia y al fuego. El SPJ creía que iba a morir, pero de repente una pared se derrumba y aparecen por ella otros 2 SPJs que le ayudarán (Se tira en la tabla de SPJs). Si ganan a los demonios, el SPJ encontrará en el osario un artefacto (se tira en la tabla de "Artefactos") y si pierden, los SPJs huirán por donde han venido, quedando maldecidos TODOS por los demonios (Tirada en la tabla de Evento-Putadas o Evento-Maldiciones).

*45.-* El SPJ iba de noche conduciendo por una carretera comarcal con muy poca visibilidad, cuando la figura de un animal invadió la calzada, el SPJ frena de golpe y da un volantazo pero no puede evitar atropellarlo. Al apearse del vehículo ve unos metros más adelante la figura de un lobo tendido en el asfalto. Al ir a cerciorarse si el animal seguía con vida, este muerde la mano del SPJ, infringiéndole una pequeña herida antes de morir. De repente, el SPJ ve como la figura del lobo se convierte en un ser humano de avanzada edad. Al día siguiente el SPJ despierta transformado en un lobo de forma permanente.

*46.-* Un viajero dimensional que conoce a los "Outlanders" ofrece al SPJ un collar con una frágil esfera de cristal engarzada en él. El viajero dice al SPJ que si se pierde en alguna dimensión, rompa la esfera de cristal si quiere volver a su casa.

*47.-* Un chamán australiano que adora a una extraña deldad acusa al SPJ de haberse fugado con la hija del jefe de la tribu y le echa una Evento-Putada. (Ver historia Nº 39)

*48.-* El SPJ tenía un hermano policía hasta que este falleció a manos de un supervillano de 3ª fila llamado "El Revientacajas" en el atraco a un banco. Nunca se consiguieron pruebas fiables de fue él fuera quien asesinara a los policías que intentaban detener a los atracadores, por lo que su condena se redujo considerablemente y saldrá de la cárcel en la siguiente aventura. (La ficha del "Revientacajas" queda a discreción del DJ).

*49.-* El SPJ posee un pequeño escondrijo en el interior de la pirámide de Keops que a veces utiliza como base, pero un buen día descubrió una escalera de caracol detrás de un muro corredizo que descendía a las profundidades de la pirámide. Una vez el SPJ hubo bajado se encontró en una sala en la que había dispuestos una serie de sarcófagos dorados en cuyo interior yacían extraños alienígenas ataviados como los faraones del antiguo Egipto.

*50.-* El SPJ, al intentar detener a un barco que transportaba residuos tóxicos para verterlos al mar, se vio contaminado con dichos residuos y se transformó en un mutante inducido (+un poder mutante, +una secuela), pero lo malo es que el SPJ se convierte en un vector de secuelas, es decir, que transmite secuelas a la gente mediante el tacto. Si toca a alguien, este deberá de tirar en la tabla de secuelas, a menos que tenga súper CON.

*51.-* Un anciano moribundo solicita una entrevista con el SPJ en el asilo donde agoniza. Dice que fue él quien mató a Kennedy, ya que tenía pruebas de que él era un alienígena que dirigía un plan de invasión en la tierra. El anciano ofrece al SPJ unas gafas de sol con las que puede ver a la gente con su verdadera apariencia.

*52.-* Un supervillano se reconvierte y pasa al grupo de los SPJs.

*53.-* El SPJ estaba caminando por su ciudad, cuando de repente oyó unos extraños ruidos que provenían de un contenedor de basuras, al levantar la tapadera e introducir la mano entre las bolsas, este sacó un extraño robot levitador de origen desconocido, el cual se comunica mediante zumbidos, y desde que lo liberó, este se dedica a seguir al SPJ.

*54.-* El SPJ es un profesor de instituto en su identidad pública y da clases en un "ghetto", algunos de sus alumnos son metahumanos y son miembros de bandas de supervillanos juveniles. Un día uno de sus alumnos es asesinado en una pelea con otra banda rival y el SPJ está decidido a encontrar a sus asesinos y llevarlos ante la justicia.

*55.-* Un familiar allegado al SPJ fallece por envenenamiento en extrañas circunstancias. Un día después del suceso el médico forense llama al SPJ y le dice que el cadáver de su pariente ha desaparecido del depósito. No hay pistas.

*56.-* Siempre que el SPJ se pierda, aparecerá un búho que le ayudará a encontrar el camino. Se desconoce la procedencia de este animal.

*57.-* El SPJ encuentra un escondrijo de unos guimoranes de donde obtiene un tubo de 10 *aspirinas gelf* que recuperan al máximo los

puntos de vida. Eso sí, a los guímoranes no les ha hecho ninguna gracia.

*58.-* El SPJ le toca las bolas a un Mago muy poderoso y este le maldice con dos tiradas; una en la tabla de Evento-Putadas y otra en la tabla de Evento- Maldiciones. Pero puede evitar esas tiradas si se enfrenta a él; INT 120, PER 120, Magia 150%, Hechizos: Todos los del manual básico a Rango 10. Sí el SPJ se enfrenta a él y no le gana, serán 3 tiradas en Evento-Putadas.

*59.-* El SPJ sufre de una extraña maldición; cuando este quede inconsciente invocará sin quererlo a un elemental (de fuego, tierra, agua o aire) el cual se quedará en este plano hasta que el SPJ recupere la consciencia, pero el elemental no será controlable y atacará a todo el mundo.

*60.-* El SPJ obtiene información de fuentes de confianza sobre su pasado y descubre que es adoptado y que sus padres son desconocidos.

*61.-* El SPJ despierta en algún lugar del desierto de Nevada (Arizona). No sabe cómo ha llegado hasta allí. Comprueba que le han colocado en el cuello un collar con motivos Sioux, se lo puede quitar, pero cuando lo hace comprueba aterrado como pierde 1 PV por segundo, el SPJ ve que el collar es muy frágil y si le dan un golpe en el cuello este se rompería sin remedio.

*62.-* Un SPJ que se creía fallecido vuelve al servicio activo con un aspecto totalmente distinto.

*63.-* Una pitonisa anuncia al SPJ que morirá a manos de una mujer muy poderosa.

*64.-* Un anciano visita al SPJ. Dice que es un antiguo coronel retirado que estuvo al mando de la base aérea 117 del desierto de Roswell (Nuevo Méjico) en 1940. Comenta con el SPJ cómo la nave extraterrestre que se encontró allí fue en realidad derribada por la artillería antiaérea pensando que se trataba de un nuevo tipo de arma soviética propia de la Guerra Fría. El ejército destinó los restos del aparato y a sus tripulantes a la base militar secreta del desierto de Nevada (Arizona) más conocida por el nombre en clave de “Area 51”. Pero antes de que se los destinara allí el coronel se apropió de un artefacto que había en el interior del OVNI. Es un transmisor con el que se puede contactar con el planeta ursino. Se lo entrega al SPJ porque dice que ha recibido amenazas del ejército y de la comunidad ursina si no se lo entrega a un bando o a otro. Días después el antiguo coronel fallece de un ataque cardiaco.

*65.-* El SPJ estaba rapiñando tesoros en una cueva escocesa (tirada en la Tabla de “Artefactos”) Cuando de repente una silueta aparece detrás suyo y... *(continuará)*

*66.-* El SPJ descubre que en realidad el origen de sus poderes proviene de experimentos nazis que llevaron a cabo en su familia.

*67.-* El SPJ descubre los chanchullos de un científico que pretende crear un monstruo al estilo “Frankenstein” y decide detenerlo, como el científico en cuestión no tiene poderes, no resulta muy difícil reducirlo, pero en la lucha el monstruo se despierta y como no tiene directrices y el científico no puede dar órdenes porque yace en el suelo inconsciente, el monstruo toma al SPJ como su creador y a partir de entonces se dedica a seguirlo. (Hacer ficha de Mutante Inducido).

*68.-* Un científico chalado arrastra al SPJ hasta su mugrienta buhardilla llena de alambiques y probetas. Comenta a su invitado que ha descubierto un fármaco que anula los poderes mutantes de manera permanente y sin antídoto. Dice que TECNORED no da crédito a su invención y necesita a una persona que vaya por ahí suministrando estas pastillas para ver si funcionan. El científico ofrece al SPJ un frasco de 10 pastillas, las cuales son solubles y deben ingerirse por vía oral. Cuando alguien ingiera una de estas pastillas, debe de tirar 1D100, si sale 90 o más, la víctima morirá. Este medicamento únicamente sirve con humanos. Al bajar a la calle una tremenda explosión vuela la azotea del edificio. No queda nada.

*69.-* El SPJ iba cruzando un paso de cebra, cuando de pronto un camión cisterna lleno de residuos tóxicos se abalanza sobre él, dejando caer parte de su carga sobre el cuerpo del SPJ convirtiéndolo en un Mutante Inducido (+1D4 Poderes +1D4 Secuelas)

*70.-* El SPJ salva a un extraño anciano Mago de ser devorado por una jauría de lobos hambrientos (no es un trabajo muy duro para el SPJ) El anciano, agradecido, concede al SPJ el don de poder hablar con los animales, aunque le dice que a veces este don no sirve de mucho.

*71.-* Gracias a un informador de confianza, el SPJ descubre que TECNORED tiene graves problemas financieros y que han vendido los planos de¡ proyecto FAITH a los rusos a cambio de poder construir factorías en suelo soviético.

*72.-* Un empleado descontento que ejercía algunas labores burocráticas para TECNORED proporciona al SPJ una tarjeta para instalaciones de seguridad de TECNORED nivel 2. Se la da a cambio de que si tiene oportunidad, boicotee a esta organización.

*73.-* Un espía industrial comunica al SPJ que hay un proyecto ultrasecreto llevado a cabo por TECNORED cuyo objetivo es el refinar el Optimun para obtener un nuevo metal maleable revolucionario: el Optimun II.

*74.-* El SPJ toma por error el control de un satélite espía chino con una cabeza nuclear a bordo y con un potentísimo zoom que te permite leer un periódico con él desde la estratosfera. Eso si, a los chinos no les ha hecho mucha gracia el asunto. Y están decididos a recuperarlo.

*75.-* Una entidad cósmica ofrece al SPJ el poder de intercambiar la mente en el cuerpo de otros seres, lo malo es que no podrá volver a su cuerpo original y la mente intercambiada irá al cuerpo abandonado de forma permanente. No

podrá intercambiarse con dioses, alienígenas o robots. Valor 40%.
*76.-* Un personaje que proviene del pasado del SPJ aparece de nuevo en su vida y amenaza al SPJ con sacar los trapos sucios, que da la casualidad de que los tiene y le interesa que permanezcan ocultos.
*77.-* El SPJ salva la vida a un Chamán indio y este, en agradecimiento, le dice que le resucitará cuando haya muerto, si es que muere de forma violenta. 2 Condiciones; 1 -El cuerpo debe de conservarse entero, 2 -Solamente lo hará una vez.
*78.-* El SPJ intenta detener una ceremonia satánica realizada por un cónclave de Magos poderosos con la intención de traer a este mundo una deldad demoníaca superior, pero por un accidente hace que un líquido ritual caiga sobre el SPJ, haciendo que este sea un foco de energía negativa; -40 a quien quiera atacar al SPJ, la suerte del SPJ baja al 0%, la suerte del grupo sufre un malus del 100%, inmunidad a la magia, las probabilidades de pifia en el grupo aumentan en un +10%. Ni que decir tiene que los Magos están muy cabreados por no haber podido realizar el ceremonial y tendrán que esperar a otra alineación estelar.
*79.-* Una fragata de combate Dorkam con 3000 soldados aterriza en la tierra con la misión de investigar lo sucedido con la patrulla de reconocimiento Dorkam que había en la tierra.
*80.-* Un científico contacta con el SPJ y le cuenta una lacrimógena historia de cómo su familia fue asesinada por una horda de vampiros y de cómo él fue el único que logró escapar con vida clamando venganza. Ha inventado una linterna de rayos UVA ultra-potente que funciona con una pila de plutonio que dura 5000 años. Esta linterna, si es enfocada a un vampiro, le quita 2D20 puntos de vida por Asalto ignorando el DA.
*81.-* Calibre se pone en contacto con el SPJ diciéndole que le ha seleccionado para probar su último invento. La bomba que absorbe PVs. Funciona como una granada (explosivo medio) pero el daño que haga en el radio que abarque será lo que absorba en PVS La energía absorbida es contenida en la granada y los PV que hay dentro pueden ser inyectados en alguien herido para que se recupere.
*82.-* Un amigo del SPJ que es veterinario ha inventado un silbato de ultrasonidos que paraliza a los hombres-animales (les anula una acción por Asalto).
*83.-* Aracnos, la araña alienígena gigante del grupo Dark Reign consigue teleportar del planeta Aracnotopía a la tierra a 100 miembros de su especie. Se sabe que si estos miembros procrean, su número aumentará a 8000 en el plazo de dos años.
*84.-* El SPJ consigue un ovni nuevecito. Diversos sectores alienígenas se interesan por el hallazgo e intentarán “negociar” con el SPJ.
*85.-* El SPJ estaba paseando por la Antártida cuando se encuentra a un anciano con una corona congelado en un glaciar. Al descongelarlo, este anciano comienza a balbucear un idioma muy parecido al idioma atlante: dice que se llama Kull.
*86.-* El SPJ despierta desnudo en un callejón de N.Y. con una extraña marca en el pecho hecha con un hierro al rojo. El SPJ no recuerda cómo ha llegado hasta allí.
*87.-* Un supervillano importante muere a manos del SPJ.
*88.-* La NASA presenta en la Casa Blanca un informe que revela que la población alienígena en la tierra se ha cuadruplicado en la última década, por lo que hay que tomar medidas. La NASA contrata al SPJ como un “Men in Black”, le ofrece 1.000.000 $ por cabeza alienígena + primas, y equipo, base, cobertura, transporte, etc. ¿Firmas?
*89.-* El SPJ encuentra la legendaria fuente de la eterna juventud y este no envejecerá nunca, pero es mortal. Más adelante se da cuenta de que puede embotellarla y ganar una pasta, pero al volver se da cuenta de que han hecho una urbanización allí. ¿Seguirá la fuente allí o la han mezclado con el cemento?.
*90.-* Ex agentes de la KGB que son informadores encubiertos del SPJ le chivan que en realidad la MIR no fue destruida, sino que la han reformado para que sea la base de un poderoso grupo soviético.
*91.-* Una misteriosa mujer de aspecto mestizo ofrece al SPJ un perfume que le da “Influencia” 100%. 10 dosis.
*92.-* El SPJ dirige una revuelta en una república bananera en Sudamérica con la intención de derrocar al presidente Ortega y si le sale “suerte”, él será el nuevo presidente, si no, será declarado por la ONU “terrorista mundial”.
*93.-* El SPJ es en realidad un espía del Vaticano del grupo “Seguridad Católica” que vela por los intereses de la cristiandad en el mundo.
*94.-* El SPJ salva la vida a Bush Jr., al detener a un Dorkarn con “metamorfosis” en el Despacho Oval de la Casa Blanca que se hacía pasar por el Secretario de Defensa. Ahora, el SPJ es el hombre de confianza de George.
*95.-* El SPJ se va a visitar Fantasy land por el resto de su vida (Hasta que lo saquen, claro).
*96.-* Debido a un error informática, en los archivos de TECNORED el SPJ figura con el nombre de “Destrucción Total” el único y legendario metahumano con la clasificación de “Enemigo de la Humanidad Nº1”. Hay prioridad absoluta en su eliminación. Epsilon al lado de este tío es un colegial impúber.
*97.-* Debido a un error en una revista de cotilleo de metahumanos, el grupo Fuerza Máxima cree que han sido retados por el SPJ a un combate mortal.
*98.-* Debido a las grandes hazañas del SPJ, este es condecorado con la Medalla de Honor de la U.E.0. y es nombrado “Héroe de la Humanidad”.

Todos los países le rinden tributo y es reconocido allá a donde va. Cuando este muera será enterrado el "Panteón de los Héroes", en Austria, donde son inhumados los cadáveres de aquellos héroes que pasarán a la historia. (Evidentemente hay que tener estatus de "héroe" para acceder a este Evento).
*99.-* Esto es malo, muy malo: El emperador Dorkam entabla una alianza con 40 razas alienígenas hostiles desconocidas para los humanos en la que se reparten la Vía Láctea a partes iguales. En este momento 100.000.000 de soldados Dorkam de máxima elite se dirigen a la tierra. Ya han declarado la guerra a todas las razas alienígenas de la galaxia y a quien se entrometa en estos planes de invasión. Los espías Dorkam enviados a la tierra han conseguido que Dark Reign, La Segunda Alianza del Mal, Epsilon, Seismo, Tsang Tseng, Apocalipsis, Destrucción Total, Morgana y Kandull así como sus seguidores se pasen al bando de los Dorkam a cambio de ofrecerles un planeta a cada uno. La guerra ha comenzado.
*100.-* El SPJ ve cómo todos sus poderes aumentan a Rango Cósmico por motivos que el desconoce. Ahora ya no es capaz de contenerse y elegir "dejar inconscientes" a sus enemigos, poco a poco las autoridades y los medios de comunicación lo van tildando de "amenaza descontrolada".

*TABLA 7 1D100:*
*Evento-Maldiciones.*

*1.-Maldición del Lobo:* El SPJ se cree un hombre-lobo. Las noches de luna llena sale de caza. Se le suma *entonces* +15 a la Iniciativa y a la fuerza (máximo 100). Estos efectos vienen de un efecto de adrenalina. Esto se pasa el día siguiente, descansando 12 horas o perdiendo la mitad de los PV por falta de descanso.
*2.-Maldición de Cassandra:* Nadie creerá NADA de los que diga el SPJ hasta que pase al siguiente nivel.
*3.-Maldición de Longshot:* El SPJ hace un juramento. Mientras no lo rompa puede leer la historia de los objetos, tocándolos y entrando en trance.
*4.-Maldición de Midas:* TODO lo que toca la epidermis del SPJ se convierte en oro, excepto el kevlar y seres vivos.
*5.-Maldición de Shiva:* Todos los seres cercanos sentimentalmente al SPJ mueren de forma violenta en poco tiempo. –1D6% a EQM por cada uno.
*6.-Maldición del óleo:* El SPJ se enamora de un personaje de un cuadro. Cuando el SPJ duerme, sueña invariablemente con el/ella. Es incapaz de sexuar con nadie más. Cuando el cae K.O. ese mismo personaje (invisible para los demás) lo protege y cura si lo considera oportuno. (Hacer ficha de este ser).
*7.-Maldición de Drenaje:* El SPJ quita 50 PV por turno por contacto físico a través de la piel. –15 a EQM.
*8.-Maldición de Groo:* Todos los barcos donde viaje el SPJ se hundirán.
*9.-Maldición Atlante:* El SPJ respira bajo el agua. No puede comer pescado. Tiene empatía a nivel medio con los peces y los ayudará cuando pueda.
*10.-Maldición del Cáncer:* El SPJ emite radiación cancerigena por un nivel y es invulnerable a ella.
*11.-Maldición de la sombra:* El SPJ pierde su sombra por un nivel. Y con ella su conciencia, conocimientos abstractos y el miedo a la muerte.
*12.-Maldición de Hitler:* El SPJ debe conquistar el mundo. Se le subirá un 25% a la Influencia por nivel. Si en el nivel 10 no tiene posibilidades serias de lograrlo. Morirá. El SPJ cree en lo que hace.
*13.-Maldición de Viernes 13:* Los PNJs suelen morir de forma macabra a su alrededor.
*14.-Maldición de la Momia:* El SPJ tiende a reproducir el esquema de vida de un faraón, sin saber quien es. La historia corre a cargo del DJ. Conforme pase el tiempo el SPJ tendrá visiones referentes al antiguo Egipto, y le será difícil recordar cual es su verdadera época. –10 a EQM. El SPJ se vuelve invisible para seres tipo "poseídos".

*15.-Maldición del Exterminador:* El SPJ debe eliminar a un segmento de la población metahumana (indicar cual: mutantes, robots, extraterrestres, etc...). El SPJ incrementa su daño contra ellos en un 15%. No podrá atacar a nadie más si hay uno de ellos presente (con vida).
*16.-Maldición de Idomeneo:* El SPJ deberá matar al primer ser humano que vea o sino él morirá.
*17.-Maldición de Aquiles:* Una parte del cuerpo del SPJ carece de DA (determinar cual). Cualquier intento de blindarlo ante posibles ataques será inútil.
*18.-Maldición de la resurrección:* El SPJ no morirá, pero cada vez que resucite deberá tirar en la tabla de Evento-Putadas.
*19.-Maldición de ser DJ:* Un SPJ del DJ tira en esta tabla.
*20.-Maldición del Coloso:* El SPJ tendrá 40 Puntos de Daño Absorbido extra por un nivel. En el siguiente serán 30, etc...
*21.-Maldición del Héroe Final:* El SPJ es el Héroe Final. Todas sus acciones se consideran heroicas, su estatus será el de héroe. Un poder extra + 2 objetos. Recuerda que los héroes *ni huyen ni pierden.*
*22.-Maldición del Templario:* El SPJ tiene un 15% de bonus a *todas* sus tiradas (incluido el daño) cuando pelea por la fe católica o contra árabes. El SPJ se encuentra desmotivado en otro tipo de situaciones.
*23.-Maldición del Yaho:* El SPJ verá a todos los seres humanos con una apariencia repugnante de insecto gigante durante un nivel. –15% a EQM y una tirada de voluntad –15% para tocar a alguien.
*24.*-Maldición del Viajero: El SPJ se siente solo durante dos niveles. Nadie le comprende. El SPJ debe guiar (infructuosamente) la élite mundial hacia la maduración global. El SPJ disfrutará de un poder extra a Rango cósmico. El viajero no se humilla, no pide perdón ni permiso e imparte sabiduría aunque sea peligroso (o sea, que el poder cósmico lo vas ha utilizar). +100 a EQM.
*25.-Maldición de los 10 segundos:* El SPJ tiene diez segundos para decidir que alguien que conozca personalmente muera. 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1... si no ha habido respuesta satisfactoria el SPJ debe matar personalmente a quien decida el DJ, sabiamente aconsejado por el resto de los jugadores antes de pasar de nivel, si no, el SPJ perderá 50 PV por nivel.
*26.-Maldición de Pravda:* Los PNJs temen con un miedo irracional al SPJ y huirán de él (a no se que la proporción sea de por lo menos 3 a 1).
*27.-Maldición de Narciso:* El % de iniciativa será el de su APA.
*28.-Maldición de Dallas:* Si el SPJ viaja alguna vez en un coche descapotable, recibirá 3 disparos (el 3º impactará en la cabeza).
*29.-Maldición de Lot:* El SPJ se convierte en una estatua de sal durante la siguiente aventura (se puede mover, hablar y usar sus poderes) pero ojo con bañarse.
*30.-Maldición del hombre invisible:* El SPJ se volverá invisible involuntariamente aleatoriamente y por espacio de tiempo variable, a cargo de la crueldad del DJ (es una maldición ¿No?).
*31.-Maldición del Predicador:* la gente con inteligencia 60 o menos obedece lo que dice el SPJ. Sea lo que sea.
*32.-Maldición de la Putada:* El SPJ tira en la tabla de Evento-Putadas.
*33.-Maldición de Judas:* El SPJ es denunciado a sus enemigos por su más intimo/a conocido/a. –20% a EQM.
*34.-Maldición de Boggart:* El SPJ va de guay y puede permitírselo. +20 PVS +20% a Influencia. Un poder sube de Rango. El SPJ se convierte en fumador compulsivo.
*35.-Maldición de Nietszche:* El SPJ dice chorradas. EL SPJ dejará de decir chorradas cuando se folle a una modelo. (APA 80 o más).
*36.-Maldición del dado de 10 amarillo:* El SPJ cree que va ha morir en la siguiente aventura. Su suerte se multiplica por 0,5. El SPJ puede asumir dos conductas (a tirar):
*A) Cobarde:* El SPJ no quiere morir. Por ese efecto de temor constante se le suma +10% a la Parada y a La Iniciativa y se le restan –15% a todos los ataques a distancia contra él.
*B) Suicida:* El SPJ acepta que su muerte es inevitable. El morirá luchando. El terror hace que gane una Acción por Asalto extra en los combates. Siendo la acción añadida igual que la última acción (o sea, pegar al último PNJ, aunque este ya esté muerto).
*37.-Maldición del Pontífice:* El SPJ tiene derecho a repetir una tirada de localización por día. Siempre y cuando no folle ni rompa ninguno de los 10 mandamientos.
*38.-Maldición del Señor Piedra:* El SPJ se va de vacaciones y no juega la siguiente aventura. Durante sus vacaciones tira en la tabla de Evento-Milagros.
*39.-Maldición de Lucifer:* El SPJ vende su alma a cambio de...(a decidir entre el jugador y DJ). –25% a EQM. Obedecerá a cualquier demonio que vea.
*40.-Maldición de Gandalf:* El SPJ se cree poseído por la sabiduría de El Viajero y su poder ilimitado. Un poder extra a nivel cósmico, pero únicamente su porcentaje será el de 30% y este será invariable. Los verdaderos agentes de El Viajero buscarán su cabeza.
*41.-Maldición de Bram Stoker:* El SPJ vive obsesionado y temeroso de las criaturas de la noche. VOL –20% para atacarlos.+15% en ciencias ocultas.
*42.-Maldición de Drácula:* El SPJ huirá *siempre* de la presencia vampírica.
*43.-Maldición de Heidegger:* El SPJ se abstrae. El mundo sensible es irreal para él. Vive en el mundo de las ideas. +1D100 a INT, -1D100 a FUE y AGI por un nivel.

*44.-Maldición del Portal Tranquilo:* Allá por donde pasa el SPJ sucederá lo más inesperado y surrealista.
*45.-Maldición de Jack Orlando:* El SPJ tiene una herencia, un trabajo que debe de acabar y que le viene de familia + 1 objeto. Es partidario del amor libre. Es considerado un héroe por sectores extremistas. Sabe que hay un complot entre varias razas para esclavizar al mundo libre. Influencia X 2 pero no funciona con quienes han oído hablar de él. Su estatus es de "Amenaza", si este era el caso, de "Terrorista Mundial" y un poder a nivel cósmico.
*46.-Maldición de Estocolmo:* El SPJ se identifica con la causa de su último enemigo.
*47.-Maldición de La Wiss:* La Wiss controla. El SPJ debe de controlar cuales son las características de su Wiss particular, y por omisión, la de los bichazos (Traducción: oponentes). Es invulnerable a la energía cinética de estos últimos. La Wiss se va. Teleportación según Rango.
*48.-Maldición Total:* El SPJ lo pierde todo. Amigos, novia / mujer, padres, hogar, dinero, base, estatus, identidad pública y un miembro de su cuerpo. Además tiene amnesia. Aunque esta última durará sólo un nivel ¡Que alivio!¿Eh?
*49.-Maldición de Iron Man:* El SPJ tiene problemas personales y confía su identidad secreta a un amigo (se le hace ficha) durante un nivel.
*50.-Maldición de La Mitad Oscura:* El SPJ se divide por una línea vertical, quedando su lado izquierdo con un color diferente (como La Viajera) o con una forma diferente (Como Dos Caras). La nueva parte tiene una personalidad propia y un número de poderes igual que los que tenía el SPJ al principio (estos tendrán un Rango inferior al que salga en un principio). Al cabo de 2 niveles, la nueva parte absorberá a la anterior. Sus poderes subirán de Rango y los otros desaparecerán. Al siguiente nivel resurgirá la mitad perdida y el proceso continuará.
*51.-Maldición de Lilith:* El SPJ cambia de sexo por un nivel.
*52.-Maldición de San Jorge:* Al SPJ le salen alas (Volar alto) y el SPJ adapta una rígida moral judeocristiana o árabe.
*53.-Maldición de Flecha Verde:* El SPJ se convierte en guardián por 2 niveles. Todos sus poderes pasan a un objeto. A tirar.
*54.-Maldición del museo de cera:* El SPJ se disuelve con el agua o con el calor.
*55.-Maldición del Adaptoide:* El SPJ es capaz de igualar las Características Básicas de la gente que tenga a menos de 10m.
*56.-Maldición de Balder:* Los muertos a manos del SPJ lo atormentan, y pueden resucitar durante 1D4 turnos a un enemigo suyo recién muerto en una pelea.
*57.-Maldición del Caballero Luna:* El SPJ descubre que sus poderes provienen de una entidad superior (Una fuerza elemental, un dios, un espíritu) a la cual podrá pedir consejo o ayuda en contadas ocasiones (crítico en EQM) y a la cual deberá respetar y/o rendir culto.
*58.-Maldición del Norte:* Cuando el SPJ se dirige al Norte, ciertos poderes (espíritus totémicos, entidades cósmicas, dioses, fuerzas desconocidas...)le suman +30 a FUE y DA, es invulnerable al frió y asume el control del hielo, en parajes donde hay hielo.
*59.-Maldición del Sur:* El SPJ tiene control del fuego a nivel bajo en el hemisferio sur y en zonas del norte particularmente cálidas. El SPJ tiene emisión de energía calorífica al Rango que desee. PERO la energía que el SPJ lanza primero rodea al propio SPJ, con lo que recibe su mismo daño.
*60.-Maldición del Este:* El SPJ se vuelve chino.
*61.-Maldición del Oeste:* El SPJ recibe algún objeto de Optimun con algún símbolo de los USA (como el escudo del Capitán América) y es respaldado por alguna agencia gubernamental. El SPJ debe comprometerse con la causa democrática o ser un agente de la CIA.
*62.-Maldición de Lázaro:* El SPJ resucitará al tercer día (en estado de descomposición). Gana un poder y pierde otro, su DA se reduce –30 . Las armas de plata le suman +50 al daño.
*63.-Maldición de Star Wars:* El SPJ encuentra un sable-luz. Daño abierto a debate.
*64.-Maldición de la 9º Puerta:* El SPJ acabará la siguiente aventura 10 minutos antes. Desaparecerá de donde esté y no aparecerá hasta el siguiente módulo.
*65.-Maldición de Tristón necesita un amiguito:* El SPJ pierde la autoestima hasta que haya algo que el DJ considere digno de recuperarlo.
*66.-Maldición de Goliath:* El SPJ cambió un pode suyo por cambiar de tamaño (tira Rango). Pero ahora las armas arrojadizas ignorarán el DA del SPJ.
*67.-Maldición de David:* El SPJ recibe una honda y la habilidad "honda" (PER+AGI/2).
*68.-Maldición del Dorado:* El SPJ busca insistentemente y de manera a veces "demasiado directa" una fábula, algo o a alguien que se supone que no existe.
*69.-Maldición del Pitufo:* El SPJ reduce su tamaño durante un nivel. Su FUE se reduce proporcionalmente. Todos los objetos del SPJ también se reducen. El Daño Absorbido se divide entre dos, la parada se multiplica por 3.
*70.-Maldición de Wolten:* El SPJ se cree el más listo.
*71.-Maldición de la Araña:* Al SPJ le salen dos brazos más, obtiene una acción por Asalto extra y el poder de "Armas Naturales". Su APA baja 3D10.
*72.-Maldición del Sol:* El SPJ no puede ver directamente al sol por un nivel si no quiere morir desintegrado. Si puede hacerlo utilizando gafas u otra protección.
*73.-Maldición Oceánica:* El SPJ se transforma en un pez al contacto con el agua salada. Para

volver a su forma normal deberá salir a la superficie.
*74.-Maldición del Manga:* El SPJ recibe un Objeto Manga de su tabla correspondiente. El SPJ vestirá kimono en su vida privada y adoptará en general un estilo de vida oriental.
*75.-Maldición del Intercambio:* El SPJ cambiará su poder por otro del mismo Rango.
*76.-Maldición del Original:* El SPJ adoptará por un nivel (al menos) el traje y el nombre código de un SPJ o PNJ muerto.
*77.-Maldición de Lobezno:* El SPJ descubre que posee Armas Naturales, pero que un trauma (¿Infantil?) se lo había ocultado, provocándole una amnesia.
*78.-Maldición del Pitufo Gruñón:* Debido a hechos traumáticos, el SPJ odia a todo y a todos, todo le parece mal. Este estado de apatía cesará cuando le acaezca algún evento happy.
*79.-Maldición del Equilibrio:* Un poder del SPJ sube un Rango por nivel, pero otro baja un Rango por nivel.
*80.-Maldición del Hombre del Saco:* Por motivos a determinar por el DJ, el SPJ le teme a la oscuridad. Si el SPJ falla EQM, se le resta 20% a todo. El malus aumenta un 10% por cada nivel que supere el SPJ. La maldición únicamente se anulará cuando el SPJ saque un crítico en EQM.
*81.-Maldición del Basurero:* Las Armas Guardian no dañan al SPJ y este las puede usar si las consigue.
*82.-Maldición del Otro Lado:* El SPJ es poseído por el alma de un SPJ muerto. Si este hubiera tenido poderes mentales o magia, el SPJ los podrá utilizar. Igualmente, si el SPJ sabía magia o tenía poderes mentales de forma previa a la posesión, los perderá.
*83.-Maldición Democrática:* El SPJ se presenta a las elecciones de un país tercermundista. El partido contrincante paga a súper mercenarios para acabar con él.
*84.-Maldición Marvel:* Cuando el SPJ muera, un SPJ Marvel ocupará su lugar. Se tira 1D28 letras del abecedario, y se elige el primer superhéroe que se recuerde con esa letra.
*85.-Maldición Divina:* El SPJ obtiene una dosis de Agua Divina (ver Tabla de Objetos Mágicos).
*86.-Maldición del Renegado:* El SPJ es expulsado de su grupo.
*87.-Maldición del Señor de los Anillos:* El SPJ es ilocalizable por medios mágicos. No se le pueden tomar fotos ni filmarlo. Su misma existencia es puesta en duda.
*88.-Maldición del Sr. Wilson:* Tras el estrés de su última aventura, el SPJ pierde 2D20 puntos de EQM y adopta a un amigo invisible en forma de objeto (como la pelota de “Naufrago”) a la que debe proteger.
*89.-Maldición de la Séptima Manta:* El SPJ siente aversión al sexo, pudiendo llegar a situaciones de estado alterado ante estímulos de cierta intensidad al respecto.
*90.-Maldición Masónica:* El SPJ se convierte por méritos propios o herencia familiar, en un miembro de este culto.
*91.-Maldición de la Hiena:* El SPJ obtiene una posesión (un objeto con poderes especiales) de un SPJ muerto.
*92.-Maldición Feminista:* El SPJ viaja otra dimensión o recuerda que viene de otra dimensión o futuro lejano donde las mujeres tienen el control absoluto. Esta experiencia cambiará su interpretación del mundo.
*93.-Maldición de John Wayne:* Pase lo que le pase al SPJ, aunque le estén dando la mayor de las palizas, su ropa siempre permanecerá limpia y planchada, su pelo estará siempre bien peinado y cualquier herida parecerá siempre un rasguño. Además el SPJ siempre es el más duro de todos.
*94.-Maldición de la Bruja Gitana:* Cada mañana al SPJ se le aparece un bruja gitana que le lanza una maldición al azar (ver hechizos: Maldiciones) que le durará el resto del día, y que el SPJ desconoce hasta que ve sus efectos.
*95.-Maldición de las Voces:* En momentos de estrés en los que el SPJ debe de tomar una decisión, una serie de voces le dicen en su cabeza lo que debe de hacer, y hay un 25% de probabilidades de que les haga caso. Si es así, otro jugador al azar decidirá que hace el SPJ, y lo hará aunque no coincida con la personalidad y forma de ser el SPJ (es otra personalidad la que toma el control).
*96.-Maldición de los 10 Mandamientos:* Un secta te lanza una maldición que te obliga a respetar y hacer respetar a rajatabla los diez mandamientos. Si el SPJ incumple alguno o ayuda a alguien ha hacerlo, será castigado por la ira de Dios en forma de Evento-Putada (80%) o Evento-Muerte (20%).
*97.-Maldición de los 10 quebrantamientos:* Una secta esta vez satánica te lanza una maldición que te obliga a incumplir todos los mandamientos que puedas cada día. Si en una ocasión propicia para incumplirlos no lo haces, serás castigado con una Evento-Putada (80%) o una evento-muerte (20%).
*98.-Maldición de los 7 pecados capitales:* Lo mismo que la de los diez mandamientos pero con los pecados capitales.
*99.-Maldición de los 7 pecados capitales II:* Lo mismo que los 10 quebrantamientos, pero con los pecados capitales.
*100.-Maldición Pirata:* De alguna forma, el SPJ consigue un enemigo mortal en cada aventura, que durante 1D4 aventuras enviará a alguien a matar al SPJ. Luego ese enemigo mortal se calmará, no buscará la muerte del SPJ tan directamente aunque siempre será su enemigo.

### *TABLA 8 1D100: Evento-Resurrecciones.*

*(Nota: En nuestro grupo no solemos borrar las fichas de los SPJs fallecidos, hacemos una lista con ellos clasificándolos como "activos", "inactivos" o "muertos", ya que con esta tabla de eventos hay posibilidades de que resuciten. También solemos permitir una tirada de eventos al final del módulo a todo jugador que haya perdido un SPJ en el transcurso del mismo. Si no obtuviera un Evento en el que se especifique una resurrección, el SPJ pasa directamente a estatus "muerto").*

*1.-* El último SPJ muerto del tirador resucita con 1D6 Secuelas.
*2.-* El último SPJ muerto del tirador resucita con 1D4 Virtudes.
*3.-* El último SPJ muerto del tirador resucita con un -20% en EQM.
*4.-* El último SPJ muerto del tirador resucitará cuando muera otro SPJ determinado (se decide o se tira en la tabla de SPJs).
*5.-* Resucita un SPJ al azar tirando en la Tabla de SPJs.
*6.-* Resucita un SPJ de un jugador determinado.
*7.-* Resucita un personaje de fallecido de un grupo determinado.
*8.-* Un clon del SPJ entra en escena con sus mismas características y personalidad.
*9.-* El SPJ tiene un hermano gemelo con las mismas características del difunto y este entra a jugar en sustitución de su hermano.
*10.-* Resucita un personaje de un jugador determinado distinto al 6.
*11.-* Resucita un SPJ tipo "Mago" al azar.
*12.-* Resucita un SPJ Mujer al azar.
*13.-* La persona que tiene a la derecha el jugador al que le haya tocado este evento verá como resucita uno de sus SPJs al azar.
*14.-* El Jugador al que le haya tocado este evento podrá intercambiar un SPJ vivo por uno que haya fallecido.
*15.-* Resucita...(poner aquí el nombre de un SPJ determinado).
*16.-* El Jugador elige que SPJ en concreto va ha resucitar. Puede no ser suyo o ser un PNJ.
*17.-* Un importante supervillano resucita.
*18.-* El SPJ menos poderoso del jugador resucita.
*19.-* El SPJ que el Jugador decida vuelve a la vida como un metahumano tipo "Fantasma".
*20.-* Un Jugador al azar elige qué SPJ del jugador al que le haya tocado este evento resucita.
*21.-* Un SPJ fallecido al azar vuelve a la vida como una doble personalidad de otro SPJ al azar, la cual tomará el control en momentos determinados por el DJ.
*22.-* Resucita un SPJ de un jugador determinado distinto al 6 y al 10.
*23.-* Un SPJ "inactivo" al azar retorna al servicio activo.
*24.-* Un SPJ al azar resucita con 10 Defectos.
*25.-* El SPJ más mierda de entre todos los SPJs que haya resucita.
*26.-* Un SPJ masculino al azar resucita.
*27.-* Un SPJ del DJ de la última aventura jugada del "Superhéroes Inc." resucita.
*28.-* Resucitan todos los SPJs fallecidos en una aventura en concreto.
*29.-* Un SPJ poco poderoso resucita para ingresar en las filas del grupo más poderoso.
*30.-* Resucitan todos los SPJs fallecidos por un supervillano en concreto.
*31.-* Resucita un SPJ al azar que posea INT 80 ó +.
*32.-* Resucita un SPJ de un jugador determinado distinto del 6, 10 y 22.
*33.-* Resucita un SPJ al azar con VOL 70 ó +.
*34.-* Resucita un SPJ elegido por el jugador, pero de otro juego que no sea el "Superhéroes Inc.".
*35.-* Resucita un SPJ al azar con Inmortalidad.
*36.-* Resucita aquel al que mató un SPJ al azar.
*37.-* Resucita un SPJ de un jugador determinado distinto al de los apartados 6, 10, 22 y 32.
*38.-* Resucitan todos aquellos a los que se cargó un SPJ al azar. Tanto PNJs como SPJs
*39.-* El SPJ vuelve a la vida reencarnado en un animal con sus mismos poderes.
*40.-* Un SPJ a elección del Jugador resucita durante una aventura. Puede ser uno suyo o de cualquier otro.
*41.-* Un SPJ al azar vuelve a la vida en forma de un Objeto Guardián con los poderes que poseía el SPJ fallecido.
*42.-* Resucita un SPJ de un jugador determinado distinto al de los apartados 6, 10, 22, 32 y 37.
*43.-* Un SPJ de Fantasy Land resucita.
*44.-* Un SPJ al azar tipo Mutante resucita.
*45.-* Un SPJ tipo extraterrestre resucita.
*46.-* Un SPJ al azar resucita sin poderes.
*47.-* Resucita un SPJ que haya tenido FUE 100 ó +.
*48.-* Resucita un SPJ Tecnificado al azar.
*49.-* Un supervillano poderoso resucita.
*50.-* 1D3 SPJs al azar resucitan.
*51.-* Un SPJ al azar resucita como una Nueva Criatura (Tirar en la Tabla de Nuevas Criaturas / nuevos Orígenes).
*52.-* Un SPJ VIVO al azar resucitará una vez cuando muera.
*53.-* Un SPJ VIVO al azar hará una tirada en esta misma Tabla cuando muera.
*54.-* Todos los PNJs inocentes que haya matado un SPJ en concreto, volverán a la vida.
*55.-* Un SPJ al azar resucita con un propósito concreto (vengarse, completar una labor, etc...).
*56.-* Un SPJ al azar resucita, pero para seguir con vida deberá de realizar alguna acción especial, (ingerir cierto tipo de planta, beber sangre, realizar algún ritual concreto, etc.)
*57.-* Se tira 1D27 que son las letras del abecedario y resucitará un SPJ cuyo nombre

código empiece por la letra que haya salido. Si hay varios, se tira entre ellos.
*58.-* Comodín. El SPJ puede guardar este evento con el cual puede hacer resucitar a una persona fallecida una sola vez. Puede usarlo en cualquier momento.
*59.-* El SPJ adquiere el poder de resucitar animales y seres mitológicos tantas veces como quiera.
*60.-* El SPJ adquiere el poder Ninja de dar su vida para que otro resucite.
*61.-* El SPJ adquiere el poder de resucitar gente fallecida de todo tipo pero tendrá un 20% en ejecutarlo. Si no sale la tirada, la persona a resucitar no tendrá poderes y tendrá 5 Secuelas y 5 Evento-Putadas. Si sale una pifia, el sujeto a resucitar se atomizará.
*62.-* El SPJ sabe "Idioma Divino" al 50% y si le sale un crítico en Influencia podrá interceder con un panteón para devolver la vida a quien haya muerto.
*63.-* El SPJ podrá invocar únicamente en los combates a un SPJ fallecido al azar. Si le sale un crítico, el SPJ se quedará un día en la tierra.
*64.-* El SPJ adquiere el poder de "Negociar con la Muerte" (ver Nuevos Poderes).
*65.-* El SPJ se vuelve inmortal.
*66.-* El SPJ resucita como un Tecnificado.
*67.-* El SPJ resucita con todos sus poderes a Rango Bajo.
*68.-* El SPJ resucita con 8 Evento-Putadas.
*69.-* El SPJ es reencarnado en un Tótem (Ver Nuevas Criaturas)
*70.-* El SPJ es capaz de hablar con los muertos.
*71.-* El SPJ posee 5 clones de sí mismo. Otro clon se activará cuando muera el SPJ.
*72.-* El SPJ adquiere el poder de "Necromancia", con el cual puede hacer resucitar a la gente como zombis y esqueletos. El valor del poder es PER+INT/3. Necesita cuerpos enteros para resucitarlos. Estos muertos vivientes tendrán poderes si al morir los poseían. No atacarán al SPJ al menos que le salga una pifia. Estos cadáveres durarán como mucho un par de meses. Sus características básicas no sujetas a poderes se reducirán a la mitad.
*73.-* El SPJ es capaz de ver y tocar a los fantasmas y otros seres u objetos intangibles.
*74.-* Resucita un SPJ fallecido de cada jugador al azar.
*75.-* Se tira en la Tabla de SPJs VIVOS, y al que le toque, la diña y uno de los SPJs muertos del jugador al que le toque este evento podrá resucitar.
*76.-* Todos los SPJs vivos de¡ jugador al que le toque este evento mueren, y todos los SPJs muertos del mismo jugador resucitan.
*77.-* Un SPJ muerto resucita al azar y otro de diferente jugador también.
*78.-* Un SPJ fallecido al azar resucita con todos sus poderes a Rango Cósmico. Si sus poderes no poseían Rango, se jode.
*79.-* Enhorabuena. Tiras 2 veces en esta Tabla.
*80.-* Si a un jugador VIVO le toca este evento, muere, y otro SPJ muerto de otro jugador, resucita.
*81.-* Un SPJ al azar resucita con INT 40.
*82.-* La persona que tiene a la izquierda el jugador al que le haya tocado este evento verá como uno de sus SPJs fallecidos resucita.
*83.-* En la siguiente aventura, aparece como supervillano un SPJ que se creía fallecido.
*84.-* El SPJ más poderoso del jugador al que le haya tocado este evento resucita.
*85.-* Un SPJ al azar resucita con 6 Evento-Maldiciones (tiene que ser jugable).
*86.-* Un SPJ fallecido de cada jugador resucita.
*87.-* Todos los SPJs que hayan jugado a la ultima aventura mueren, y los SPJs que tenían justamente antes, resucitan.
*88.-* Unas hadas devuelven la vida al SPJ a cambio de que use sus poderes para el bien y de que no mate a nadie, si lo hace el SPJ morirá.
*89.-* Resucita un SPJ que sólo haya jugado a una aventura. Si no hay nadie así, pues con dos aventuras, y así sucesivamente.
*90.-* Un SPJ VIVO al azar muere, y un PNJ supervillano resucita.
*91.-* Resucitan TODOS los supervillanos del juego.
*92.-* Resucita un SPJ al azar muerto por un crítico. (solemos también especificar en nuestras fichas cómo se produjo la muerte del SPJ).
*93.-* Se tira en la Lista de Aventuras (También solemos apuntar las aventuras que jugamos en el historial del SPJ) y resucitará un SPJ que haya fallecido en dicha aventura.
*94.-* Resucita un SPJ tipo Justiciero o Ninja.
*95.-* Resucita un supervillano al azar tirando en la Lista de Asesinos. (solemos hacer una "Lista Negra" de PNJs que han matado a SPJs).
*96.-* Resucita un SPJ al azar de cada grupo.
*97.-* Resucita un SPJ al azar con 5 Evento-Milagros.
*98.-* El SPJ al que le haya tocado este evento verá que ahora posee una extraña maldición El SPJ no podrá matar a nadie, es decir, todas las personas a las que el SPJ mate, resucitarán inmediatamente sin daños.
*99.-* Todas las personas a las que el SPJ ha matado resucitan con sus poderes subidos un Rango.
*100.-* Todos los SPJs fallecidos del jugador resucitan.

### *TABLA 9 1D100: Evento-Bendiciones.*

*1.-Bendición del Soldado Ryan:* El SPJ tiene que buscar a un soldado que se llama Ryan para que este le haga entrega de un artefacto mágico. El problema es que no sabe dónde está ni tampoco cómo es físicamente (ni siquiera si es humano o no). Sabe que tiene cuatro hermanos y que nació en Aiowa.
*2.-Bendición de Austin Powers:* El SPJ tiene el "mojo" (provoca la libido sobre el sexo opuesto. Las mujeres deberán tirar VOL –30 para resistirse a sus encantos. La mujeres-robot automáticamente explotarán). Se vuelve de nacionalidad británica y le salen pelos en el pecho con forma de "T".
*3.-Bendición del Capitán América:* El SPJ pasa a tener un historial intachable y se le considera un héroe nacional en algún país del mundo. Posee un escudo de Strenium con algún símbolo de ese país.
*4.-bendición del Parabalas:* Una vez por aventura, alguien, un PNJ u otro SPJ se interpondrá entre el poseedor de esta bendición y el primer proyectil que se dirija contra este.
*5.-Bendición de Los Cazafantasmas:* el SPJ es inmune a cualquier intento ofensivo por parte de seres tipo "fantasma".
*6.-Bendición de Blade:* El SPJ hace daño X2 a los vampiros. Use lo que use.
*7.-Bendición del Doctor Fleissman:* En Alaska el SPJ poseerá el poder de "Regeneración de Tejidos" (se tira Rango).
*8.-Bendición del Exorcista:* El SPJ es inmune a los intentos de posesión o de cualquier control mental.
*9.-Bendición de George Lucas:* Los seres pequeños y peludos o los de tipo Jar-Jar no atacarán al SPJ.
*10.-Bendición del Ataque de los Clones:* Una vez por aventura y durante un turno de combate, el SPJ podrá convertirse en una réplica exacta de un adversario (u otro SPJ) mimetizando poderes y habilidades.
*11.-Bendición del Nº de la Bestia:* Una vez por aventura, el SPJ podrá infringir un daño de 666 puntos contra cualquier objetivo vivo. Ah, y DEBERA hacerlo, porque si no el daño se lo llevaría él al acabar el módulo. Para usar este evento ni siquiera hay que golpear al adversario ni nada, tan solo le dices al DJ que usas este evento y ya está.
*12.-Bendición de los Sacovilla Bolsón:* El SPJ tiene una rara habilidad para "choricear" pequeños objetos (robar bolsillos 100%), así como cubertería del hogar de plata (que en este caso nadie se percatará de que lo estás haciendo).
*13.-Bendición del Poder Cósmico:* Un poder sujeto a Rangos del SPJ sube a nivel cósmico y el resto desaparecen. El poder lo elige el jugador.
*14.-Bendición del Papá Pitufo:* El SPJ se convierte en la viva imagen del Papá Pitufo y gana 1 poder mutante. Su tamaño no se reduce sino que se mantiene igual a como lo tenía antes de la transformación.
*15.-Bendición del Intercambio:* El SPJ posee un aparato que teleporta a un personaje del jugador de otro grupo para ayudarlo en momentos de necesidad y únicamente una vez por aventura.
*16.-Bendición de Gandalf:* El ataque de los Balrogs no dañará al SPJ.
*17.-Bendición de South Park:* El SPJ tiene un ayudante sin poderes que se llama Kenny y que siempre resucitará en la siguiente aventura. Cuando el SPJ la palme, ya no resucitará más.
*18.-Bendición de Matrix:* El SPJ podrá esquivar un proyectil una vez por aventura sin realizar ninguna tirada.
*19.-Bendición de los Portales:* El SPJ es inmune a la teleportación y el paso por los portales dimensionales o de cualquier tipo.
*20.-Bendición de la Intangibilidad:* El SPJ podrá golpear sin problemas a seres intangibles.
*21.-Bendición de los Rayos X:* El SPJ adquiere una visión d rayos X y podrá ver a través de todo tipo de materiales a excepción del plomo y materiales alienígenas.
*22.-Bendición de las 4 Virtudes:* El SPJ tira 4 veces en las Tablas de virtudes.
*23.-Bendición del Deseo Limitado:* El SPJ podrá pedir un deseo limitado una vez y solo una vez (no valen muertes ni resurrecciones). Será el DJ el que graduará la capacidad de ése deseo.
*24.-Bendición del Inocente:* Cada vez que el SPJ salve a un inocente en el transcurso de sus aventuras ganará 500 PX y 1 Punto de Vida extra.
*25.-Bendición de la Jubilación:* El SPJ sube hasta Nivel 10 y se jubila.
*26.-Bendición de Longshot:* Cada vez que el SPJ haga una buena acción (el DJ decidirá) recibirá un punto de: "Iniciativa / Reflejos", "Parada", "Trepar / Saltar", y "Suerte".
*27.-Bendición de la Experiencia:* Al acabar la aventura, el resto de los SPJs reciben +2000 de PX extra.
*28.-Bendición de El Viajero:* El SPJ madura. Sube +20 a EQM y +2 Virtudes e instará a los demás a que maduren también. No tolerará comportamientos inmaduros.
*29.-Bendición de Mary Poppins:* EL SPJ posee un paraguas mágico que le permite descender suavemente desde lugares elevados, levitar por el aire a Rango bajo cuando se ríe y ser amigo/a de los pingüinos.
*30.-Bendición de Me-río-cuando-no-me-pasa-a-mí:* Cada Asalto de combate los adversarios del SPJ reciben una Evento-Putada (Tabla 4). Efectiva desde el mismo momento en que se tira.

*31.-Bendición del nº de la Suerte:* El SPJ elige un número del 1 al 100. Cuando a lo largo de la aventura haya tiradas y le toque ese número recibirá 1000 PX.
*32.-Bendición de la Resurrección:* Cuando muera, el SPJ volverá a la vida siendo un ser tipo "fantasma".
*33.-Bendición de "Brother":* El SPJ tiene, sin saberlo, un hermano de sangre, y todo lo que le pase a ese hermano repercutirá en el propio SPJ. (si él está enfermo, herido, etc...).
*34.-Bendición de Superman:* Durante la siguiente aventura, el SPJ tendrá 200 en todas sus habilidades básicas, tendrá el poder de volar a Rango cósmico y emisión de energía cósmica a Rango cósmico + los poderes que ya poseía.
*35.-Bendición Diurna:* de día suben un Rango todos los poderes del SPJ.
*36.-Bendición Nocturna:* De noche suben un Rango todos los poderes del SPJ.
*37.-Bendición del clima:* Cuando ocurra un acontecimiento metereológico determinado (llueva, nieve o se genere un tornado, por ejemplo). El SPJ tendrá un nuevo poder mutante durante el mismo.
*38.-Bendición Lunar:* Las noches de luna llena le dan un nuevo poder al SPJ.
*39.-Bendición Élfica:* El SPJ es amigo de los elfos. Sabe hablar y escribir élfico y se le suma un +20% a todas sus habilidades si está en un bosque.
*40.-Bendición de la Salud:* El SPJ se vuelve inmune a las enfermedades de cualquier tipo, ya sean de origen humano o no.
*41.-Bendición Urbana:* En los núcleos de población de + de 5000 habitantes el SPJ tendrá un nuevo poder mutante.
*42.-Bendición de los Insectos:* Los insectos no atacarán al SPJ y le ayudarán en la medida de lo posible. No podrá darles órdenes complejas.
*43.-Bendición del Equilibrio:* El SPJ posee un equilibrio sobrehumano y no se le aplicarán malus a la ejecución de maniobras complicadas en las alturas.
*44.-Bendición del Fénix Cósmico:* Una vez por aventura, el SPJ puede invocar a un Fénix Cósmico que resucitará a todos los fallecidos en un radio de 200 m2 y también puede atacar con emisión de fuego a nivel cósmico. Hay que elegir entre resucitar o pegar, el fénix se queda durante 1D4 Asaltos.
*45.-Bendición del Buda:* Toda buena acción (heroica) que realice el SPJ, se le otorgarán 2 puntos de karma, y acumulándolos, podrá optar a lo siguiente:
*10 puntos:* 3000 PX
*20 puntos:* Un evento-milagro
*30 puntos:* Un objeto mágico al azar.
*40 puntos:* Una resurrección sobre el SPJ.
*50 puntos:* Un nuevo poder durante 1D4 aventuras.
*60 puntos:* +40 al Daño Absorbido.
*70 puntos:* Un poder mutante ya permanente.
*80 puntos:* opción de ejecutar una evento-muerte sobre un objetivo una vez por aventura.
*90 puntos:* Invulnerabilidad a la energía cinética.
*100 puntos:* Un poder a nivel cósmico.
*46.-Bendición de la Pizza:* Cada vez que el SPJ coma pizza, durante las 2 horas siguientes tendrá un nuevo poder mutante a determinar cual es.
*47.-Bendición del Agua:* Cada vez que el SPJ esté en contacto con más de ½ litro de agua, este será invulnerable a la energía cinética.
*48.-Bendición del Rayo:* El SPJ es inmune a la electricidad, pero atrae a los rayos en una tormenta (también caerán sobre los que tenga al lado).
*49.-Bendición de Las Hadas:* El SPJ posee una suerte del 200%.
*50.-Bendición de la Oscuridad:* En lugares donde la oscuridad sea total, el SPJ ganará un nuevo poder mutante.
*51.-Bendición del Camaleón:* Si el SPJ se está quieto y no hace nada, será invisible para quienes le rodean.
*52.-Bendición del Tiempo:* El SPJ podrá parar el tiempo durante 1 Turno y podrá hacer cosas mientras los demás están paralizados. Únicamente podrá usar esta bendición una vez por aventura. Esta bendición no afecta a los seres tipo "poseídos".
*53.-Bendición de los Fraguel Rock:* El SPJ poseerá un nuevo poder mutante cuando el SPJ esté bajo tierra.
*54.-Bendición del Intocable:* El SPJ poseerá una parada del 100%.
*55.-Bendición de los Espejos:* A través de los espejos el SPJ podrá ver personas y lugares distantes (tiene que conocerlos). El propio SPJ no se reflejará en los espejos.
*56.-Bendición de la Ciudad Fantasma:* El SPJ conoce el acceso a una dimensión donde únicamente hay una ciudad sin habitantes.
*57.-Bendición de la Música:* Siempre que suene la música, el SPJ tendrá un nuevo poder mutante.
*58.-Bendición de la Juventud:* Por cada aventura que haga el SPJ, este rejuvenecerá 2 años. Cuando se llega a 1 año se anula la bendición).
*59.-bendición de los Objetos:* Cada vez que el SPJ toque un objeto, este sabrá la historia del mismo, cómo se construyó y por qué manos ha pasado.
*60.-Bendición del Camino:* El SPJ no se perderá nunca en ningún sitio.
*61.-Bendición del Sueño:* Cuando el SPJ duerma, tendrá sueños proféticos (a discreción del DJ). El SPJ no verá afectado su sueño por maldiciones, poderes o magia.
*62.-Bendición de los Amigos:* El SPJ sabrá en todo momento (mediante intuiciones) dónde están aquellas personas que ha conocido y que han tenido lazos afectivos con él.

*63.-Bendición de la Perfección:* Se anulan todos los defectos del personaje.
*64.-Bendición de la Cordura:* El SPJ posee un +100% en EQM.
*65.-Bendición del Fuego:* El SPJ se vuelve inmune al daño por fuego y calor.
*66.-Bendición del Filo:* El SPJ hará daño X2 si ataca con armas de filo.
*67.-Bendición del Valor:* Al SPJ se le sumará un +50% a tiradas de EQM, y a sus adversarios –50% a cualquier intento de infundirle miedo.
*68.-Bendición del Conocimiento:* El SPJ pasa a tener 100% en "Conocimientos Generales".
*69.-Bendición de la Atlántida:* El SPJ se hace una ficha como "Atlante Original" (ver: Nuevos Orígenes), y podrá cambiar a esta forma cuando quiera y sin realizar tiradas (consume una acción por Asalto).
*70.-Bendición del Perdón:* Las autoridades perdonan al SPJ alguna atrocidad que haya cometido en su historial como superhéroe. Si no ha cometido ninguna se tira entre el resto de los SPJ jugadores.
*71.-Bendición de las Puertas:* Las puertas no permanecerán cerradas ante la presencia del SPJ.
*72.-Bendición de la Vista:* El SPJ alcanza a ver todo el espectro cromático, desde el infrarrojo al ultravioleta, ve lo que permanece invisible y se le suma +50% a encontrar algo oculto.
*73.-Bendición de la Fuerza:* +100 a FUE.
*74.-Bendición de Las Fuentes:* El SPJ puede generar (PER/3) pequeñas fuentes que emanen distintos líquidos potables. Desde agua hasta leche, alcohol, etc.
*75.-Bendición del Mar:* El SPJ no se ahogará en el mar y las criaturas marinas le ayudarán en la medida de lo posible.
*76.-Bendición de la Templanza:* +50 a EQM, +50 a INT, -50% a intentos de control mental.
*77.-Bendición de la Inmunidad:* El SPJ es inmune a un tipo de poder en concreto (especificar cual).
*78.-Bendición de la Protección:* El SPJ podrá anular un daño inflingido hacia su persona o hacia otro SPJ una vez por aventura.
*79.-Bendición del Dinero:* El SPJ nunca tendrá problemas de pasta. Siempre tendrá dinero a mano.
*80.-Bendición de la Vida:* El SPJ podrá devolver la vida a una persona solo una vez. Después esta bendición desaparece.
*81.-Bendición de los Edificios:* Siempre que el SPJ esté en el interior de alguna edificación construida por el hombre, este será inmune a un tipo de energía en concreto (concretar cual).
*82.-Bendición de los Edificios Consagrados:* Cada vez que el SPJ entre en una iglesia o en algún otro edificio santo, sus PV se recuperarán si estuviera herido a un ritmo de 1D10 PV por minuto.
*83.-Bendición del Cielo Abierto:* Todos aquellos que golpeen al SPJ quitándole + de 25 PV de un golpe, si estos están al aire libre, se generará una tormenta y les caerá un rayo que les hará 1D100+20 puntos de daño.
*84.-Bendición del Fugitivo:* Cualquier intento de atar o engrilletar al SPJ será inútil, sus ataduras caerán al suelo por si solas a voluntad del SPJ.
*85.-Bendición de la Verdad:* Una vez por aventura el SPJ puede ejercer un extraño poder que obliga a un PNJ a decir la verdad sin posibilidad de evitarlo.
*86.-Bendición de la Seguridad:* Durante la siguiente aventura el SPJ no podrá morir, pero podrá ser lobotomizado, ser amputado un miembro, perder sus poderes, etc...
*87.-Bendición del Hogar:* El SPJ tiene un santuario como base que esta protegido mágicamente contra seres tipo "poseídos".
*88.-Bendición de La Curación:* El SPJ regenera 1D4 PV por Asalto.
*89.-Bendición del Sacrificio:* El SPJ puede elegir morir a cambio de que pierda la vida otro adversario.
*90.-Bendición de la Fortaleza:* Todos los adversarios del SPJ pierden 20 puntos de FUE durante el combate.
*91.-Bendición de las Posibilidades:* El SPJ tira 1D100 y el resultado será el % que podrá aumentar o disminuir a voluntad entre las habilidades de aliados y enemigos. (valor PER/3).
*92.-Bendición de las Virtudes:* El SPJ vuelve a tirar en la Tabla de Virtudes tantas veces como virtudes posea, pudiendo sustituir las viejas por las nuevas si así lo desea.
*93.-Bendición del Antídoto:* El SPJ es capaz de convertir el agua en un potente antídoto contra cualquier tipo de venenos. Incluidos aquellos para los que se supone que no tienen antídoto.
*94.-Bendición del Cosmos:* El SPJ es capaz de entrever el futuro más inmediato leyendo las constelaciones en una noche sin nubes.
*95.-Bendición de la Erudición:* El SPJ sabe un 50+2D20% sobre alguna materia a elección del SPJ.
*96.-Bendición de Las Pistas:* En el lugar de algún suceso el SPJ siempre encuentra alguna pista relacionada con el suceso en cuestión, por muy oculta que pueda estar para otras personas.
*97.-Bendición de 007:* El SPJ tiene licencia para matar sin que se resienta su estatus. (el límite lo tiene el DJ).
*98.-Bendición del Anonimato:* El SPJ siempre pasa desapercibido en los sitios públicos por muy llamativo que sea su uniforme y la gente tendrá dificultad para recordar su aspecto o la hora a la que le vieron.
*99.-Bendición del Callejón:* El SPJ es capaz de teleportarse entre callejones que él mismo conozca siempre que no haya nadie en ellos.

*100.-Bendición Total:* Todos los SPJs que han participado en el último módulo hacen una tirada adicional en la Tabla de Evento-Milagros.

### *TABLA 10 1D100:*
### *Eventos de grupo*

*1.- (Para tecnificados).* Surge una especie de doble maligno del SPJ, con una tecnoarmadura de similares características, afirmando ser el SPJ y que el SPJ es un usurpador de su nombre.
*2.-* Los SPJs toman la tutela de un grupo de metahumanos más jóvenes, con la esperanza de que estos sean un día el relevo generacional del grupo (como “Los Nuevos Mutantes”). Hacer fichas.
*3.-* La base de los SPJs (si la tienen) es asaltada por un grupo de supervillanos. Para desalojarla, habrá que pelear con ellos. Hacer fichas.
*4.-* Durante dos aventuras, el SPJ será poseído por una entidad cósmica superior que le otorgará una ficha tipo “Héroe Cósmico”, pero durante ese tiempo el SPJ no será él mismo, sino la entidad que lo posee.
*5.-* Dos SPJs se intercambian de sendos grupos de manera permanente.
*6.-* Un conocido y poderoso villano del juego muere en extrañas circunstancias.
*7.-* Un conocido y poderoso villano del juego vuelve con poderes aún mayores.
*8.-* Un robot se incorpora al grupo como “parabalas”.
*9.-* Un SPJ pierde los poderes (todos los poderes, incluidos los objetos que le den superpoderes).
*10.-(Para SPJs Magos):* Debido al fallo en la ejecución de un hechizo, el SPJ ve como le recubre un aura dorada que refracta los hechizos ejecutados sobre él.
*11.-* El SPJ pierde un ojo, su PER queda reducida a la mitad, pero ¿A que ahora parece más duro con un parche en el ojo?
*12.-* El SPJ obtiene unos guanteletes mágicos que le permiten golpear a seres intangibles.
*13.-* El SPJ tiene un jefe propio en la sombra (una entidad superior, un poderoso magnate...), que le proporcionará dinero, armas, medios. A cambio de objetivos por determinar.
*14.-* A un SPJ tipo “robot” se le empieza a fabricar en serie con el objetivo de crear un nuevo cuerpo de seguridad (Esto no significa que resucite).
*15.-(Para SPJs con máscara, tecnificados o similares):* Al final de la aventura, el SPJ se quita la máscara y para sorpresa de todos, resulta que el que está bajo ella era otro SPJ del Jugador que se creía fallecido y que ha vuelto con el uniforme y los poderes del SPJ original. ¿Qué ha sido de él? El DJ tiene la palabra.
*16.-* El SPJ despierta las iras de un supervillano poderoso, que aparecerá en la siguiente aventura para ajustar cuentas.
*17.-* En La siguiente aventura, uno de los SPJs morirá y otro SPJ al azar resucitará.

*18.-* En la siguiente aventura, uno de los SPJs del grupo de los supervillanos[11] se hace pasar por otro SPJ reconocido. Pero sus intenciones serán más malévolas.
*19.-* En La siguiente aventura, un conocido supervillano descubre la identidad civil del SPJ y le putea la vida.
*20.-* En la siguiente aventura, los SPJs combatirán contra sus homónimos del Nuevo Universo[12].
*21.-* En la siguiente aventura, el SPJ lucirá un nuevo uniforme que le dará un aspecto mucho más agresivo y oscuro.
*22.-* Al final de la siguiente aventura, el SPJ abandona el grupo.
*23.-* En la siguiente aventura, los SPJs pelearán contra un grupo de supervillanos compuesto por SPJs a los que se creía fallecidos.
*24.-* En la siguiente aventura, el SPJ se queda paralítico, pero le proporcionan una silla ultramoderna a la cual se le puede hacer la ficha de un tecnificado.
*25.-* En la siguiente aventura, el SPJ es secuestrado por unos alienígenas (las intenciones de estos últimos quedan a discreción del DJ).
*26.-* En la siguiente aventura, uno de los SPJs se erige como líder del grupo.
*27.-* En la siguiente aventura, el SPJ más poderoso se convierte en el más mierda y viceversa (la manera de aumentar y disminuir sus poderes queda a discreción del DJ).
*28.-* En la siguiente aventura todo el grupo pasa a tener el estatus de "Amenazas mundiales".
*29.-* En la siguiente aventura, todo el grupo de SPJs se hace rico (la manera de conseguirla, como siempre, a discreción del DJ).
*30.-* En la siguiente aventura, el grupo pasará a estar tutelado por la ONU.
*31.-* En la siguiente aventura, un supervillano tremendamente poderoso con un potencial psíquico increíble subyuga y obliga a los SPJs a cometer atrocidades, con la consecuente persecución por parte de las autoridades.
*32.-* En la siguiente aventura, todo el grupo de SPJs pasarán a ser supervillanos, es decir, tendrán un conflicto moral que desembocará en que se decanten por el lado oscuro.
*33.-* Al final de la siguiente aventura hay una gigantesca explosión nuclear.
*34.-* Un conocido y habitual villano del supergrupo pasa ahora a ser su líder.
*35.-* Al final de la siguiente aventura, el SPJ será detenido por Tecnored injusta (o justamente) y se le hará un juicio.
*36.-* Uno de los SPJs del grupo es secuestrado por una horda de supervillanos.
*37.-* Un SPJ del grupo experimenta cambios alarmantes (a discreción del DJ) en su organismo y no logra averiguar cómo se han originado.
*38.-* En la siguiente aventura se darán una serie de circunstancias que harán que el grupo cambie de nombre.
*39.-* Uno de los SPJs trabaja en secreto para una entidad malévola.
*40.-* Antes del combate contra el malo final hay un "fundido en negro" y la aventura acaba allí. Así que no te molestes en hacer uno.
*41.-* Uno de los SPJs del grupo muere como un héroe en la siguiente aventura.
*42.-* En la siguiente aventura el grupo pasará a estar tutelado por una entidad cósmica.
*43.-* En la siguiente aventura, una entidad supra-cósmica otorga poderes de Rango cósmico a los SPJs, que pasarán a ser sus heraldos, ayudando a esta a solucionar problemas que trasciendan de los asuntos más terrenales de los que se ocupaban antes.
*44.-* En la siguiente aventura, y solo en la siguiente aventura, los SPJs no tendrán poderes.
*45.-* El malo final de la siguiente aventura, antes de palmarla, maldice a los SPJs y les cae a cada uno 1 Evento-Putada.
*46.-* En la siguiente aventura el grupo gana una tremenda popularidad.
*47.-* En la siguiente aventura, debido a un malentendido, el grupo pasa a tener el estatus de "amenazas mundiales" y tiene que operar en la clandestinidad.
*48.-* En la siguiente aventura, por motivos que quedan a manos del DJ, el SPJ pasa a tener el grado más alto de búsqueda y captura: "enemigo de la humanidad" y decide abandonar el grupo para evitar que las hordas de metahumanos enviados contra él maten a sus compañeros.
*49.-* En la siguiente aventura todo el grupo de SPJs muere, pero otras personas tomarán el relevo que ellos dejaron. Estos nuevos integrantes poseen las mismas características que los SPJs originales, pero ahora la coletilla del grupo será: *"the next generation"*. (no tiene porqué ser tan cutre, pero algo así).
*50.-* En la siguiente aventura el grupo pasa a esta tutelado por el gobierno de su país, el cual encargará a los SPJs trabajos sucios en ocasiones, surgiendo los consecuentes conflictos morales.
*51.-* El objetivo del supergrupo debe concretarse; no solo están únicamente para pegar a los supermalos, sino que ahora deben decidir cual es su meta final: defender la naturaleza, proteger a la humanidad de los alienígenas o lo que sea.
*52.-* Todos los SPJs muertos de origen alienígena del juego resucitan y forman un grupo, radicalizándose su postura en contra de los humanos.
*53.-* La base del grupo es destruida. Tendrán que buscarse otro lugar desde el que operar.

[11] Nosotros tenemos un grupo jugable integrado únicamente por supervillanos.
[12] También tenemos creado un universo diferente al del juego poblado por versiones alternativas de los SPJs.

*54.-* El grupo adopta una mascota. (si sale 80 o más en 1D100 es un ser con poderes).
*55.-* La mayoría de los supervillanos del juego cree que el grupo de SPJs es bastante poderoso, con lo que se originarán más combates con la intención de medir fuerzas.
*56.-* Ningún estamento toma en serio al grupo, si alguna vez tenían alguna credibilidad, la han perdido.
*57.-* Surge algún escándalo dentro del grupo y este es blanco de la prensa rosa/amarilla.
*58.-* Surgen varios grupos de metahumanos que imitan/parodian al grupo de los SPJs.
*59.-* El gobierno ofrece una base equipada, financiación y medios a cambio de entrenar a metahumanos.
*60.-* El grupo tiene un líder en la sombra (como "los ángeles de Charlie"). Este se pondrá en contacto con los SPJs a discreción del DJ, pero nunca en persona.
*61.-* El grupo de SPJs hará una aventura destinada a otro grupo (estén o no preparados).
*62.-* Se forma un grupo compuesto por SPJs "en reserva"[13].
*63.-* El grupo, al carecer de medios, acepta la tutela de la iglesia y acatarán sus órdenes, pero tendrán que cambiar sus nombres y sus uniformes para hacerlos "religiosamente correctos".
*64.-* El grupo ha conseguido hacerse con una máquina del tiempo y toma la iniciativa de volver atrás en el tiempo y rescatar a aquellos SPJs que murieron.

*65.-* Los SPJs más mierdas del juego resucitan y forman un grupo.
*66.-* El grupo desaparece. Nadie sabe qué ha sido de ellos, será otro grupo el que investigue cual es su paradero.
*67.-* El grupo acepta a más personajes entre sus filas y se crea un grupo en reserva para casos de emergencia.
*68.-* El grupo gana influencias políticas.
*69.-* Una importante multinacional sufragará los gastos de los SPJs a cambio de que promocionen su marca.
*70.-* El grupo toma el control de un silo de mísiles nucleares, creando tensiones internacionales.
*71.-* El grupo es informado de que una gran fuerza proveniente de otra dimensión va ha venir a conquistar la tierra, pero nadie toma en serio las advertencias del grupo.
*72.-* El grupo pasa por numerosos problemas legales y la única solución posible es cambiar de nombres, de uniformes y cambiar el nombre del propio grupo.
*73.-* Los SPJs son considerados héroes en alguna parte del grupo.
*74.-* Los medios de comunicación encauzan al grupo dentro de alguna corriente político-social; (antiglobalización, comunismo, apoyo al 3er mundo, etc...).
*75.-* El grupo debe mucho dinero a las autoridades debido a destrozos ocasionados en el transcurso de sus combates al mobiliario urbano. Si no pagan, serán encarcelados.
*76.-* El grupo arrastra una gran carga emocional al morir en un combate varios niños que cayeron el fuego cruzado y no pudieron salvarlos.
*77.-* Una entidad superior "benévola" amenaza al grupo con dejar caer 10 Evento-Putadas a cada miembro del grupo si en el transcurso de la siguiente aventura no realizan alguna buena acción.
*78.-* El grupo se convierte en una pantomima social, son objeto de burla y parodia por todos los que les rodean, da igual lo que hagan o lo que digan, la gente se ríe de ellos.
*79.-* El grupo será recibido con hostilidad en determinada parte del mundo.
*80.-* Un SPJ del grupo desaparece. Nadie sabe qué ha sido de él. Aparecerá un par de aventuras más tarde.
*81.-* Aquellas entidades o estamentos que apoyaban a los SPJs ahora les dan la espalda.
*82.-* Un panteón de dioses declara la guerra a los SPJs.
*83.-* El grupo decide hacer una campaña de limpieza de su maltrecha imagen social.
*84.-* El grupo colabora en alguna causa social y son reconocidos por ello (rehabilitación de drogadictos, beneficencia, etc...).
*85.-* El grupo realiza alguna ceremonia o celebración que conmemora algún evento seleccionado por los SPJs (día de fundación del grupo, homenaje a los héroes caídos, algún acontecimiento que marcó al grupo, etc...).
*86.-* El grupo tiene, bajo su fachada, unas directrices muy concretas que quedan ocultas a ojos de la sociedad (acumular dinero, crear tensiones políticas, eliminar a una especie maligna, salvar a niños con poderes, etc...).
*87.-* El grupo realiza un acto atroz que hace que una entidad superior les castigue con 1 Evento-Putada extra a cada miembro del grupo por aventura hasta que se rediman.
*88.-* El grupo realiza un gran esfuerzo colectivo por superarse día a día. A cada miembro se le quita un defecto (al azar).
*89.-* Todos lo miembros del grupo deciden llevar el mismo uniforme.
*90.-* Una terrible maldición hace que a un SPJ del grupo le caigan 10 Evento-Putadas. Si se vuelve injugable, se convertirá en un PNJ, si no, sigue.
*91.-* Al final de la siguiente aventura, el grupo se da cuenta de que no tiene razón de ser y se disuelve, pasando todos los SPJs a la reserva.
*92.-* Debido a los servicios prestados, el expediente de los SPJs queda limpio.

[13] Disponemos de una carpeta de SPJs reservistas que están destinados a sustituir a los miembros fallecidos de los diversos grupos.

*93.-* El grupo debe de buscar un medio de financiación que haga posible que siga en activo.
*94.-* El grupo se vuelve representante de un colectivo minorista (gays, pobres, inmigrantes, etc...).
*95.-* El grupo, al tratar de defender una central nuclear de un ataque terrorista, el reactor queda dañado y el grupo queda expuesto a la radiación, que les otorga 1 poder mutante y 1 secuela a cada uno.
*96.-* La gente tiende a sobrevalorar el nivel del grupo.
*97.-* El grupo se convierte en una moda (pasajera) a raíz de algún éxito, serán famosos, con todo lo que conlleva.
*98.-* Todo el mundo cree que bajo la apariencia del grupo se enmascara una amenaza potencial.
*99.-* Se crea un grupo formado exclusivamente por mujeres.
*100.-* Todo el grupo muere.

### *TABLA 11 1D100: Evento-Muertes*[14]

*1.-* Al SPJ se le quitarán 5 Puntos de Vida (PVs) *permanentes* por cada día que pase de aventura. Esto únicamente se aplicará en la siguiente aventura que juegue y los PVs serán recuperables después. Da gracias de que hoy estoy benévolo.
*2.-* Veo que eres un tanque andante, Te creerás duro ¿Verdad? Pues vamos ha hacer que tu DA (Daño Absorbido) queda reducido a la mitad en tus tres siguientes aventuras. Evidentemente, cualquier intento de incrementarlo con magia, kevlar, alteración de la densidad, etc ... se verá invalidado. Hay que aprender a sobrevivir, chaval.
*3.-* Las acciones por Asalto del SPJ se reducen a 1 durante las 2 próximas aventuras. Ya puedes dar gracias, porque esto es la versión *ligth* de lo que hay más adelante.
*4.-* En la siguiente aventura en la que intervenga el SPJ, también lo hará un ser de FUE 200 y CON 200 que irá a por él y *únicamente* a por él.
*5.-* El SPJ pasa una mala racha, tiene 5 defectos más que durarán 2 aventuras.
*6.-Solo para Magos:* Todos los hechizos que el Mago posea y puedan considerarse "ofensivos" desaparecerán... durante 2 aventuras.
*7.-Todos* los críticos que saque el SPJ en la siguiente aventura se verán invalidados, aunque podrá apuntarse los 200 PX (puntos de experiencia) de rigor.
*8.-* Al SPJ se le suma +25% a pegarle en combate cuerpo a cuerpo durante las 2 próximas aventuras.
*9.-* La parada del SPJ se ignorará en cualquier ataque durante las dos próximas aventuras.
*10.-* En el último combate de la siguiente aventura, el SPJ tendrá que aguantar un crítico del malo final, el cual surgirá de manera automática en el primer golpe que aseste (le tiene que salir el ataque), si hay varios adversarios, se tira al azar el que le infligirá tal daño.
*11.-* Las posibilidades de que el SPJ haga una pifia se verán incrementadas en un 20%
*12.-* La desgracia se ceba con el SPJ y le desaparecerán todas las virtudes que posea, si resulta que no tiene ninguna, pues peor, porque entonces se le sumarán 1D6+1 defectos.
*13.-* El poder más "ofensivo" que posea el SPJ, o bien aquello que use para atacar y haga más daño, verá cómo es mermada su capacidad

[14] Cuando creamos la tabla de "Evento-Resurrecciones" vimos que el nº de SPJs en activo aumentó sobremanera, con lo que para mantener un "equilibrio" entre los SPJs vivos y muertos creamos esta tabla, una tabla que no es que mate directamente al SPJ, pero que sí que da pié para que la diñe.

ofensiva en un 50%, como siempre, durante las 2 próximas aventuras.
*14.-* A todos aquellos que combatan contra el SPJ, se les sumarán +8 a la Tabla de localización.
*15.-* Con el SPJ haremos una excepción en las reglas de este juego y cada vez que le hagan un crítico y sobreviva, le aplicaremos la regla del dado de 6 del Aquelarre[15].
*16.-* Pobre SPJ, si te ha tocado esto significa que a partir de ahora no se te dividirá el daño entre 2 cada vez que te den en las extremidades.
*17.-* El SPJ siempre ha sido un blanco fácil, por eso a partir de ahora a todos aquellos que le ataquen a distancia, se les sumará un +40%, como si dispararan siempre a bocajarro.
*18.-* En todas las rifas de ostias de ahora en adelante, el SPJ cuenta como dos[16].
*19.-* Todos los poderes del SPJ que este sujetos a Rangos bajan uno. Sí tiene la desgracia de que uno de ellos es de Rango "bajo", este poder desaparecerá.
*20.-* A partir de ahora, cada vez que el SPJ haga una pifia, esta se repartirá entre todos los jugadores y si hay suerte la tendrá otro.
*21.-Solo para Ninjas:* El SPJ ya no puede ejecutar su/s chi/s y olvida una de sus técnicas al azar debido a la falta de entrenamiento.
*22.-* Una disfunción muscular hace que el SPJ siempre vaya el último en los combates, tenga la AGI que tenga.
*23.-* Cada vez que el SPJ supere una aventura, tirará un evento añadido en la Tabla de Evento-Putadas.
*24.-* El porcentaje de puntos de inconsciencia del SPJ aumenta un 30%
*25.-Solo para guardianes:* El objeto que posee el SPJ comienza a malfuncionar y cada vez que ejecute un poder del mismo este se materializará en otro SPJ o PNJ al azar[17].
*26.-* Siempre en la última pelea de cada aventura que juegue el SPJ, él y demás SPJs combatirán contra un supergrupo diseñado para la ocasión, el cual superará con creces las habilidades ofensivas del grupo jugador. Este evento se anulará en cuanto muera el SPJ.
*27.-* Las defensas contra venenos y gases que tenga el SPJ bajan a 0%.
*28.-* Un SPJ del Jugador resucita con poderes ampliados (a discreción de DJ) y este se dedica a perseguir al SPJ que le haya tocado este evento.
*29.-* Todas las virtudes que posea el SPJ se transmutan en defectos.
*30.-* El SPJ se vuelve extraordinariamente vulnerable a un poder en concreto, (determinar cual es) tanto es así que sí se le quita un solo PV con este poder, morirá sin remedio.
*31.-Solo para Magos:* En el siguiente nivel, el SPJ únicamente podrá gastar sus puntos de EM (Energía Mágica) en hechizos de nivel 1.
*32.-* Una extraña alergia impide al SPJ usar kevlar. Sí hace caso omiso se le quitarán 1D20 PV por cada Asalto que lo lleve puesto.
*33.-* Cada vez que el SPJ saque una pifia, este tirará DOS veces en la Tabla para pifias.
*34.-* Al SPJ le abdujeron unos extraterrestres y le colocaron un dispositivo de autodestrucción, que hace 500 de daño a 500 metros. El SPJ desconoce tanto que ha sido abducido como de que posee una bomba dentro de su cuerpo. Eso sí, cuando los PV del SPJ lleguen a 0, se activará la detonación.
*35.-Solo para Tecnificados:* Todos los porcentajes relativos a las armaduras, a los sistemas de armamento, o las comunicaciones se reducen a la mitad.
*36.-* El frío afecta sobremanera al SPJ. Por cada grado de temperatura que baje de 10 quitará al SPJ 1D20 PV (ignorando DA). Que se vaya comprando un abrigo que hoy refrescará.
*37.-* Debido tanto a un fallo burocrático como a ciertos intereses políticos, al SPJ le endosan el antecedente de "Enemigo de la Humanidad". Esto quiere decir que todos los grupos gubernamentales del mundo van tras él, aparte de proporcionar al que lo entregue una muy alta recompensa, aparte de otros favores que interesen al PNJ (o al SPJ traidor).
*38.-* El SPJ se ha vuelto inmune al todos los hechizos, poderes y objetos que le puedan subir los PV de manera no natural.
*39.-* El SPJ sufre de una extraña maldición: le es imposible pasar desapercibido, todos los intentos de esconderse, de ser discreto o de disfrazarse se le penalizarán con un –50%. Es más sensible de lo habitual a las cámaras u otros sistemas de detección. A cualquier Mago o chamán que intente localizar al SPJ se le sumará un +50% a la ejecución del hechizo. Todos aquellos que en su día conocieron al SPJ instintivamente saben dónde se encuentra, con grandes posibilidades de acertar, aunque estos no le hayan visto en años.
*40.-* Para todos aquellos que usen armas de alta tecnología: Es extraño. Pero en manos del SPJ estas armas ya no hacen tanto daño como antes. Se reducen 50 Puntos al daño a todas las armas de este tipo que maneje el SPJ. Que pruebe con un tirachinas.
*41.-* Esto es una putada, pero no estamos en la Tabla de Evento Muertes para el SPJ sea más cachas que antes. A partir de ahora el SPJ cada vez que acabe una aventura, este tirará dos veces para concretar los eventos que le tocan, pero esta vez el jugador tendrá que escoger el

[15] Cada vez que le hagan un crítico al SPJ tira 1D6 y si sale 6, la palma.
[16] Cuando un malo ataca al azar, solemos tirar el un dado de X (como tantos SPJs haya), pero esta vez el PJ cuenta como si él fuera dos personas.
[17] Es decir, si el SPJ tiene un guantelete con el que tira rayos, al usarlo en rayo es disparado a cualquiera de los presentes al azar. Si tiene un anillo con el que cura PVs, la curación se efectuará sobre cualquiera de los SPJs o PNJs presentes al azar.

evento PEOR para su SPJ. No llores, puede que te toquen 2 Evento-Milagros, pero, sinceramente, lo dudo.

*42.-* La mente del SPJ no tiene misterios para todos aquellos que intentan manipularla. A partir de ahora el SPJ tiene un 0% en la defensa contra cualquier tipo de poder mental. Ni qué decir tiene que al SPJ no se le podrán colocar escudos que eviten estos ataques o hechizos u objetos que intenten evadir el hecho de que ahora el SPJ es la marioneta preferida de los titiriteros mentales.

*43.-* Si estamos en la Tabla de Evento Muertes, no podernos permitir que venga un fulano cualquiera y haga blanco a nuestro pobre SPJ de esos poderes y hechizos que tanto despreciamos: los de resurrección. A partir de ahora el SPJ solo podrá ser resucitado mediante eventos. Ea, que no se diga que esta Tabla no es coherente con su enunciado.

*44.-* La verdad es que el SPJ es muy rápido y ágil... y eso no nos gusta. Vamos ha hacer que el SPJ se mueva a partir de ahora una sola acción por Asalto. ¿A que ahora el SPJ es un banco más fácil de nuestras iras más furibundas e injustificadas?

*45.-* El SPJ sufre un síndrome denominado "efecto Paper", y eso se traduce en que a la menor oportunidad el SPJ será traicionado por sus propios compañeros, ya sabes: *"no dejaremos a nadie atrás... aunque siempre hay sitio para uno".*

*46.-* Pocas veces solemos usar las Habilidades de Aprendizaje así que ¡Fuera! Que el jugador coja una goma y... bueno, no hay porqué borrarlas literalmente, aunque a partir de ahora el SPJ no las recordará.

*47.-* No hay nada en la vida como los buenos momentos, aunque claro, estos pasan y sólo nos queda el recuerdo, así que ¿Qué tal si el SPJ borra todos aquellos eventos beneficiosos que ha tenido a lo largo de su carrera? Así se convertirán en recuerdos.

*48.-Para gente con Superfuerza:* Te creías fuerte ¿Verdad? Ahora sabrás la que se siente cuando de repente te despiertas un día y ves que tus músculos han desaparecido. Ponte a partir de ahora Fuerza 40, anda.

*49.-* A partir de ahora el SPJ hará Daño X3 cada vez que tenga una pifia, lo malo es que este daño se lo hará única y exclusivamente a otro SPJ al azar (cuentan también PNJs aliados).

*50.-* Para gente que usa armas de fuego: Estas se vuelven más inestables en manos del SPJ y hay un 10% de que exploten con la intensidad de un explosivo leve cada vez que las use. ¿Será cierto que las carga El Diablo?

*51.-* Un enemigo supercachas del Manual (Seísmo, Tsang-Tseng...) quiere despachar a gusto al SPJ... y este saldrá en la siguiente aventura.

*52.-* Un ser cósmico de FUE 400, CON 400 e Invulnerabilidad a TODAS las energías peleará contra todo el grupo de SPJs.

*53.-* El SPJ puede escoger morir ahora y pasar todos sus poderes y objetos a otro SPJ activo suyo (o de otro Jugador), si elige que no, no pasa nada, cuando muera sus poderes irán al hoyo con él

*54.-* A Partir de ahora el SPJ únicamente tirará en la Tabla de Evento-Putadas, hasta que se vuelva injugable, que llegado el caso pasará a estatus "inactivo".

*55.-* A 200 metros del SPJ todos los objetos mágicos y de guardián dejan de funcionar. ¡Será gafe!.

*56.-Síndrome del soldado Ryan:* Desde ahora el SPJ recibirá siempre la primera hostia que se dé en un combate por parte de los adversarios.

*57.-* A partir de ahora el SPJ será incapaz de esquivar nada.

*58.-* El SPJ gana 10 defectos.

*59.-* Todo ser femenino odia al SPJ y hará todo lo posible por joderle (en el mal sentido).

*60.-Maldición de la incredulidad:* Al SPJ nadie le cree, aunque diga la verdad, aunque diga verdades universales. Su influencia es 0.

*61.-* Debido a la falta de entrenamiento, el porcentaje en la característica "combate cuerpo a cuerpo" baja a 10%.

*62.-* Al SPJ le salpica un escándalo de dimensiones mundiales. Todo el mundo dará la espalda al SPJ. Ninguna institución ayudará al SPJ y mucho menos al grupo al que pertenezca.

*63.-* Toca un evento cachas, lo siento, pero a partir de ahora TODOS los golpes que reciba el SPJ serán en la cabeza.

*64.-* El agua hace que el SPJ pierda todos sus poderes.

*65.-* El SPJ tendrá que jugar la siguiente aventura sin una sola habilidad metahumana.

*66.-* A partir de ahora el SPJ no podrá volver a usar hechizos mágicos nunca más.

*67.-* El poder de más alto Rango que posea el SPJ baja a nivel "Bajo".

*68.-* Un tipo determinado de metahumanos hará a partir de ahora Daño X3 al SPJ, es decir; Magos, alienígenas, mutantes, Ninjas, etc... infligirán mayor daño al SPJ. No se considerará válido elegir a clases de metahumanos minoritarias (por ejemplo; Estadeas, Atlantes Originales o Demos Coxos).

*69.-Para Tecnoarmaduras:* A partir de ahora no podrás usar la computadora táctica que te permitía siempre ir primero.

*70.-* El SPJ tiene que elegir un punto de localización de su cuerpo, y en ese punto tendrá un DA adicional de +100 ¡Que guay! ¿Verdad? Pues ahora eliges otros dos puntos de localización y en ambos el daño será X4 ¡Chupi!

*71.-Para mutantes:* ¿Por qué no cambiar tus ridículos poderes por otros tan espectaculares corno "desalinización", "potabilizar" y "pasarse la máquina"? ¿Qué no? ¿Acaso pensabas que esto era una opción?

*72.-* Un producto de uso común causa estragos en la salud del SPJ actuando como un veneno/gas de categoría "letal", laca para el

pelo, pasta de dientes, etc... a determinar por el Jugador.
*73.-Para Ninjas y Justicieros:* Tranquilos, que no me he olvidado de vosotros, que sois tan escurridizos ¿Qué tal si ahora no se les resta nada a todo aquel que os dispare a distancia? Ahora todo es más democrático ¿No?
*74.-* Sé que no eres un Mutante Inducido, pero me da igual, anda, tira 5 veces en la Tabla de "secuelas".
*75.-* Cualquier adversario del SPJ estará de enhorabuena, ya que a 200 metros del "malo" a este se le sumará +50% a todo y todos sus poderes subirán de Rango.
*76.-* El SPJ tendrá que elegir; el día o la noche. Ya que en uno de esas dos franjas horarias el SPJ no tendrá ningún poder.
*77.-* Los PVs originales del SPJ bajan a la mitad.
*78.-* Cada vez que el SPJ saque una pifia, aparte de hacer la tirada de rigor, perderá sus poderes durante 1D4 horas.
*79.-* Cada vez que hieran al SPJ, este se transformará en un monstruo más poderoso (hacer ficha) que atacará a todo el mundo.
*80.-* El SPJ tiene a partir de ahora un nuevo poder, que es el de atraer la luz, desde ahora en adelante a todo aquel que dispare al SPJ con armas láser, energía lumínica, rayos solares o lo que sea, no solo se le sumará +30% a la tirada, sino que el daño que reciba el SPJ será de +50.
*81.-* A partir de ahora el SPJ refracta todo el espectro energético a SPJs de su mismo bando.
*82.-* Todo explosivo detonado a 10 metros del SPJ duplicará su potencia.
*83.-* Cada vez que el SPJ haga uso de su poder (de aquí se excluyen a los tecnificados) se le quitarán 1D6 PVs.
*84.-* Al SPJ le será imposible a partir de ahora esquivar los portales que se le hagan con la intención de desplazarlo. Estos tendrán ahora un potente efecto de succión que hará que el SPJ no tenga derecho a una tirada de "iniciativa reflejos".
*85.-* Ahora, cuando el SPJ decida esquivar un golpe, le consumirá 2 acciones del siguiente turno. Si únicamente tuviese una, en el próximo turno no haría nada.
*86.-* El SPJ pierde TODOS sus poderes y a cambio recibe un único objeto de la Tabla de Objetos Mágicos/Manga.
*87.-* El SPJ queda convertido en rana, aunque aún conserva poderes mágicos y mentales si los tuviese. Perderá objetos mágicos y guardián si los tuviere.
*88.-* No es que tenga la cabeza grande, pero a todos los que quieran darle en la cabeza al SPJ únicamente se les restará -25%.
*89.-* El SPJ adquiere una fobia psicosomática a volar realmente mortal, tanto es así que si el SPJ se eleva a más de 3 metros del suelo se quitará 1D6 PVs (ignorando DA) y 1D6 puntos de EQM (estos de manera permanente).
*90.- Solo para SPJs mierdas:* El SPJ se traslada al grupo de "Los Jubilados[18]". Una vez allí o sobrevive o muere.
*91.-* Al SPJ le caen 5 Evento-Putadas. Estas tienen que ser verdaderamente jodidas y no puede haber una que le beneficie más o menos indirectamente.
*92.-* El SPJ tira DOS veces en esta Tabla.
*93.-* El SPJ adquiere 5 defectos nuevos de la Tabla 2.
*94.-* Cada vez que al SPJ le quiten un punto de vida, este tendrá que tirar CON/2, si no supera la tirada este quedará inconsciente sin remedio.
*95.-* El SPJ tira TRES veces en esta Tabla.
*96.-* El SPJ se ha salvado de que le pase nada.
*97.-* El SPJ es portador de un virus, este es incurable y le matará al cabo de 3 aventuras, lo malo es que el SPJ no lo sabe, y lo que es peor, que es contagioso. Con lo que aquellas personas que han estado en contacto con él más de tres días seguidos también se verán infectados.
*98.-* Para el SPJ la Magia es mortal, tanto es así que este morirá si se le quita mediante magia un único Punto de Vida.
*99.-Para SPJs con 3 Acciones por Asalto o +:* El SPJ es un héroe, eso lo sabemos todos, cumple tan bien su cometido que en todos los turnos a partir de ahora reservará siempre una AxA para ponerse en medio del SPJ que tenga más cerca y recibir el golpe por él, si es que para su compañero este resultase mortal.
*100.-* El SPJ se convierte en un PNJ. Así le hará compañía a Paper.

[18] Grupo nuestro integrado por SPJs con nivel superior a 10. En sus aventuras salen PNJs superpoderosos.

### *TABLA 12 1D100:*
### *Eventos "Surrealistas"*
*© Javier Ilundáin*

*1.-* Cada vez que te hagan una herida, de esta te nace un hijo[19]. El "Parto" te dura 1D4 acciones (Asaltos). Lo quieres mucho.
*2.-* Siempre que hables con alguien, tu primera frase será una proposición sexual. Si el otro acepta, pues eso...
*3.-* No existes para ¼ de la población mundial. Ni te ven, ni te tocan, ni pueden interactuar contigo de ninguna manera (ni tú con ellos). Cada vez que "conozcas" a alguien tiras 1D4 y si sale un 4, pues ya sabes.
*4.-* Sudas mucho, sudas a todas horas y sudas mayonesa (¿?).
*5.-* Eres un Fan de los "Power Rangers". Y siempre llevas puesto un disfraz suyo de un "Todo a 100" o una vestimenta similar con las siglas "P.R.". Gesticulas a todas horas.
*6.-* Cuando hablas, lo haces siempre rimando.
*7.-* Adquieres la forma del último ser al que hayas matado... pero con la sonrisa de El Joker[20] (¿?). Esta nueva forma no proporciona al SPJ ninguna otra habilidad o poder especial.
*8.-* Tu mamá te mima. Siempre te acompaña a todos lados, con una cestita en la que lleva comida en un *tapperware* y un botiquín. Te trata a tí y a todo el mundo como si fuerais críos de 4 años. Es muy gruñona, pero misteriosamente, nunca nadie le hace nada y siempre sale indemne de cualquier combate o fuego cruzado.
*9.-* Cuando utilizas un poder contra una victima cualesquiera, otro poder al azar se activa y se usa al mismo tiempo y al mismo Rango y contra el mismo sujeto. Es decir 2X1. Este segundo poder no requiere de tirada alguna.
*10.-* Lo mismo que el 9, pero para los hechizos.
*11.-* Eres Homer[21] y "Yasta".
*12.-* Tienes memoria fotográfica, o sea, que solo recuerdas lo que ves en fotos.
*13.-* Porcentajes inestables. Cada vez que vas a usar una habilidad, tira 1D100; si sale par, te sumas al porcentaje lo que haya salido en los dados, sin embargo, si la cifra que sale es impar, te la restas. Si vas a usar la habilidad poco tiempo después, el porcentaje se mantiene[22]. Esto con cada habilidad.
*14.-* Eres Capaz de domar y montar a cualquier alemán (u otra nacionalidad a discreción del Jugador). Adquieres la Habilidad de Aprendizaje "Montar (Alemán)" (AGI/2).
*15.-* Te han implantado un chip en la cabeza que retransmite todo lo que ves y oyes a una emisora de televisión en la que emiten tu vida durante las 24 horas ininterrumpidamente. Este chip también tiene la función de evitar que te enteres de que esto se está llevando a cabo.
*16.-* ¡Hoy es el día de (X)!. Cada nuevo día, aparte de recibir 1000 PX, tienes que coger el diccionario y señalar una nueva palabra al azar, y lo que salga lo alabas (o lo cumples).
*17.-* Eres un dibujo animado. Sin más. Mantienes tu ficha tal como la creaste y eres tridimensional, no cambia nada a excepción de que puedes pedir cosas a ACME[23] (entrega inmediata; 1D3 Asaltos) y se te puede "borrar".
*18.-* ¡Ganas el poder de *"Literalidad"*! Puedes hacer que todo lo que se diga durante la partida en sentido figurado o en broma se cumpla (en el módulo). Incluidos los comentarios del DJ. Se tira VOL contra VOL con 1D100, si el que posea este poder saca una categoría de éxito mayor que la del Jugador que ha hecho el comentario figurado, este se cumple[24] (en el módulo). *No puede haber comentarios "premeditados"*. Si se quieren hacer tiradas contra el DJ, este cuenta con una VOL de 150.
*19.-* Ganas el poder de *"Literabilidad"*! Tú porcentaje es 200-CON/2. Haces que aparezcan unas literas de madera para que puedan dormir todo el grupo. Haces aparecer tantas de una vez como miembros haya en el grupo. No puedes convocar más. Las literas desaparecen pasadas 24 horas de su convocatoria. Si te sale una pifia convocarás tablas de fakir con clavos.
*20.-* Todas la palabras que contengan la palabra "Flex" provocan en el SPJ un profundo y placentero sueño que dura 1D20 horas, y durante el cual el SPJ se hace inmune a todo[25].
*21.-* El SPJ es incapaz de atacar a nadie del cual no conozca su nombre (o apodo / alias / nombre código).
*22.-* El SPJ es incapaz de atacar a personas cuyo nombre conozca (o apodo / alias / nombre código).
*23.-* Nadie que sepa tu nombre (o alias) puede matarte, pero no lo sabes (hasta que te pase dos veces).

---

[19] Esto sería algo parecido al nacimiento de la Diosa Atenea o de Venus, las cuales nacieron de heridas o de "fluidos corporales" de otras deidades.
[20] Tu nueva sonrisa desencajada te resta un –20% a cualquier tirada de "influencia".
[21] Es decir; eres Homer Simpson, claro. Tu INT baja a 40, tu peso aumenta hasta los 110 Kg. Pierdes el pelo y tu piel se vuelve amarilla. Mola ¿No? Además si durante 24 horas no ingieres cerveza "Duff" o no ves la TV, entrarás en un EMA (Estado Mental Alterado). Y es que *"Sin tele y sin cerveza, Homer pierde la cabeza".*
[22] Pasadas 24 horas, los porcentajes vuelven a la normalidad.
[23] Será el DJ el que ponga "tope" a las cosas solicitadas por el SPJ.
[24] Pongamos un ejemplo; Un jugador chistoso hace un comentario en broma en el que dice; "y ahora aparece Superman y nos dice; 'Buen trabajo'". El que posea el poder de "literalidad" puede tirar la VOL de su SPJ contra la VOL del SPJ del jugador que ha hecho este comentario y si el primero gana... pues Superman aparece en el módulo y os dice; "buen trabajo".
[25] Cualquier intento de hacer daño al SPJ en este estado será inútil.

*24.-* Nadie que no sepa tu nombre (o alias) puede matarte. Pero no lo sabes (hasta que no te pase dos veces).
*25.-* El DJ que dirija los módulos en los que aparezca el SPJ beneficiario de este evento, tendrá que acabarlos con la frase: "El mundo está a salvo ahora, pero... ¿Por cuánto tiempo?".
*26.-* Si en cualquier tirada (de alguna habilidad) te sale un 50, vuelves a tirar; y si te sale la tirada, es un crítico, y si no te sale, es una pifia.
*27.-* 3 SPJs fallecidos resucitan en un mismo cuerpo, y todos tienen control total sobre el mismo. En caso de combate, cada uno tiene 1 AxA. Cada uno se moverá según la INI que obtenga, y si golpean ese cuerpo, el daño total se lo lleva uno de los SPJs al azar, según su propia CON y sus PVs. El aspecto de este cuerpo conjunto es un híbrido de las apariencias de los 3, si uno de los SPJs muere, el aspecto pasará a ser el de un híbrido de los dos SPJs que queden. Cuando solo quede uno, tendrá su aspecto.
*28.-* Puedes hacer que un SPJ fallecido resucite (concretas cual), para que tú (con la ayuda de tu grupo) le deis una paliza[26] (de muerte). Pero ojo, porque cada 2 Asaltos que el SPJ "resucitado" continúe con vida, aparecerá otro SPJ al azar también fallecido, para ayudarle, y si este también permanece con vida otros dos Asaltos, aparecerá otro, y otro, y otro...
*29.-* Siempre llevas contigo la cabeza disecada de tu novia, a la que hablas y pides consejo, pero nunca te responde...
*30.-* Al finalizar cada módulo, tiras 1D10; si sale 1, te restas los PX. Si bajas de nivel te restas lo que te corresponda[27]. Si te sale un 0, te sumas el doble de PX.
*31.-* Estás convencido de que, cuando te desnudas, eres invisible (pero es mentira).
*32.-* En un safari por Andalucía, eres atacado por sorpresa por un grupo de cyberbandoleros. Y, misteriosamente, el jefe de una tribu gitana te salva. Para curarte de tus graves heridas te hace ingerir una poción que te restablece, pero que te produce estos efectos secundarios; Te vuelves gitano. Se te otorga la Habilidad de Aprendizaje "Tocar Instrumento: Guitarra" (INT+PER/3) y pasas a llamarte "Rayito". Ah, también ganas la Habilidad de Aprendizaje de "Vaciar Bolsillos" (AGI/2) y te vuelves traicionero y liante. Y para rematar, también "ceceas".
*33.-* Cuando tiras un Evento, los efectos serán los contrarios.
*34.-* Cuando matas a alguien, siempre descuartizas su cadáver, buscando... un limón, y si no lo encuentras, exclamas: "Y... ¿Dónde está el limón?".
*35.-* Cuando te quedas inconsciente, amanece (es una ilusión óptica que afecta a todos los presentes). Y cuando fallezcas, la ilusión se prolongará durante 24 horas.
*36.-* Cuando el SPJ mienta, le crecerá el dedo gordo del pié derecho.
*37.-* Eres un SPJ de pocas palabras, en concreto 3; "Sí", "No" y "Amarillo".
*38.-* Te encuentras un colgante de oro en el que pende una figurilla similar a la de un antifaz. Te lo pones para ver cómo te queda y descubres que no te lo puedes quitar (solo cuando mueras se podrá desprender de tu cuerpo). Lo que no sabes es que cuando la gente te mira se ve a si misma, pero con un colgante de oro.
*39.-* Mientras te enseñaban unos bonitos laboratorios, te infectaste con un virus experimental que permanece latente en tu cuerpo. Si alguna vez se activa, acabará con toda forma de vida. Pero esto no lo sabes.
*40.-* Hace unos días, paseando por las calles de tu ciudad, 3 negratas salieron de un callejón, te observaron y tras dialogar entre ellos, te enseñaron un objeto mágico: "La polla dorada del sátiro" (una especie de colgante de oro). Y te excitaste tanto que te dejaste penetrar por los tres durante un día entero, hasta que te quedaste inconsciente. Cuando despertaste, solo y manchado, viste que tenías puesto el colgante. Este artefacto, sin realizar ninguna tirada, te permite satisfacer cualquier perversión de índole sexual con quien tu quieras (de forma consentida). Sólo se puede usar una vez, para después pasar a la "victima".
*41.-* Haciendo experimentos con licores, creas sin querer y de forma fortuita e irrepetible la "Poción de la Sabiduría", tras ingerirla, el SPJ logro una especie de "Omnisciencia" con la cual el SPJ sabe lo mismo que sabe el Jugador.
*42.-* En este SPJ se reúne la memoria colectiva de todos los SPJ del Jugador al que le haya tocado este evento[28].
43.- Un SPJ muerto, descubre que se haya en el Limbo. Que su muerte puede deberse a un fallo de la burocracia celestial, por lo que recurre su muerte y solicita la suspensión cautelar de la misma, la cual se la conceden. En la 3ª sesión que juegue, conocerá la decisión del tribunal. Todos los Jugadores tirarán un dado; los que saquen "par" serán votos favorables a su recurso, los "impares", votos en contra. En caso de empate habrá una nueva votación en la siguiente sesión. En caso de morir antes de la 3ª sesión significa que se le ha denegado el recurso.
*44.-* En momentos de máxima desesperación para tu SPJ, aparece tu hada madrina, te pone un traje de noche, te da un carruaje y te manda

[26] Ehhh... Javi, no entiendo este evento ¿Para qué, darles una paliza? ¿Hacemos que si los SPJs "resucitados" ganan al grupo, resucitan de verdad?
[27] -1D10 PVs, -1D4 en "Influencia", -1D4 en "Conocimientos Generales" y -3D3 Habilidades en la que te restas 1D10.

[28] Es decir, que el SPJ puede tener conocimiento de sucesos y de PNJs que nunca ha vivido o conocido, pero que otros SPJs suyos sí.

al baile del príncipe azul, donde estarás hasta las 24:00.
*45.-* Tienes tanto semen en el cuerpo, que cuando mueras, resucitarás (solo una vez).
*46.-* Descubres que, si te concentras mucho y haces fuerza, cagas pepitas de oro.
*47.-* Investigando en la guarida de un enemigo, y mientras estas registrando su cuarto de baño, te entra un inexplicable ataque de higiene personal, así que te aseas un poco y te rocías con un "spray" que encuentras en un armario pensando que es un desodorante... pero no. Es un gas experimental que te da un Daño Absorbido de 250 , pero te deja con un solo punto de vida. Cuando subas de nivel y tires 1D10, lo que subirá no es la vida (PVs) sino el D.A.
*48.-* Hay una cancioncilla infantil que dice *"tienes el culo cagau, meau y todo manchau de mierda, no se lo digas a nadie, tenemos buena merienda"*, y a ti te gusta comerte tu mierda y disfrutas compartiéndola con los demás.
*49.-* Después de años comiendo yogures hechos con leche de Chernobil, tu estomago muta un poco. Cuando tienes hambre, todo tu sistema digestivo sale por tu boca e intenta cazar e ingerir el elemento comestible más cercano, o sea, que sale de caza. Tiene súper CON y "emisión de Energía Gástrica" a Rango Cósmico.
*50.-* Mirándole a la gente a los ojos durante 5 minutos, en su ojo derecho ves su infancia y en el izquierdo sus pecados.
*51.-* Una sobrecarga del sistema eléctrico de tu casa hizo que te diera una descarga cuando jugabas al "Tekken", y ahora, en combate, le ves a todo el mundo una "barra de estado" sobre sus cabezas.
*52.-* Tras un periodo de intercambio cultural en el supergrupo *"Los turcos y los griegos se entienden",* has aprendido que solo hay dos formas de hacer las cosas: por la fuerza o con lubricante.
*53.-* Accidentalmente descubres una verdad tan terrorífica que te quedas en posición fetal durante dos días, transcurridos los cuales tu mente a conseguido borrar ese conocimiento casi completamente de tu cabeza, pero te deja dos "secuelas": no puedes dormir (y si lo haces tienes terribles pesadillas) y estas convencido que solo aquellos que beban únicamente vodka ruso (ni agua ni refrescos ni vodka sueco ni "ná" de "ná") tiene la salvación asegurada.

## *VIRTUDES*

### *TABLA 1 1D100: VIRTUDES[29] 1*

*(Nota: las 47 primeras virtudes son © de su respectivo autor)*

*1.-* La apariencia del SPJ es superior a la media. Normalmente empezamos con una APA de 70 (¿Seguro? No sé yo...). +12 a la APA (hasta un máximo de 100).
*2.-* La apariencia del SPJ es sobrehumana, mayor de 100. (Pongamos +2D10 sobre 100). Esta virtud precisa de un origen sobrenatural del SPJ (dioses, princesas atlantes, héroes cósmicos del orden, etc... ).
*3.-* Rico. El dinero no te falta. Escrúpulos puede que sí.
*4.-* Muy rico (millonario). Posees prósperos negocios.
*5.-* Multimillonario. Tu propia empresa tiene sucursales en todo tu país y alguna en el extranjero.
*6.-* Escandalosamente rico. Posees una corporación internacional con varias empresas en todo el mundo.
*7.-* Nervios de acero. EQM 100%. Total autocontrol en situaciones tensas.
*8.-* Aunque seas un robot tienes mente y personalidad humanas. Tienes EQM, Idea, Suerte y VOL. (nosotros siempre aplicamos a los SPJs pautas humanas, pero bueno).
*9.-* El objeto del que es Guardián aparece/desaparece a voluntad. Vale también para otros objetos.
*10.-* Posee un arma legendaria (¡que no tiene poderes!), que tiene capacidades especiales (p.e. es mas resistente, hace más daño, da bonificación, está encantada, etc ... ). Las capacidades el arma quedan a discreción del DJ.
*11.-* Voluntad indoblegable. Eres muy resistente a la manipulación de tu mente. También se refleja en que tienes una personalidad muy fuerte y haces las cosas según tu modo de pensar, siempre. Esta virtud requiere tener la VOL más alta de 90. Vamos, que si te toca esto tienes VOL 90+1D10.
*12.-* Persona muy culta. +40 a Conocimientos Generales. Esta virtud requiere tener la INT más alta que 80 (Lo mismo, tienes 80+1D10 en INT).
*13.-* Persona muy ingeniosa. +25 a Idea.
*14.-* Persona muy afortunada. +25 a Suerte.
*15.-* Simpatía a miembros del sexo opuesto. +30 a tiradas de relación.
*16.-* Perspicaz. +35 a descubrir que alguien te está contando una mentira.

[29] Lo que solemos hacer con las virtudes es, a la hora de crear un SPJ, tirar 1D4-1 Virtudes y 1D4-1 Defectos.

*17.-* Tuviste un buen mentor mágico. +20 a Magia. Tener en cuenta que la magia es una habilidad que no sube nunca de nivel, con lo que esta virtud puede ser muy interesante para los Magos y shamanes.
*18.-* Tuviste un gran sensei. +20 a Artes Marciales, puedes usar el chi una vez más de lo que te corresponde según tu nivel y tienes un bonus de +5 a Iniciativa, Parada y una arma a elegir.
*19.-* No se deshidrata tanto en la superficie (nos referimos a un atlante). Sólo sufre un -45 AGI y un -30 PER fuera del agua.
*20.-* Golpes ultra-rápidos. Puedes hacer una acción más por Asalto si se trata de un ataque con artes marciales.
*21.-* Buscador de puntos débiles. La parada del adversario se reduce a 2/3 de lo normal. Si el adversario tiene menos acciones por Asalto que tú, su parada se reduce a 1/2 de lo normal.
*22.-* Gran estudioso de la magia (sólo aquellos SPJs que puedan hacer magia). Al hacer el SPJ (y sólo entonces) podrá gastar el doble de su EM para adquirir hechizos.
*23.-* Inmortal. Por causas temporales solamente, no tiene nada que ver con el poder, sólo se refiere a que el personaje no morirá de viejo, pero puede morir por medios violentos. Esta virtud ya es poseída intrínsecamente por dioses, héroes cósmicos, vampiros y otros.
*24.-* Popularidad. El SPJ es conocido por la opinión pública y tiene buena prensa. Puede que la gente lo ayude y nunca sufrirá menosprecio por ser un metahumano a no ser que haga algo que provoque un cambio de imagen.
*25.-* Amigo hasta la muerte. El SPJ tiene un amigo que le ayudará siempre que se lo pida, sea para lo que sea, jamás le traicionará y le seguirá hasta el infierno si es preciso. Cabe advertir que eso significa que el propio SPJ también será amigo hasta la muerte de su amigo. El amigo puede ser o no un metahunano, a decisión del DJ.
*26.-* Hígado de acero. El SPJ puede beber como un cosaco sin emborracharse (por lo menos sin emborracharse demasiado).
*27.-* Memoria fotográfica. Puede recordar hasta el mínimo detalle cualquier cosa que, haya visto. Cosas muy complejas podrían requerir tiradas de INT.
*28.-* Ojos en la nuca. Es casi imposible pillar al SPJ por sorpresa. Esta virtud requiere tener la PER a 90 o más.
*29.-* Ambidiestro. Puede usar las dos manos indistintamente. Disparando con dos pistolas a la vez tendrá sólo un -10 a cada mano.
*30.-* Doble idioma nativo. El SPJ habla dos idiomas con total soltura, como si fueran su lengua materna.
*31.-* Muy buena voz. Está claro, ¿no?
*32.-* Mirada aterradora. El SPJ es capaz de asustar a la gente con su mirada, aunque su aspecto no sea tremendamente impresionante. Personas con una VOL alta no se verán afectadas. Es más efectivo si el aspecto del SPJ es amenazante o sobrenatural, a discreción del DJ.
*33.-* Posees una base semi-equipada. (Enfermería, habitaciones, un taller, algún vehículo normal y poca cosa más).
*34.-* Posees una base totalmente equipada. (Además posee laboratorio, alguna sala de entrenamiento, quizás algún helicóptero y buena tecnología).
*35.-* Posees una super-base perfectamente equipada. (Lo mejor en tecnología, acceso a casi toda la información que se quiera, empleados para cuidar y operar la base, guardias, transportes a elegir, etc ... ).
*36.-* Sueño ligero. El SPJ se despierta con facilidad y listo para actuar si es preciso.
*37.-* Rango militar alto (Teniente, General, Coronel, etc ... ). Esta virtud le supondrá al SPJ contactos muy útiles, pero también responsabilidades.
*38.-* Chantaje. Sabes algo de alguien con lo que puedes chantajearle y obtener beneficios económicos o no. El coste será decidido por el DJ según la importancia de lo que se sepa y de quién lo sepa.
*39.-* Armamento. Has podido conseguir, por el motivo que sea, armamento sofisticado y poderoso sin que seas un tecnificado ni un justiciero. Armas de plasma, láser, fotones, gadgets especiales en las armas, etc ... A discreción del DJ.
*40.-* Tecnoarmadura. Aunque no seas de tipo "héroe con tecnoarmadura" posees una de éstas. Deberás coger las habilidades Armadura de Combate y Sistemas de Armamento (si llevas armas) como si fueran habilidades de aprendizaje normales. Empiezas con 100 millones[30].
*41.-* Tecnoimplantes. Igual que en el anterior, pero con los tecnoimplantes. En este caso no hace falta coger ninguna habilidad más.
*42.-* Exoesqueleto energético. Igual que en el anterior pero con el exoesqueleto.
*43.-* Artista marcial. El SPJ obtiene los beneficios de ser artista marcial (artes marciales, chi, bonificaciones, etc ... ). Aún así, su AGI y su PER empiezan a 90, a no ser que por su tipo de SPJ empiecen a más.
*44.-* Justiciero. Lo mismo que en el anterior pero con el tipo justiciero. Su AGI y su PER empezarán a 70, a no ser que por su tipo de SPJ empiecen a más.
*45.-* Estudios mágicos. Por algún motivo el SPJ aprendió algo de magia aunque no es un Mago (quizás estuvo con los Cronoides o tuvo un compañero Mago, etc...). Poseerá puntos de EM/2

[30] Nosotros solemos subir de nivel a las tecnoarmaduras cada dos niveles, ya que de normal en poco tiempo se convierten en SPJs tremendamente poderosos.

*46.-* Poderes shamánicos. Por el motivo que sea, el SPJ tiene una estrecha relación con los espíritus. Podrá convocarlos como si de un Mago se tratara.
*47.-* Instinto de supervivencia. El SPJ siempre tendrá su parada para defenderse de un ataque cuerpo a cuerpo, aunque éste sea por sorpresa. Aún en caso de entrar en estado mental alterado de rabia, el SPJ no perderá su parada aunque no podrá "ponerse a parar".
*48.-* El SPJ puede intercambiar dos competencias básicas a la hora de crear el personaje. Si por ejemplo tiene 100 en APA y 40 en FUE puede cambiar a FUE 100 y APA 40. Será feo pero fuerte.
*49.-* Apariencia hermosa. +3D10 en APA.
*50.-* El SPJ descubre que es descendiente de una antigua raza de hombres-gato. +3D10 en AGI (puede superar 100).
*51.-* Constitución resistente. Resistencia a Venenos y Gases +3D10%.
*52.-* Estabilidad Mental. +3D10 al EQM.
*53.-* Memoria Eidética. (¿?)[31]
*54.-* Puntería. (+3D10% en cualquier habilidad de aprendizaje que implique un uso de armas a distancia).
*55.-* Sentido del peligro (como Spiderman).
*56.-* Visión nocturna. (sin malus a la visibilidad de noche y en lugares oscuros).
*57.-* Simpatía animal. Las mujeres caen a tus pies (es broma). Los animales (incluso mitológicos) no te atacarán de buenas a primeras.
*58.-* Al SPJ siempre se le atacará el último. A los demás se les golpeará 1º y cuando hayan recibido su ración, irá el SPJ.
*59.-* Gran visión de combate. (+10% a "Iniciativa/Reflejos").
*60.-* Idioma extra. (INT/3).
*61.-* +1D4 Habilidades de Aprendizaje.
*62.-* Facilidad para aprender el manejo de las armas. Al subir de nivel se tira otro D10 adicional para incrementar el %.
*63.-* +10 Puntos de Daño Absorbido.
*64.-* Recupera PV al doble de su velocidad normal.
*65.-* Viajero Infatigable. (otra virtud trillada). Tira 1D100 y si sale 15 o menos ese lugar ya ha sido visitado por el SPJ.
*66.-* Amigos en un colectivo. El SPJ tiene amistades en algún estamento a determinar por el Jugador.
*67.-* Allá adonde va el SPJ siempre hará buen tiempo. (Dentro de lo que se considere normal dentro del lugar donde vaya. En el Polo Norte no va ha hacer 20º).
*68.-* El SPJ posee el Poder de "Control Vegetal" a nivel Medio.
*69.-* Un poder extra a nivel Bajo.
*70.-* Mascota poderosa. (con 1D4 superpoderes). Le seguirá y defenderá al SPJ.
*71.-* Memoria Fotográfica.
*72.-* El SPJ siempre provoca allá adonde va un sentimiento de que él es menos poderoso de lo que aparenta. Si en realidad es un mierda pasa todo lo contrario.
*73.-* El SPJ es alguien popular. A elegir entre su personalidad pública o privada.
*74.-* El SPJ tiene aspecto de pardillo. No alarmará ni montará un jaleo allá adonde va. No provocará ningún sentimiento anti-metahumano ni la gente se sentirá amenazada.
*75.-* Buena voz (¿otra vez?). Digamos mejor que el SPJ tiene algo parecido a un "grito de guerra" y que al ejecutarlo (PER/3) todos se acojonan y pierden una AxA.
*76.-* El SPJ es inteligente. +3D10 en INT (puede pasar de 100, en este caso sería super-inteligente).
*77.-* Manipulación subliminal. La gente siempre ayudará al SPJ cuando se muestre amable con ellos y siempre que pida cosas "normales" y haga o pida cosas en las que no haya un riesgo físico implícito.
*78.-* El SPJ es un hijo bastardo de la familia real de su país. Y ellos lo saben.
*79.-* Si todavía no has tirado defectos que sepas que puedes anular uno si te ha tocado esto.
*80.-* El SPJ no sabe porqué, pero tiene facilidades para conseguir material raro y de difícil obtención.
*81.-* El SPJ ha conseguido un avión a reacción en plan quinjet. Si quiere puede ponerse % en pilotarlo.
*82.-* El SPJ, no sabe porqué, ha nacido con una extraña marca blanca en forma de estrella de ocho puntas en alguna parte de su cuerpo (tirar localización) que para 50 puntos de daño.
*83.-* El SPJ tiene un arma de Strenium o de algún material mágico irrompible (ver hechizo de "Crear Objetos") que tiene una conciencia propia y una misión o unos prejuicios especiales. Que sume o reste (según le guste o no lo que haga el SPJ) un 20%.
*84.-* El SPJ empieza en nivel 2.
*85.-* En situaciones límite el SPJ tiene durante 1D4 Asaltos el poder de "Blindaje Natural".
*86.-* El SPJ desciende de dioses, pero él no lo sabe ni tiene ninguna habilidad especial.
*87.-* Un antepasado se le aparece al SPJ en plan Obi-wan pero es invisible a los demás y le ayudará con sus consejos o como pueda. Tiene Precognición a nivel medio y Empatía Animal.
*88.-* El SPJ es un desequilibrado y él lo sabe. El EQM baja 30%. Pero no debe de hacer tiradas por posesión o dominación mental a no ser que el PNJ en cuestión esté tan loco como él (mismo EQM).
*89.-* El SPJ ha sido bendecido por un dios, bla, bla, bla. Efectos a determinar por el DJ, bla, bla. Si el SPJ es malo es un Dios malo y viceversa.
*90.-* El SPJ es un embajador oficial de su país y posee algún tipo de inmunidad diplomática o

[31] Creo que es algo así como poder recordar en 3 Dimensiones. Dentro del recuerdo puedes moverte y observar cosas desde todos los ángulos aunque no los hayas visto en tu recuerdo.

bien podrá usar sus influencias para salir de los atolladeros donde se meta siempre y cuando sea fiel a la política de su país y no arme escándalos.
*91.-* El SPJ tira dos veces y la mejor virtud que saque se la queda otro Jugador, cediéndole la mejor virtud que posea a cambio de esta. Si no posee ninguna se queda con esta y el Jugador que ha tirado se queda con la primera. Jo, soy un cabrón.
*92.-* Lo de siempre, el SPJ tiene un poder, pero solo se activará cuando se den una serie de circunstancias: llueva, el SPJ esté a punto de morir (¿Te servirá para algo entonces?), se alineen saturno y Júpiter, yo que sé. Situación a cargo del DJ.
*93.-* El SPJ posee +1D12 poderes mutantes (todos a Rango Bajo/Medio). El DJ puede dar más cancha si quiere, pero ojo, a ver si va ha salir un nuevo Superman.
*94.-* El SPJ posee amigos REALMENTE importantes: presidentes, magnates, realeza, élites sociales en general. Siempre apoyarán al SPJ en lo que puedan siempre y cuando las acciones del SPJ no los comprometan en demasía.
*95.-* UNICAMENTE si al SPJ le toca tirar en Evento-Putadas, tirará en Evento-Milagros.
*96.-* El SPJ sabe una Técnica de Combate (Ninja o Justiciero) al azar.
*97.-* El SPJ es carismático siempre que salga en la TV. Al natural no lo es.
*98.-* El SPJ tiene la opción que si le toca un poder que no le convence, tira otra vez. Pero a la 2ª vez, lo que toque, toque.
*99.-* El SPJ no morirá de ninguna manera durante su primer módulo.
*100.-* Las autoridades ven en el SPJ una especie de "limpiador" de las calles y le dan cierto margen de maniobra que no permitirían a otros metahumanos. Si no eres en plan Castigador da igual, harán la vista gorda de vez en cuando y recibirás alguna ayuda por su parte pero, ojo, porque si la cosa se desmadra o bien hay elecciones, si te he visto no me acuerdo.

### *TABLA 2 1D100: VIRTUDES 2*

*1.- Vehículo propio.* El SPJ posee un vehículo característico y en el que se refleje la identidad del conductor (en plan "Batmovil", vamos) el cual sabe manejar al 100%. Se hará una tirada de 1D20 para saber cuantas personas es capaz de transportar en su interior. También posee 1D10 gadgets (ver Tabla en esta misma web).
*2.- Sectarismo.* El SPJ pertenece a un clan, secta o sociedad con objetivos a determinar de la cual podrá obtener ayuda de todo tipo.
*3.- Marca santa.* El SPJ es una persona devota que posee en alguna parte de su cuerpo una marca o estigma de su religión que ahuyentará a seres tipo "poseídos". El nivel de distancia al que estos seres estarán del SPJ queda a cargo del DJ.
*4.- Familia Poderosa.* Los parientes del SPJ son un clan de enorme influencia en todos los estamentos sociales de su país. Puede que no vean con buenos ojos lo que hace el SPJ, pero siempre estarán dispuestos a echarle un cable si se presenta algún problema comprometido.
*5.- Amigo inventor.* El grupo de SPJs contará con un inventor en sus filas que les proporcionará todo tipo de gadgets.
*6.- Mentor.* El SPJ ha tenido una instrucción en artes marciales por parte de un gran guerrero Ninja (Artes Marciales 100%). No tendrá derecho a hacer "Chis" ni a usar Técnicas de Combate. Pero sus golpes tendrán daño X2.
*7.- Detectar mentiras.* No hay mentira que el SPJ no pueda cazar. Tiene Psicología 100% aunque se le aplicarán ciertos malus a seres que no sean humanos.
*8.- Detectar la Maldad.* El SPJ sentirá un escalofrío en su espalda cada vez que un peligro maligno esté al acecho.
*9.- Supergrupo oficial.* El Supergrupo donde vaya a parar el SPJ acabará siendo un supergrupo oficial siempre y cuando no hagan cosas que dañen su imagen.
*10.- Ángel de la guarda.* Se hace una ficha, y este personaje será quien socorra al SPJ cuando esté se halle en momentos de verdaderas dificultades. Pasado el peligro este ser desaparecerá.
*11.- Sigiloso.* El SPJ no suele hacer mucho, ruido. Sigilo 100%.
*12.- Simpatía alienígena.* Los alienígenas no atacarán al SPJ a menos que tengan algún motivo para hacerlo.
*13.- Equitación.* El SPJ es capaz de domar y montar cualquier tipo de bicho salvaje (incluidos seres alienígenas).
*14.- Sexto Sentido.* Cuando las cosas no van como deberían de ir o hay algo al acecho que los sentidos normales no detectarían, el SPJ será capaz de intuir algo "raro" en el ambiente.

*15.- Piloto.* Al SPJ no hay nave aérea que se le resista. 100% a pilotar todo tipo de aviones o vehículos aéreos.
*16.- Agente Secreto.* El SPJ trabaja para alguna agencia gubernamental secreta o para algún tipo de servicio de inteligencia al cual deberá obedecer y seguir sus directrices. Si la cosa se pone fea podrá solicitarles algún tipo de ayuda.
*17.- Acceso a otra dimensión.* El SPJ tiene acceso siempre que quiera a otra dimensión. Este lugar puede ser un terreno bucólico o bien un reino hostil. Se harán las tiradas oportunas. Podrá llevar allá a todo aquel que quiera, pero necesitarán al SPJ si quieren salir de allí.
*18.- Mascota del Grupo.* Se tira en la Tabla de "Nuevas Criaturas" y lo me salga es la nueva mascota del Supergrupo, lo quieran sus miembros o no. A partir de ahora será un PNJ más (puede usarse como parabalas, ya que si la palma, se vuelve a tirar en la Tabla otra vez).
*19.- Caja X.* El SPJ tiene una caja. Es una especie de "Guardián" de una especie de recipiente mágico. Solamente el SPJ puede abrir dicha caja. De esa caja salen eventos que se cumplen al instante, así que cada vez que el SPJ abra la caja tendrá que tirar en las Tablas de eventos para ver que ocurre. La puede abrir cuando le dé la gana, pero se recomienda prudencia a la hora de usar este artefacto.
*20.- Escapismo.* El SPJ es capaz de liberarse de cualquier atadura, llegando incluso a soltarse de camisas de fuerza o cadenas. Su porcentaje es de PER+AGI/2.
*21.- Puntería.* Al SPJ únicamente se le restará un -25% a la hora de impactar en una determinada parte de¡ cuerpo del oponente.
*22.- Destreza.* Al SPJ se le sumará un +5% a la hora de hacer críticos en cualquier habilidad.
*23.- Escudos Mentales.* El SPJ posee unos escudos mentales que restarán un -25% a la hora de efectuar sobre él cualquier tipo de poder mental.
*24.- Amigos del Gremio.* El SPJ tiene una gran amistad con un colectivo de superhéroes a determinar, aunque también estos pueden ser supervillanos si queda mejor.
*25.- Deuda de Honor.* Un Super-ser o algún colectivo de metahumanos tiene que devolver un importante favor al SPJ.
*26.- Sir.* El SPJ ha sido nombrado caballero por la Reina de Inglaterra y gozará de los favores que ello conlleva.
*27.- Anulación de un Evento.* El SPJ se guarda el derecho a anular cualquier evento no deseado que le haya tocado al finalizar alguna de sus aventuras. Esta virtud también se puede usar para descartar una tirada en la Tabla de "Defectos". Solo una vez.
*28.- Don de Lenguas.* El SPJ sabe 5 idiomas a su discreción. Su % será INT/3.
*29.- Don Juan.* El SPJ es capaz de seducir fácilmente al sexo opuesto +50% a Influencia si esta se usa para seducir.
*30.- Inmunidad a los venenos.* El SPJ es propietario de un extraño metabolismo que le hace inmune a los efectos de cualquier tipo de veneno que tenga un origen natural.
*31.- 1D7 Vidas.* El SPJ tira 1D7. Esas son las veces que va ha "resucitar". Cuando el SPJ muera sucederá corno en los tebeos; no morirá de verdad sino que el fallecido será un clon, un impostor, un hermano gemelo, un robot, etc. O bien el SPJ acaba recuperándose "milagrosamente".
*32.- Visiones.* Antes de comenzar la aventura el SPJ tendrá "visiones" de lo qué sucederá en ella siempre, como no, a discreción del DJ.
*33.- Buena Fortuna.* La presencia del SPJ hace que la suerte colectiva ascienda en un +30%.
*34.- Estatus.* El SPJ posee un nivel social muy alto. Puede ser algún tipo de senador, ministro o un gobernante de alto nivel.
*35.- Realeza.* El SPJ es miembro de la familia real o de los dirigentes de un país en concreto.
*36.- Expediente limpio.* El SPJ no tiene ningún antecedente criminal ni escandaloso a la hora de comenzar su primera aventura.
*37.- Fama.* El SPJes tan famoso como Michael Jackson y se le reconocerá donde quiera que vaya. Los motivos de su fama quedan a su discreción.
*38.- Ascendencia divina.* El SPJ es descendencia de una deldad a su elección sin que ello suponga un incremento en sus características, aunque será reconocido por la misma, podrá hablar "Idioma Divino" y el panteón podrá resucitarlo si lo cree conveniente.
*39.- Racionalidad.* El SPJ posee un EQM del 100%.
*40.- Belleza.* El SPJ es una mujer de APA 100. Si, has leído bien, es una mujer.
*41.- Puntos de Sabiduría.* Cada vez que el SPJ saque un crítico, su INT se incrementará en 1 punto.
*42.- Soy duro ¿Vale?.* El SPJ es duro, es guay, no hay peligro al que no se pueda enfrentar ni mujer que no se pueda ligar, su conducta es violenta pero eso es porque los malos comunistas se la merecen. Los niños lo idolatran y las jovencitas se lo quieren... en fin, para que el SPJ pueda mantener esta conducta tirará un poder más en las Tablas de Poderes y rezar para que le toque uno efectivo.
*43.- Don de la Lectura.* El SPJ posee el extraño don de poder leer en todas las lenguas existentes, incluidas las alienígenas. Recuerdalo, leer, no hablar ni entender cuando te hablen.
*44.- Extremidades no humanas.* El SPJ posee extremidades especiales corno alas en los pies o antenas de hormiga o similares que le proporcionarán un talento extra. Mejor se tira un nuevo poder y a partir de ahí se piensa en lo qué se tiene.
*45.- Don de gentes.* El SPJ caerá bien a todo el mundo donde quiera que esté, aunque si ese mundo quiere cargárselo, esta virtud no es tan tajante.

*46.- Ryan.* En la primer Asalto de un combate, no se contará al SPJ en la lotería de mamporros. ¡Qué potra!
*47.- Aguantar la respiración.* El SPJ es capaz de aguantar la respiración durante 5 minutos.
*48.- Erudición.* El SPJ posee unos conocimientos generales del 100%.
*49.- Ojo de Águila.* El SPJ posee una PER de 100.
*50.- Serenidad.* El SPJ es austero e imperturbable. Se le sumarán bonus a discreción del DJ cuando haya que tirar desordenes emocionales o estados alterados (miedo, nerviosismo, etc.).
*51.- Compañero.* El SPJ tiene un compañero infantil (como Robin o Bucky) al cual siempre secuestrarán. Se le hace una ficha.
*52.- Brico-maniaco.* Al SPJ le van las "chapuzas" y el bricolaje, tiene verdadera obsesión por arreglar los grifos que gotean o dar una mano de pintura al cuartel general del grupo. Tiene un 100% en las habilidades: "Fontanería", "Electricidad", "Pintura", "Jardinería" y "Decoración de interiores".
*53.- Glamour.* Al SPJ no le va eso de ir como un pordiosero. Le va la ropa de marca y el comportamiento refinado (por lo menos en el aspecto externo). Cuidará muy mucho de cómo es el diseño de su uniforme y si no lo lleva irá como un James Bond, se comportará educadamente en toda ocasión e intentará ligar con cualquier pava que esté buena. A efectos prácticos del juego digamos que tiene una posición económica holgada. Y la gente le verá como alguien "respetable".
*54.- Maduro.* El SPJ ha madurado y ya ve con "claridad" el mundo que le rodea. Es capaz de distinguir la bondad de la maldad dondequiera que esté, aparte de ver el "interior" de las personas inmaduras que le rodean. Es decir, él sabrá si le están ocultando algo o bien si estos tienen intenciones no declaradas hacia el grupo de SPJs.
*55.- Karma.* El SPJ ha estado toda su vida entrenando su alma para conseguir la perfección espiritual. Este SPJ vivirá como un asceta y tendrá un código de conducta muy marcado a determinar por el jugador. Ha logrado que su alma sea imperturbable y sea capaz de inmunizarse contra cualquier sortilegio de control.
*56.- Mimo.* Al SPJ se le dan de maravilla 3 cosas: falsificar firmas, imitar voces y disfrazarse. 100% a todo eso.
*57.- Inmunidad diplomática.* El SPJ trabaja para la ONU o bien es embajador de su país en otro lugar, lo cual le concede ciertas licencias legales cuando se tienen problemas en otros países.
*58.- Sensibilidad musical.* El SPJ sabe manejar al 100% un instrumento a su elección.
*59.- Empresario.* El SPJ posee una cadena de negocios legales que le dan grandes beneficios económicos, pero también grandes quebraderos de cabeza si no está él al mando de los mismos.
*60.- Reconocimiento.* El SPJ ha ganado el premio Nobel de la Paz o bien es reconocido internacionalmente por su labor humanitaria. También puede haber obtenido galardones y prestigio por otros motivos a discreción del jugador,
*61.- Familia feliz.* El SPJ tiene una familia feliz compuesta por una joven esposa complaciente y unos cuantos vástagos que quieren a su papá. Una cursilada, vamos.
*62.- Héroe de Guerra.* El SPJ ha sido condecorado varias veces por su valor en el campo de batalla y es una persona admirada y respetada por sus semejantes.
*63.- Amistades.* El SPJ es amigo de una raza de origen no humano a determinar, de esta podrá obtener favores o consejos y no será hostil al SPJ en un primer momento.
*64.- Hasta la muerte.* El SPJ no se jubila
*65.- Mago novato.* El SPJ está haciendo sus pinitos en el mundo de la magia y posee en. un principio la mitad de su correspondiente Energía Mágica en hechizos.
*66.- Ejercito privado / grupo de sectarios.* El SPJ posee un pequeño grupo de personas militantes de las ideas propugnadas por él, las cuales lucharán hasta la muerte. En un principio estas personas no poseen habilidades especiales.
*67.- Souvenirs.* Al final de cada aventura, el SPJ siempre encuentra algún objeto mágico o de utilidad que pasará a ser de su propiedad. A ser posible, un objeto que haya tenido que ver con la aventura.
*68.- Reencarnación.* Cuando muera el SPJ, cierta parte de él se reencarnará en su siguiente personaje. Se tira ID3, con lo que: 1- Tendrá sus mismos poderes. 2- Tendrá su misma apariencia. 3- Tendrá su misma personalidad.
*69.- Justiciero.* El SPJ obtiene una Técnica de Justiciero por nivel (al azar).
*70.- Linaje.* El SPJ es descendiente de alguna raza arcaica a discreción del Jugador. Las ventajas que ello pueda suponer quedan en manos del DJ.
*71.- Habilidad.* El SPJ tiene 1D4 habilidades de aprendizaje más.
*72.- Héroe.* El SPJ tendrá estatus de Héroe al comenzar a jugar.
*73.- Antiguo Agente.* El SPJ trabajó anteriormente para Tecnored y recibirá atención preferente por su parte.
*74.- Shiva.* El SPJ tiene 4 brazos que le dan una AxA extra.
*75.- Vista.* El SPJ tiene súper PER.
*76.- Odisea 2001.* El SPJ dispone de un organismo que le permite sobrevivir en el espacio exterior. No le hará falta respirar en él, pero bajo el agua sí.
*77.-¡Señor, sí señor!.* El SPJ pertenece a las fuerzas armadas de algún país.
*78.- Principito.* El SPJ es de sangre real.

*79.- Ícaro.* El SPJ tiene unas pequeñas alas que le dan el poder de volar a Rango bajo.
*80.- El Elegido.* El SPJ puede esquivar balas a lo Matrix con una tirada de "iniciativa/reflejos", pero únicamente podrá esquivar balas, ni podrá esquivar rayos, ni flechas. Esta acción consumirá una AxA del Asalto siguiente.
*81.- Mente sana.* El SPJ tiene escudos mentales. +25 a la Resistencia a Poderes Mentales.
*82.- Viajero dimensional.* El SPJ tiene un +15% a la habilidad "conocimiento dimensional" (PER+INT/2).
*83.- Mago freelance.* El SPJ sabe ejecutar un único hechizo al azar aunque no sea Mago. El Rango del hechizo será 1D3.
*84.- El Cazador.* El SPJ es un cazador de animales mitológicos. Posee un arma que hace 1/3 de daño extra contra estos seres.
*85.- Vida Social.* El SPJ conoce a todos los demás SPJs.
*86.- Pluriempleo.* El SPJ pertenece a dos grupos.
*87.- Ley seca.* El SPJ no sangra.
*88.- El hombre sin sombra.* El SPJ no tiene sombra.
*89.- Pantomima.* El SPJ tiene un poder extra que o bien es ridículo o bien es un poder de Rango bajo (se tira par o impar).
*90.- El hombre de la máscara de hierro.* El SPJ lleva en su uniforme una máscara que le cubre toda la cabeza y que para 60 al daño.
*91.- Diplomacia Natural.* El SPJ se comunica con... (tira 1D4):
*1.- Ríos.*
*2.- Montañas.*
*3.- Vientos.*
*4.- Ratas.*
*92.- A dos manos.* El SPJ es ambidextro.
*93.- Iniciativa.* El SPJ arrebató unas gafas a un extraño supervillano que le permite, si tiene una media de INT+PER/2 superior a 80 le permite moverse justo después de las computadoras tácticas de los tecnificados.
*94.- Bombilla.* El SPJ puede brillar, pero aparte de iluminar una estancia, no le da ninguna otra cualidad extra.
*95.- Visión Nocturna.* El SPJ ve perfectamente en la oscuridad.
*96.- Separación.* El SPJ tiene 1D4 piedras-alma. Este objeto te permite separar en dos cuerpos, dos personalidades distintas. Por ejemplo, si se lanzaras una de estas piedras a La Masa, separarías a Bruce Banner de Hulk en dos cuerpos distintos.
*97.- Objeto.* El SPJ tiene un objeto-manga.
*98.- Freno.* La energía cinética le hace daño/2 al SPJ.
*99.- Constitución.* El SPJ tiene super CON.
*100.- Perfección.* El SPJ no tira defectos.

### *TABLA 3 1D100: VIRTUDES 3*

*1.-* Un movimiento político apoya al SPJ.
*2.-* El SPJ posee una guarida secreta desconocida para el mundo exterior. Se tira 1D100 para saber lo bien equipada que está.
*3.-* El SPJ siempre da "buen rollo" ahí donde va, y, generalmente la gente lo trata amigablemente y sin que cunda el pánico.
*4.-* El SPJ soporta en mayor medida los estupefacientes y su resistencia a venenos y gases se regirá por su constitución sin que quede divida por dos.
*5.-* Don de lenguas: el SPJ sabe hablar con un porcentaje de su INT entre tres otros dos idiomas (pueden no ser humanos).
*6.-* El SPJ nunca queda en ridículo. El DJ se las ingeniará para que la credibilidad del SPJ quede intacta haga las gilipolleces que haga.
*7.-* Aunque el SPJ se convierta en un ser despreciable la gente siempre le perdonará esos desmanes y mantendrá su integridad pública. Dentro siempre, claro, de unos parámetros que serán fijados por el DJ.
*8.-* La prensa mundial apoya las actividades del SPJ.
*9.-* El SPJ posee un importante contacto con una embajada extranjera.
*10.-* El SPJ es un héroe de moda y los medios le explotan a fondo. Dentro de 1D3 aventuras volverá al anonimato.
*11.-* Un grupo de sectarios fanáticos cree que el SPJ es una reencarnación de su líder espiritual.
*12.-* El SPJ posee un comodín por el cual puede anular un defecto.
*13.-* Aunque el SPJ sea un palurdo la gente le tiene miedo.
*14.-* El SPJ desaparece en el combate final de la aventura, no gana puntos de experiencia, pero evita que le zurren, luego tira eventos.
*15.-* El SPJ es guapo por naturaleza, +40 en APA.
*16.-* El SPJ era un cadete militar en West Point y ha recibido instrucción de combate. +20% cuerpo a cuerpo y sabe manejar armas largas.
*17.-* El SPJ es fruto de la unión de un humano con una criatura mágica irlandesa. Dada esta unión, el SPJ es en apariencia humano, sólo que sus orejas son algo más puntiagudas de lo normal y su lengua más larga. El SPJ sabe magia, pero el precio es que una vez al día, cumpliendo con el ritual mágico de las criaturas irlandesas, debe de plantar una semilla en tierra fértil, de no hacerlo perderá su magia.
*18.-* El SPJ es un cobaya humano en el que experimentaron un suero de regeneración que hace que sus PVs se recuperen al doble de velocidad de lo normal.
*19.-* El SPJ es un nativo americano y fue un joven hombre medicina con poderes chamánicos

que busca su paz interior por motivos a cargo del jugador.
*20.-* Las criaturas mitológicas creen que el SPJ es portador de malos augurios y evitarán acercarse demasiado a él, mucho menos atacarle.
*21.-* Poder de *deja vu*: seguro que el SPJ alguna vez hace una estupidez que ponga en jaque su integridad o su credibilidad y en ese momento y una vez por aventura puede decidir que "eso no ha pasado" (este evento no puede utilizarse en combates ni en situaciones deliberadas).
*22.-* El SPJ es en realidad un caballero medieval resucitado con la misión de recuperara una antigua reliquia (el santo grial o algo así), se ha adaptado a los tiempos modernos pero aún conserva su armadura (30 DA) y su espada (mágica) poseedora de un poder a determinar.
*23.-* El gobierno, un supervillano, una secta o una raza extraterrestre ha clonado al SPJ sin que lo sepa, y activará al clon una vez que el SPJ muera. Entonces jugará con el clon, que tendrá los mismos poderes, pero podrá tener hechizos distintos si era Mago, y tira virtudes y defectos diferentes.
*24.-* El SPJ consiguió, vete a saber cómo, un extraño artefacto de la apariencia de un bolígrafo que le permite borrar los recuerdos a otra persona de los últimos 5 minutos. No funciona con los alienígenas y seres no-humanos.
*25.-* El SPJ no necesita dormir ni descansar.
*26.-* El SPJ es un héroe mítico de otra dimensión o planeta. Según sea, tiene un anillo teleportador a la dimensión o vuela a nivel cósmico.
*27.-* El SPJ tiene un lazo telepático con un animal el cual le acompañará siempre.
*28.-* El puntaje de coma del SPJ no será el 10% de sus PVs en negativo, sino el total de sus PVs en negativo. Sobrepasando esos puntos, el SPJ morirá.
*29.-* El SPJ tiene la suerte de longshot siempre y cuando luche por algo justo. Se le suma 30 a la parada y siempre que lo maten tirará suerte. Si le sale, no morirá sino que quedará en coma.
*30.-* El SPJ distingue los objetos originales de las falsificaciones.
*31.-* El SPJ tiene un poder mutante extra de la Tabla nueva.
*32.-* El SPJ tiene un casco que le hace inmune a poderes mentales (y hechizos de control o alteración de la percepción) pero que le resta 20 a la Iniciativa.
*33.-* Toda energía que golpea al SPJ se convierte en energía calorífica. En esas condiciones, un traje de amianto le pararía 50 Puntos de daño.
*34.-* El SPJ tiene magia pero no puede subir el porcentaje ni ponerse nuevos hechizos al nivel siguiente. Sus hechizos están atados a un objeto.
*35.-* El SPJ no puede ser movido si no lo desea, ni siquiera a través de la magia.
*36.-* El SPJ tiene un objeto mágico que le da el hechizo de campo de fuerza.
*37.-* El SPJ liga en todas las aventuras sea como sea, a no ser que el DJ sea un incompetente.
*38.-* El SPJ es un buen espadachín. Se le regala la habilidad "espada".
*39.-* El SPJ tiene emisión de otras energías.
*40.-* El SPJ tiene algún animal volador (un pegaso, un fénix) o un artefacto que vuela a Rango elevado y que soporta altas y bajas temperaturas.
*41.-* El SPJ no necesita respirar.
*42.-* El SPJ tiene un instrumento musical el cual es un Objeto Guardián que funciona tocándolo.
*43.-* El SPJ es siempre puntual. No porque lo sea sino porque tiene un poder que funciona de la siguiente manera: El SPJ es citado por otra persona la cual se ha puesto en contacto con el SPJ, el SPJ acude a la cita pero algo le impide llegar a tiempo, entonces, pocos segundos antes de que llegue le hora a la que quedó, el SPJ es teleportado al punto de encuentro. Si la otra persona no ha llegado el SPJ no se teleportará. Este poder funcionará siempre que se quede en lugares conocidos por el SPJ.
*44.-* El SPJ recibe una técnica Ninja.
*45.-* El SPJ recibe una técnica justiciera.
*46.-* El SPJ tiene un objeto de strenium.
*47.-* El SPJ es un personaje de película hecho carne que oculta su identidad.
*48.-* El SPJ es el clon de un mandatario mundial de la Tierra, otro planeta o de otra dimensión.
*49.-* El SPJ tiene superagilidad.
*50.-* El SPJ no experimenta sensaciones térmicas. Inmune a las energías caloríficas ni de frío.
*51.-* El SPJ se alimenta de luz solar. Si se acerca mucho al sol obtiene superfuerza.
*52.-* El SPJ tiene un traje que funciona como Objeto Guardián y le otorga 1D3 poderes más.
*53.-* El SPJ es vasco.
*54.-* El SPJ recibe un objeto mágico.
*55.-* El SPJ recibe una virtud extra.
*56.-* El SPJ tiene un escudo y la habilidad "escudo".
*57.-* El SPJ es respetado por el hampa local.
*58.-* El SPJ sube 1D10 puntos de apariencia por nivel.
*59.-* El SPJ puede "oler" la magia.
*60.-* El SPJ puede hablar con los espíritus de los SPJs y PNJs recientemente fallecidos.
*61.-* El SPJ tiene un poder a nivel cósmico que nunca usa por razones personales.
*62.-* El SPJ tiene derecho a unas últimas palabras heroicas antes de morir.
*63.-* La gente presta atención y tiene respeto al SPJ.
*64.-* Aunque el SPJ no posea mucha agilidad, se le otorga una AxA extra.
*65.-* El SPJ se ha hecho famoso al ir usando un chascarrillo en sus andanzas que ha creado una moda. Algo en plan: "yupi-kay-yi", "volveré", "eres un pecador de la pradera", etc...

*66.-* El SPJ tiene un compañero metahumano infantil con uniforme que te sigue a todas partes y al cual siempre secuestran y tú tienes que salvarlo. Hacer ficha. Nunca dice tacos.
*67.-* El SPJ tiene un poderoso benefactor anónimo que nunca se ha puesto en contacto con el SPJ.
*68.-* El SPJ siempre que maneje un arma determinada (exótica) tendrá una AxA extra.
*69.-* El SPJ es capaz de hacerse invisible un turno una sola vez por aventura.
*70.-* El SPJ mantiene buenas relaciones con las autoridades locales.
*71.-* El SPJ es un "Hacker" y no hay ordenador que se le resista. Computadora/Comunicaciones 100%.
*72.-* El SPJ ha sido un Boy-scout y llegado el caso podría sobrevivir en el bosque. Recibe la habilidad "supervivencia en el bosque".
*73.-* El SPJ tiene un contacto dentro de la policía local que le informa, previo pago, sobre distintos casos en los que intervienen metahumanos.
*74.-* Al SPJ le pirran las motos. +50 a conducir motocicletas.
*75.-* El SPJ sabe moverse por los bajos fondos sin levantar sospechas y obtener alguna información útil. +20 a "supervivencia en los bajos fondos".
*76.-* El SPJ salvó a unos vagabundos en un incendio de una barriada y estos, agradecidos, ayudarán al SPJ en lo que puedan.
*77.-* El SPJ nunca olvida una cara. Si alguna vez ve un rostro que le suene, recordará inmediatamente dónde lo ha visto antes.
*78.-* Debido a un error de Telefónica y su línea ADSL, el SPJ recibe en su ordenador importantes ficheros de Tecnored clasificados en los cuales puede ver todos los historiales actualizados de distintos metahumanos, tanto héroes como villanos.
*79.-* El SPJ, si no tiene base, consigue por un precio de ganga, un alquiler de una bajera bastante grande. Aunque tendrá que andarse con cuidado para que la gente no sospeche.
*80.-* El SPJ es un ferviente católico y suele ir a confesar sus pecados a la iglesia de su comunidad. El párroco está de acuerdo con las actividades del SPJ y suele ayudarle en la medida de lo posible.
*81.-* El SPJ deja una especie de recuerdo residual sin forma y la gente tiene dificultades para recordar al SPJ con detalle, como si no lo hubieran visto hace años.
*82.-* El SPJ es muy alto. + de 2 metros.
*83.-* El SPJ es un culturista muy famoso en su identidad pública. +40 a FUE máximo 100.
*84.-* El SPJ ha hecho la mili y sabe conducir un tanque. Habilidad "conducir vehículo: tanque".
*85.-* El SPJ provoca terror en los pequeños delincuentes a los que utiliza para sacar información.
*86.-* Fortuna. Con el SPJ la suerte conjunta del grupo sube un +30%.
*87.-* El SPJ tiene ojos en la nuca y es imposible sorprenderle.
*88.-* El SPJ es el típico héroe guaperas y rubio y su imagen y comportamiento es siempre "políticamente correcto". Siempre inspirará confianza aún en las situaciones más peliagudas. +20 a APA.
*89.-* El SPJ posee +1D4 poderes a Rango bajo.
*90.-* El SPJ fue en su niñez acróbata de circo. Se le resta a pegarle a distancia –20%.
*91.-* El SPJ conoce el área donde vive como la palma de su mano.
*92.-* El SPJ sabe por instinto si un objeto posee poderes o no.
*93.-* El SPJ sabe (PER+INT/3) si alguien es Mago o no.
*94.-* El SPJ sabe hacer explosivos caseros de grado "potentes" (PER+INT/2). Pero son algo inestables. 90% o más explotan al manipularlos.
*95.-* El SPJ es más resistente de lo habitual a los poderes que intenten manipular o su cuerpo (telequinesis, lentitud, paralización petrificación, etc...) –20% al uso por parte de sus adversarios.
*96.-* Hay un 3% de probabilidades de que una energía lanzada contra el SPJ rebote hacia el atacante.
*97.-* El SPJ posee un poder extra a Rango medio.
*98.-* El SPJ sabe el código Morse.
*99.-* La vida pública del SPJ nunca se verá comprometida.
*100.-* El SPJ tiene tres personalidades: la pública, la suya como superhéroe y una tercera en la que es un héroe cósmico que trabaja como heraldo de una entidad superior. Hacer ficha de héroe cósmico. De normal el SPJ no sabe que tiene una tercera identidad y esta se manifestará a discreción del DJ.

### *TABLA 4 1D100: VIRTUDES 4*

*1.-* Objeto Marvel (por la cara).
*2.-* El personaje posee energía mágica entre cuatro para gastarse los puntos en un solo hechizo (para los no-Magos).
*3.-* Si eres Mago, dominas todos los tipos de magia (totémica, cibermagia y magia normal).
*4.-* Pack de poderes relacionados con un animal concreto, origen totémico. Se puede metamorfosear con él, afinidad de rasgos. No se puede comer a los animales sagrados, ni hacerles daño. Se les debe respetar y consagrarles ritos específicos cada cierto tiempo o después de acciones determinadas (matar a un enemigo, etc.). Si no se cumplen, se pierden Rangos del poder. Uno por periodo o acción sin sacrificios o ritos.
*5.-* Cambio de defecto por una virtud a tirar.
*6.-* Inmune a evento muerte por una vez.
*7.-* Inmortalidad para un supervillano para cada aventura que juegue el personaje. Pero sí se es vulnerable a la magia de ese supervillano.
*8.-* Durante la noche, se recupera 10 PVs. a la hora.
*9.-* Se tiene un lazo especial con otro personaje jugador. Cuando están juntos, un poder de ambos sube un Rango.
*10.-* Kevlar de camuflaje que le suma +25 en esconderse y acechar discreción.
*11.-* El personaje es un excazarrecompensas retirado y sabe 1D6 habilidades de aprendizaje extra, incluidas high tech.
*12.-* El personaje es un directivo de una importante empresa la cual le resarce monetariamente, pero también conlleva unas obligaciones.
*13.-* Cuando el personaje entra en la escena de un crimen, se mete en la Psicología del asesino (o ladrón) y puede deducir sus motivaciones y su modus operandi.
*14.-* Es agente humano de una deldad, que le protege pero a la cual debe realizar sacrificios.
*15.-* Regalo de una técnica de justiciero.
*16.-* Regalo de objeto mágico.
*17.-* Fundador de una religión. Legión de fanáticos a su servicio, detractores en todos los sectores de la sociedad.
*18.-* Cerebro cibernético. –20% a intentos de control mental. Ideax2, percepción +15, inteligencia+15. Posibilidad de resucitar si se rescata el cerebro.
*19.-* Regalo de un poder que nunca haya tocado.
*20.-* Sin olor. +10 en acechar discreción, -10 en influencia.
*21.-* Dos corazones. +5 en constitución, se pierden dos puntos de vida en lugar de uno por acción, +10% en inmunidad a enfermedades.
*22.-* Cae bien a los malos, que le atacarán lo menos posible, le ofrecerán tratos, etc.
*23.-* Piloto, +20% en pilotar un artilugio volador.
*24.-* Tira en evento-resurrecciones al morir.
*25.-* Don de lenguas muertas. Tres lenguas a elegir.
*26.-* Esposas anula-poderes.
*27.-* El personaje tiene un poder que desconoce a nivel bajo, que se activará cuando sufra una crisis nerviosa o esté sometido a gran presión. A partir de ahí, podrá utilizarlo a voluntad.
*28.-* Profesión frustrada. 1d3 mas 1 habilidades secundarias asociadas a una profesión. El SPJ nunca ha podido ejercer por motivos varios.
*29.-* No necesita dormir.
*30.-* Sensible.
*31.-* Artista, tirar si es famoso.
*32.-* Savoir faire (o como se diga). +10 en influencia con miembros de clase alta.
*33.-* El SPJ tiene un instrumento musical. guardián. Cuando lo toca, funciona como el poder “Calmar los Ánimos”.
*34.-* Comprensivo.
*35.-* Infantil.
*36.-* No pierde puntos de vida cuando entra en coma.
*37.-* El SPJ tuvo un antepasado mandrágora, lo que le hace invisible a la madera. Su sangre es un poderoso antiveneno si se hierve, pero es ácido en estado “crudo”.
*38.-* Sherlock. +20% en buscar e idea.
*39.-* Desenfunda rápido. +5 en iniciativa con armas de fuego o láser.
*40.-* El SPJ tiene un oscar de la academia.
*41.-* Divorciado/a de millonario/a que le pasa pensión.
*42.-* Prólogos donut, siempre buenos.
*43.-* Si pasa dos aventuras con otro SPJ le copia un poder a nivel bajo.
*44.-* Código de honor exótico.
*45.-* Mitos de Cthulhu. –15% en EQM, adquiere la competencia magia, pero no tiene hechizos. +15% en conocimiento dimensional.
*46.-* Confidente de los sicarios del viajero, tiene una marca mística que lo hace reconocible para “quien sepa verlo”.
*47.-* El SPJ por drogas, autocontrol o autosugestión (con un placebo) no tiene miedo a nada.
*48.-* Contactos en servicios de espionaje internacional por pasado de espía. +20% buscar, +20% disfrazarse, +15% discreción.
*49.-* El SPJ tiene un parabalas personalizado por aventura (probablemente diferente cada vez).
*50.-* La gente no tiene efectos negativos en la tabla de reacciones antimetahumanas con el SPJ.
*51.-* El SPJ puede anular un defecto o evento.
*52.-* Objeto guardián.
*53.-* El SPJ es un samurai. Es de la aristocracia japonesa. Adquiere la competencia artes marciales, y katana. +15% en EQM por autocontrol. +3% en resistencia a poderes mentales. Habla japonés, y otra lengua no materna.

*54.-* El SPJ tiene un anillo élfico mágico que le proporciona control vegetal y empatia animal. Si ademas, el SPJ tiene magia%, recibe 1d8 hechizos a nivel medio. Los elfos intentarán recuperar su anillo.
*55.-* El SPJ tiene un vehículo que funciona con energía solar.
*56.-* El SPJ tiene armas de fuego que disparan hielo, cuya munición es agua. No hacen ruido al ser disparadas.
*57.-* Inmune a un poder a tirar.
*58.-* El SPJ tiene un cáliz con el hechizo de curación (nivel a tirar). Para utilizarlo no hay que utilizar magia, sino basta con beber de él. Si se sabe magia%, el nivel del hechizo de curación es el máximo, y gana el hechizo de resurrección.
*59.-* El SPJ es como beckham, se puede poner cualquier trapo sucio y se considera que es elegante.
*60.-* Espartano, nada de lujos como agua caliente o comida con sal.
*61.-* Epicúreo, a vivir la buena vida sin dar golpe.
*62.-* El SPJ tiene un fantasma esclavo atado a un objeto suyo. El día que pierda el objeto, el fantasma recuperará su autonomía, y quizás la use para liquidar cuentas.
*63.-* El SPJ trabaja para una multinacional en su identidad como superhéroe, que le puede proveer de material y ayuda, además de darle un buen sueldo por sus labores.
*64.-* La INTERPOL le pide ayuda de cuando en cuando. Contactos en la INTERPOL.
*65.-* Conducir coche%.
*66.-* El SPJ tiene un número de teléfono infernal. Cuando llama, contacta con un demonio, el *arreglador*, que le soluciona problemas. Cuanto más tiempo esté sin darle la tabarra, más puede ayudarle. El *arreglador* ayuda de la siguiente forma: el SPJ le llama por teléfono y le explica el problema, y él llamará a su vez por teléfono a alguien humano para que tome cartas en el asunto, el cual no se podrá negar a colaborar.
*67.-* El SPJ puede tirar otra vez en origen metahumano, y elegir entre lo que le salga o su situación actual.
*68.-* Cada uno de los jugadores que se esté haciendo una ficha, recibe 1D3 poderes extra
*69.-* Cada vez que alguien disfruta. voluntariamente de los placeres carnales con el SPJ se vuelve sexoadicto a él/ella.
*70.-* Una parte del cuerpo del SPJ, a tirar, es ciborg.
*71.-* El SPJ tiene contactos con el coleccionista. Si le consigue un objeto valioso, le dará algún favor o bien puede darle otro objeto a cambio.
*72.-* El SPJ tiene un enemigo mortal guardián. Cuando acabe con él, puede quedarse con el objeto.
*73.-* Aunque el SPJ no lo sabe, es el héroe favorito de un panteón.
*74.-* Quizás el SPJ no lo sepa, pero en los desiertos gana superfuerza y superconstitución.
*75.-* Objeto mágico a tirar.
*76.-* Gadget a tirar.
*77.-* El SPJ es conocido en atlantis y la visita a menudo.
*78.-* El SPJ tiene un collar de oro polinesio que le da magia% y hechizos, pero el alma de un antiguo brujo polinesio adicto a chtulu intenta apoderarse de él a través del collar. Cada aventura tirará EQM +25 (luego +15, +5, -5, etc.) para seguir siendo él mismo.
*79.-* El SPJ es miembro honorífico de algún grupo de metahumanos oficial.
*80.-* El SPJ tiene un abogado que es la leche.
*81.-* El SPJ aprende otras lenguas fácilmente, le cuesta la mitad de puntos de experiencia.
*82.-* El pelo del SPJ es de acero. Las zonas donde tenga mucho, tienen una protección extra de +15.
*83.-* El SPJ es un superhéroe de la segunda guerra mundial, o bien es el continuador de ese superhéroe retirado. Tiene una gran popularidad y las autoridades son complacientes y comprensivas con él (a no ser que sea japonés o nazi).
*84.-* El SPJ trabaja para tecnored.
*85.-* Trabajó como mercenario planetario. Pilota todo tipo de naves extraterrestres, y puede ser reconocido por habitantes de otros planetas. Gana la habilidad armas tecnológicas. Tiene algunas chucherías de sus viajes (1d4 gadgets que sólo él o un extraterrestre puede utilizar) habla varias lenguas extraterrestres. Kevlar de +50.
*86.-* El SPJ no tiene órganos, de tal manera que el daño no se divide ni se multiplica. No come, no bebe, no se queda inconsciente.
*87.-* Ningún SPJ atacará o traicionará al SPJ por designio divino.
*88.-* El SPJ es pagano, y por ello puede recibir el apoyo de su panteón.
*89.-* Afortunado. El SPJ sólo saca pifia con un 100.
*90.-* Certero. El SPJ hace daño por 3 en lugar de por dos en los críticos.
*91.-* Superfuerza.
*92.-* El SPJ tiene el máximo número de poderes de su origen.
*93.-* Suero del supersoldado. El SPJ tiene 100 en todas las competencias básicas.
*94.-* Suero del megasoldado, el SPJ tiene 101 en todas las competencias básicas.
*95.-* El SPJ ha sido mutado artificialmente con adn de animal. 1 serpiente (inmunidad a venenos, escupe veneno o bien piel venenosa, piel viscosa que le suma +20 a parada para liberarse de presas, los animales que temen a las serpientes lo temen a él también), 2 pantera (+15 en agilidad, +25 en “Acechar/Discreción”, pelo por todo el cuerpo y ojos gatunos que le dan +15 en influencia, garras retráctiles que suman +10 al daño) 3 murciélago (el SPJ tiene grito sónico a nivel bajo, volar a nivel bajo y es

prácticamente ciego) 4 abeja (el SPJ puede comunicarse con abejas y tiene fijación con la miel). El SPJ tiene apariencia relacionada con el animal.
*96.-* El SPJ tira dos eventos de la misma tabla, y se queda con el mejor.
*97.-* Acción extra.
*98.-* Suerte. El SPJ puede hacer repetir una tirada por día de aventura.
*99.-* Triple origen.
*100.-* El SPJ consigue un origen extra por aventura.

## *DEFECTOS*

### *TABLA 1 1D100: DEFECTOS 1*

*(Nota: los 49 primeros defectos son © de su respectivo autor)*

*1.-* Fealdad. El SPJ es más feo de lo normal. APA –10.
*2.-* Siempre vas corto de pasta. No importa cómo te lo hagas o por qué, siempre necesitas más dinero del que tienes, aunque tienes lo suficiente para lo más importante: casa, ropa, comida. Estilo Peter Parker antes de casarse con Mary Jane.
*3.-* Vas realmente mal de pasta. A menudo no pagas el alquiler, no tienes medios de transporte ni ningunos ahorros, pides prestado a amigos (si los tienes) con mucha frecuencia, posiblemente no tengas ningún trabajo, etc...
*4.-* Mendigo y desahuciado. No tienes más que lo puesto. Ni casa, ni dinero, ni nada de nada. Posiblemente ni tengas papeles legales.
*5.-* Ha perdido su arna legendaria. Debe recuperarla como sea. Tiene pistas de cómo empezar a buscar. A discreción del DJ. Requiere la virtud “Posee una arma legendaria”.
*6.-* Ha perdido el objeto del que es guardián. Debido a eso no tiene ningún poder. Debe recuperar ese objeto como sea. Esto puede ser el inicio de una aventura muy importante para el SPJ.
*7.-* Misión permanente. El SPJ debe hacer algo (proteger algo, defender a alguien, acabar con cierta amenaza... ) que es su objetivo principal. Sus otras acciones se supeditan a esta misión que es inacabable. Por ejemplo: Drac tiene que defender Cataluña, Orquídea defiende la flora y la vegetación del planeta, etc... El hecho de no cumplir esta misión a lo mejor de su capacidad le traerá al SPJ graves problemas (por ejemplo que la entidad cósmica que le dio los poderes se los quite y le castigue).
*8.-* Has perdido el favor de tu panteón o entidad cósmica. Si bien no te atacan ni te han quitado tus poderes quizás te han confinado en la tierra o desterrado del hogar de los dioses y es poco probable que te devuelvan a la vida si mueres.
*9.-* Eres un dios o héroe cósmico joven o novato, por lo que eres de nivel 1 y subes de nivel normalmente. Esta virtud sólo es para dioses o héroes cósmicos.
*10.-* Manía compulsiva. Tienes una mama que a los demás les resulta molesta pero no puedes evitarlo. P.e.: hablar mucho, decir siempre la última palabra en una discusión, silbar o mascar chicle continuamente, no dejar de afilar tu espada ni un momento, etc...
*11.-* Prótesis. Una parte de tu cuerpo ha sido sustituida por una artificial a causa de algún accidente o enfermedad. Esta parte mecánica no posee ninguna capacidad especial.

*12.-* Amnesia. El SPJ no recuerda nada de su pasado a partir de un cierto momento. Puede que vaya recordando ciertas cosas al enfrentarse a situaciones que le son familiares o encontrarse con alguien con el que tuvo contacto en su pasado. Con este defecto, el DJ puede inventarse parte o la totalidad del pasado del SPJ.
*13.-* Alteración estética. El SPJ tiene un aspecto realmente fuera de lo común debido a sus poderes o al transformarse (piel de otro color, ojos llameantes, varios brazos, aspecto metalizado, etc... ). Esto hace que no pueda pasar muy desapercibido.
*14.-* Poder incontrolado. Alguno de los poderes del SPJ no está perfectamente dominado por éste y puede no hacer lo que se espera. Este puede ser un defecto muy peligroso con poderes como control del fuego, de la geodinámica, del clima, etc... a Rango cósmico. Aconsejo apartarse de quien tenga control de la geodinámica a Rango cósmico. Este defecto puede jugarse bien, por ejemplo: alguien tiene control del clima pero sus sentimientos y emociones afectan al clima, alguien es un telépata pero las aglomeraciones de gente le causan daño ya que no puede controlar su poder y tantos pensamientos le sobrecargan, etc.
*15.-* Requerimientos para usar el poder. El SPJ necesita hacer algo para que sus poderes funcionen (algún movimiento especial para proyectar energía, hablar para dominar el clima, gran concentración para activar un blindaje natural, etc... ).
*16.-* Transformaciones involuntarias (sólo para SPJs que se transformen de algún modo). Algún hecho provoca la transformación sin que el SPJ lo desee y posiblemente en el peor momento. Los hombres-lobo ya poseen este defecto de forma intrínseca.
*17.-* Fobia leve. Alguna cosa le da un cierto miedo al SPJ, las arañas, los sitios cerrados, las alturas, etc ... Hay dos posibilidades: le da poco miedo pero es algo bastante común o le da bastante miedo pero es algo poco común.
*18.-* Fobia grave. Como en el anterior pero el miedo es más fuerte. Posiblemente el SPJ entrará en estado mental alterado de pánico o bloqueo o incluso histeria. Las mismas opciones que en el anterior pero el miedo siempre es mayor.
*19.-* Dependencia leve. El SPJ depende de alguna sustancia o acción para “funcionar” perfectamente. Alcohol, café, tabaco... son ejemplos de dependencias leves, aunque también pueden serlo cosas más exóticas como tener que liberar la energía cósmica que se genera y acumula en su cuerpo o tener una necesidad de reposar en un volcán cada cierto tiempo, etc... El no cumplimiento de estas acciones o no tener la sustancia de que se depende le traerá al SPJ penalizaciones a la actividad cada vez más severas, a discreción del DJ.
*20.-* Dependencia grave. Como la anterior, pero se depende de drogas duras o de acciones y/o sustancias más raras. El no cumplimiento de éstas conlleva penalizaciones más graves y puede llegar a causar la muerte. Para hacerse una idea es como la dependencia que tienen los vampiros de la sangre (ellos poseen este defecto de forma intrínseca). Como siempre, a discreción del DJ (que para algo está ).
*21.-* Esquizofrénico. De alguna manera, el SPJ piensa que sus múltiples personalidades son reales, distintas e independientes.
*22.-* Tendencias psicópatas peligrosas y agresivas. El SPJ tiende a reaccionar de forma extremadamente violenta y salvaje cuando se enfada, es herido o acosado. El espécimen ideal para entrar en estado mental alterado de rabia. (Algo así como Lobezno).
*23.-* Insociable. El SPJ es una persona que no gusta de estar con los demás, puede ser por mala leche, por timidez, por miedo, por arrogancia, etc... Esto hace que sea bastante solitario y no le guste el trabajo en equipo.
*24.-* Extremadamente orgulloso. El SPJ es orgulloso más allá de lo normal, no pedirá ayuda, no se rendirá jamás, será siempre superior, por lo menos desde su punto de vista. (¡Al estilo Vegeta de *Dragon Ball*, vamos!).
*25.-* Punto vulnerable. Hay algo que puede dañar de forma especial al SPJ, puede ser una parte de su anatomía que no está protegida por su blindaje o una sustancia a la que es susceptible (como Superman a la kriptonita) o cualquier cosa que se le ocurra.
*26.-* Perseguido constantemente. Una agencia gubernamental (FBI, CIA, Tecnored, UEO, etc) o no gubernamental (IDESS, SOS, Mafia, Yakuza, narcotraficantes, etc) persigue constantemente al SPJ para arrestarlo o para vengarse.
*27.-* Muy mala fama. El SPJ goza de una mala prensa contra su persona que hace que toda la opinión pública esté en su contra.
*28.-* Odio a las armas de fuego. En realidad al SPJ no le gustan nada las armas de fuego ni de láser ni de fotones, plasma o esas cosas. Los arcos, armas blancas o armas especiales ya son otra cosa. Este odio puede venir por diferentes motivos que el jugador deber determinar. El SPJ se negará en redondo a hacer uso de cualquiera de esas armas y sólo las usará en caso de vida o muerte. Tampoco confiará demasiado en quien las use.
*29.-* Enemigo mortal. El SPJ ya tiene algún otro metahumano que le odia y no dudará en matarle si se le presenta la oportunidad.
*30.-* Recuerdos traumáticos. Hay algo que sucedió en el pasado del SPJ que atormenta su existencia y le provoca pesadillas. Ejemplos como que sus padres murieron delante suyo y no pudo hacer nada para salvarles o que murieron a causa de su poder desencadenado son los más típicos, pero se pueden inventar multitud de experiencias traumáticas, siempre con la aprobación del DJ.

*31.-* Patán. El SPJ es terriblemente mal educado: eructa, escupe, se viste mal, se mete el dedo en la nariz hasta los nudillos, etc... Tiene un total desconocimiento de las convenciones sociales. Este defecto es más adecuado para jugar campañas semi-cómicas.
*32.-* Antipatía mecánica. Las máquinas no se hicieron para el SPJ, cada vez que intente usar una de ellas tirará Suerte +30 y si falla, el mecanismo no funcionará (con una pifia se habrá estropeado). Si lo que pretende es estropearlo a posta no lo tendrá tan fácil.
*33.-* Chauvinista. El SPJ es muy patriota y piensa que todo lo que se hace en su país es lo mejor.
*34.-* Miedoso. El SPJ no es precisamente muy valiente y esto de ser un metahumano le va muy grande. Deberá hacer tiradas de VOL para ver si se atreve a enfrentarse contra ciertas amenazas. La dificultad de cada tirada siempre a decisión del DJ.
*35.-* Libertino. El SPJ es un amante de la diversión y el jolgorio y a menudo pasa de hacer su trabajo como superhéroe si no hay alguien que le agarre por la oreja y le convenza u obligue. Suele frecuentar bares, discotecas, pubs, casinos y similares y deberá hacer tiradas de VOL para ir a cumplir sus obligaciones.
*36.-* Blandengue. El SPJ no es un tipo duro precisamente, todos los golpes u otros ataques que le causen un daño superior a CON/10 lo aturden 1 Asalto (1D6 Asaltos si el golpe es en la cabeza o en los genitales). No se puede tener este defecto y tener super CON.
*37.-* Miope. –1% por metro de distancia a los ataques y a las percepciones visuales si no lleva gafas o similares.
*38.-* Prejuicios irracionales contra algo. Hay algo que el SPJ no soporta y no atiende a razones lógicas en ese tema. Esos prejuicios suelen traerle problemas.
*39.-* Sádico. El SPJ disfruta causando dolor. Eso hace que "juegue" con sus víctimas antes de acabar con ellas. Su comportamiento parece a todas luces realmente malvado.
*40.-* Muy supersticioso. El SPJ cree en todas las supersticiones posibles: martes 13, las escaleras, los espejos rotos, los posos del café, etc... y actúa en consecuencia.
*41.-* El SPJ no tiene alma. Por el motivo que sea (normalmente un motivo místico) ha sido despojado de su parte espiritual. Efectos a determinar por el DJ. (Robots y sintéticos sin mente ni personalidad humana no pueden coger este defecto puesto que ellos no tienen alma).
*42.-* Desequilibrado. Crisis nerviosas o trastornos de otro tipo en el pasado hacen que el SPJ empiece con su EQM = INT/2.
*43.-* Desafortunado. El SPJ tiene -25 a Suerte.
*44.-* Perdido en el espacio/tiempo/dimensión. El SPJ viene de otro tiempo o de otra dimensión o de otro punto del espacio y ha llegado de manera un poco accidentada sin nada más que lo imprescindible para su SPJ y, posiblemente, sin saber qué hace aquí ni dónde o cuándo es exactamente "aquí".
*45.-* Ex-supervillano. La gente desconfía de este SPJ y los otros superhéroes también y frecuentemente hay malentendidos. El motivo por el que cambió de alineamiento se debería discutir con el DJ.
*46.-* Demasiado joven. El SPJ tiene una edad entre 12 y 16 años y debido a eso no se lo toman demasiado en serio.
*47.-* Tuerto. AL SPJ le falta un ojo y debido a eso tiene un ángulo muerto de visión. Por el motivo que sea no podrá usar ningún tipo de ciberimplante para sustituir el ojo perdido (sino, ¡vaya chollo!).
*48.-* Sueño profundo. El SPJ duerme como una marmota y cuesta mucho despertarlo, por lo que es muy vulnerable cuando duerme.
*49.-* Enfermedad. El SPJ tiene una enfermedad que, si bien no lo va a matar (por lo menos en breve), también es incurable (en principio). Puede ser cáncer, anemia, portador del VIH, etc...
*50.-* El SPJ no encuentra sentido a su vida y toma una actitud heroica/suicida durante el combate.
*51.-* El SPJ padece de eyaculación precoz.
*52.-* Al SPJ nunca le creen cuando habla. –50% a tiradas de Influencia.
*53.-* Despistado. El SPJ tiene muy mala memoria y siempre se deja las cosas u olvida lo que tenía que hacer, etc...
*54.-* Ingenuo. –25% a tiradas de "Psicología".
*55.-* El SPJ tiene un código estricto del honor (no atacar por la espalda, 1 contra 1, avisar, igualdad de condiciones, etc.)
*56.-* El SPJ sufre de paranoias esquizoides cuyos trastornos quedan a discreción del jugador. –30 a EQM.
*57.-* Listopollas. El SPJ va de listorro haciendo como que sabe pero no tiene ni idea de nada.
*58.-* Gracioso de barraca. El SPJ se creerá la hostia de gracioso, pero lo es tanto como un cáncer terminal.
*59.-* El SPJ ha elegido un traje y un nombre que resulta "políticamente incorrecto" (p.e.: símbolos nazis, anticristianos, elementos sexualmente explícitos, etc) pero él no lo ve así y le gusta, decidiendo no cambiarlo y dejarlo como está.
*60.-* El SPJ tiene un tumor cerebral mortal. Le quedan 1D8 aventuras, pero él no lo sabe.
*61.-* Hay lugares y situaciones que hacen que el SPJ no reaccione y se quede en estado de "shock". A determinar cómo y porqué.
*62.-* El SPJ tira una virtud de menos y un defecto de más.
*63.-* El SPJ es incoherente con sus principios, ideas e intenciones. Promulgará una cosa y actuará de forma opuesta.
*64.-* El SPJ estará totalmente convencido de que sus poderes provienen de un objeto. Por lo tanto se creerá Guardián y si pierde ese objeto creerá que no tiene poderes.

*65.-* El SPJ creerá que tiene talento para alguna faceta artística, pero los resultados distan mucho de ser alentadores.
*66.-* El SPJ tiene complejo de inferioridad.
*67.-* El SPJ tiene complejo de superioridad.
*68.-* Muy testarudo. Nunca cambia de opinión. EQM +25%.
*69.-* El SPJ es un adicto al sexo.
*70.-* El SPJ tiene un libro favorito y actúa como el protagonista o uno de los personajes, aunque no venga a cuento y todo el mundo crea que es un imbécil.
*71.-* El SPJ tiene a un superhéroe como ídolo y lo imita incluso en el traje y en el nombre. Lo que hace que los supervillanos lo confundan.
*72.-* El SPJ tiene sobre sí una maldición. Tirar en la Tabla de Evento-Maldiciones.
*73.-* El SPJ es poseído por un espíritu que posee su propia personalidad y sus propios poderes varias horas al día. A determinar la procedencia y la identidad del mismo.
*74.-* Nadie recuerda al SPJ. Pasadas dos horas de la actuación del SPJ la gente tendrá verdaderas dificultades para recordarlo.
*75.-* Insuficiencias orgánicas hacen que el SPJ tarde el doble de lo normal en recuperar sus PV de forma natural.
*76.-* El SPJ se ha visto envuelto en un golpe de estado y ocurre que... (se tira par o impar).

*Par.* El golpe de estado falla y sus pertenencias son requisadas, sus amigos van a la cárcel, sus familiares son ejecutados y hay una fuerte recompensa por él.

*Impar.* El golpe de estado triunfa y el SPJ se convierte en uno de los lugartenientes del poder. Mas tarde en un verdugo y NADIE ni en su país ni fuera hará nada por él si no es mediante en miedo.

*77.-* El SPJ es listo (+1D10 en INT), guapo (+1D10 en APA), rico, famoso, su mujer es una famosa modelo. Las autoridades locales le consultan sus decisiones y no se descarta su entra en el mundo de la política. Su identidad como superhéroe (si no es pública) es también considerada como la de un héroe y la de un modelo a seguir para las generaciones venideras (además tira un poder extra más a nivel medio o superior). *PERO...* alguien ha utilizado el hechizo de POSESIÓN y le ha cambiado de cuerpo (las anteriores modificaciones son negativas) y el nuevo cuerpo *no posee poderes*. El SPJ ahora vive en una buhardilla con ratas, goteras y es despreciado por todos.

*¿Qué debería hacer ahora? El SPJ elige:*

*a). Intentar matar al Mago (o sea, a su anterior cuerpo):*
El SPJ decide matar al que lo ha condenado a una vida miserable aún sacrificando a su anterior cuerpo, pero lo detiene la policía antes del atentado. Le dan una paliza (-1D10 en APA) y va a la cárcel, donde conoce malas influencias que lo convierten al salir de la cárcel (1D8 años) en un vulgar gangster metahumano. A tirar 1D3:

*1). Tecnoarmadura.* (mínimo dinero disponible).
*2). Gadgets.* (nivel elevado como máximo).
*3). Ninja.* (sin Chi hasta el siguiente nivel).
El SPJ se ha convertido en un supervillano despreciable, incluso por sus jefes.

*b). Intentar vivir su nueva vida:*
El SPJ por fin comprende que es un cobarde y que fuera de la mansión de millones de dólares no vale nada. El EQM baja a la mitad. De entre los bultos viejos y carcomidos del antiguo inquilino de la buhardilla, el SPJ encuentra un antiguo diario de un Mago. Siguiendo sus pasos por el mundo (de vagabundo) consigue hacerse Mago (tarda 1D10+2 años). Para entonces, su "otro yo" ya es candidato para las elecciones generales. Si quiere anular el hechizo deberá comprar el hechizo a un Rango superior al del Mago usurpador (2D6). En todos estos años el SPJ ha adquirido una obsesión.

*c). Acudir a sus antiguos amigos con los que nunca se llevó muy bien:*
No le creen y lo detienen por loco. Del manicomio lo llevan a una agencia especial del gobierno donde le convierten en un mutante inducido (con secuelas). En el transcurso de la tortura el SPJ pierde 1D20+5 puntos de EQM.

*78.-* El todo el cuerpo del SPJ es de un color del arco iris.
*79.-* El SPJ ha emitido un juramento y se compromete a cumplirlo aunque le vaya todo en ello.
*80.-* El SPJ tira dos veces en la Tabla de defectos y elige el peor.
*81.-* El SPJ tiene un origen múltiple. El otro es ser un Jar-Jar (ver nuevos orígenes).
*82.-* El SPJ ya empieza con una Evento-Putada.
*83.-* El SPJ, víctima de una extraña maldición, cambia de sexo cada nivel. EQM –10% (Más o menos como Ranma ½ ).
*84.-* El SPJ es guardián de una antigua reliquia. Decidir si tiene algún poder en especial o no.
*85.-* El SPJ es torero.
*86.-* El SPJ está catalogado como "terrorista mundial".
*87.-* Transplantaron el cerebro del SPJ al de un orangután. –25 a EQM.
*88.-* El SPJ tiene cola (por detrás).
*89.-* El SPJ tiene un nombre código, pero la gente le ha puesto un mote distinto que no queda tan guay.
*90.-* El SPJ tiene la piel venenosa. Al tocarle hay que superar una tirada de resistencia a venenos. –10% EQM.

*91.-* El SPJ tiene dos pequeñas alas a la espalda, pero con ellas no puede volar.
*92.-* El SPJ es un atlante.
*93.-* El SPJ siempre pierde todas las apuestas en las que se involucra.
*94.-* El SPJ ha sido un esclavo de los alienígenas Dorkam. -3D10 EQM, -2D10 dedos, -3D10 dientes, -3D10 APA. El SPJ fue liberado a cambio de entregar a todos sus seres amados para que les sirvieran de alimento, cosa que cumplió. –3D10 EQM extras.
*95.-* El SPJ pondrá su imagen pública por encima de todas las cosas.
*96.-* El SPJ es un traidor dentro del grupo y en realidad es un supervillano.
*97.-* El SPJ es un adicto a la comida rápida. –15 a AGI.
*98.-* Anciano. + de 40 años. El SPJ ha retomado el oficio de superhéroe tras una larga temporada de retiro. No tiene kevlar, ni armas láser. –10 a AGI, -10 a PER, -10 a CON.
*99.-* El SPJ debe pasar una "prueba especial" para:

*1).* Casarse con una princesa atlante.
*2).* Convertirse en un sicario del Viajero.
*3).* Ingresar en Tecnored.
*4).* No volver al infierno.

*100.-* El SPJ sufre la ceguera de La Caverna. Vive en el mundo de las ideas. Sólo ve almas. Los objetos los percibe como manchas difusas. No ve colores, ni puede leer, ni conducir, ni manejar ningún tipo de aparato, etc. Pero puede saber si un alma está corrompida o no.

### *TABLA 2 1D100: DEFECTOS 2*

*1.-* Sello personal. El SPJ debe de dejar una impronta suya en todos los lugares que visite y que todo el mundo la asocie con él.
*2.-* Anoréxico. El SPJ cree que está gordo y apenas come.
*3.-* El SPJ tocó un objeto antiguo perteneciente a un metahumano del pasado cuyo espíritu se ha apoderado de su cuerpo, y no está adaptado a la vida del siglo XXI.
*4.-* El SPJ encuentra un simbionte que le proporciona +30 al DA, +10 a la FUE, +10 a AGI, pero que le chupa 1D6+1 puntos de vida cada aventura de forma permanente.
*5.-* Uno de los poderes del SPJ pasa a un objeto, que funcionará como un objeto guardián.
*6.-* Por recuerdos trágicos (quizá viendo 2001, Odisea del espacio), el SPJ desconfía de las máquinas inteligentes y de las tecnoarmaduras, y las atacará en cuanto haya ocasión (pero no de forma suicida).
*7.-* El SPJ es miembro "legal" (no fichado) de una organización terrorista y ha cometido delitos de sangre.
*8.-* El SPJ es negro. La gente cree o bien que está vendiendo crack o intentando robar un coche.
*9.-* El SPJ es altamente sugestionable, -25% en Psicología, -15% en resistencia a poderes mentales.
*10.-* El SPJ está a favor de la eugenesia[32].
*11.-* El SPJ busca, si ve que la va a palmar, una muerte estética que sea lo más espectacular posible.
*12.-* El SPJ recibe una armadura templaria (+30 DA, -10 INI) y una espada de material mágico (tan dura como el strenium). El SPJ no podrá evitar atacar a musulmanes.
*13.-* El SPJ es un asesino en serie que ha cometido hasta la fecha 1D10 crímenes, pero nadie sospecharía de él. Patrón de conducta a determinar por el jugador.
*14.-* El SPJ es ciego. ¡Qué putada!.
*15.-* El SPJ tiene una afinidad especial con una especie a concretar, que no le atacará y con EQM% puede controlar, dando órdenes simples. Él tenderá a adoptar patrones de conducta similares a los de la especie animal en cuestión (Ej. El hombre mosca comía basura).
*16.-* El SPJ es un origen múltiple cruzado con atlante. Idioma atlante 100%.
*17.-* Cuando el SPJ pierde más de la mitad de la vida, se transforma en un dinosaurio por tiempo incierto. Hacer ficha mirando la Tabla de dinosaurios.
*18.-* El SPJ adora al diablo

[32] *F. Biol.* Ciencia de aplicación de las leyes biológicas de la herencia al perfeccionamiento de la raza humana. Sobran más comentarios.

*19.-* El SPJ es torpe con la mano izquierda porque le han cortado cuatro dedos
*20.-* El SPJ se cree vampiro, pero de ahí a que lo sea...
*21.-* El SPJ se cree un personaje del Señor de los Anillos. Intentará actuar como él.
*22.-* El SPJ padece de una maldición bastante curiosa y letal. Por cada foto que le saquen al SPJ perderá un punto de vida de forma permanente. Pero solo él sabe de esto. Esto únicamente resultará cuando el fotógrafo quiera sacar una foto al SPJ en cuestión.
*23.-* El SPJ es inmortal y ha vivido 3D100 años. No ha llevado su inmortalidad muy bien y ha visto como sus mujeres y sus hijos han muerto. tiene –30% a EQM. Intentará evitar su rutina haciendo que el grupo tome decisiones ¡lógicas.
*24.-* En su vida anterior, el SPJ era un insecto, y la recuerda perfectamente por un caso de desvío kármico. Esto tiene consecuencias en su conducta.
*25.-* El SPJ es uno de los ángeles caídos (no es un grupo de rock) que se quedó en la Tierra arrepentido de sus acciones. en vez de bajar al infierno. Busca el perdón de Dios. Todos los demonios lo odian por traidor y nena. El SPJ no muere de viejo, y cuando muera bajará al infierno. donde le esperan sus ex-camaradas. Características de Ángel.
*26.-* El SPJ tiene un tatuaje en la cara que le baja -15 a APA.
*27.-* El SPJ tiene kevlar que para 50. menos en los testículos y el trasero. Pero no se lo puede quitar a menos de que se use un láser especial.
*28.-* El SPJ fue supervillano Y peleó contra su actual grupo en el pasado. Hay tensiones.
*29.-* El SPJ sabe que EL es el anticristo. Obtendrá un hechizo al azar a nivel máximo.
*30.-* El SPJ no habla mucho porque es mudo
*31.-* El SPJ tiene un tatuaje del tamaño de un balón en su espalda que está vivo y le habla. -20 a EQM.
*32.-* El SPJ se cree un superhéroe Marvel. Actuará y se vestirá como tal.
*33.-* Abusón. El SPJ ataca siempre al PNJ más débil, y si no tiene poderes mejor.
*34.-* El SPJ es Amelie. No solo se le parece físicamente, sino que también tendrá predilección por los fotomatones.
*35.-* El SPJ es irlandés (borracho y buscabroncas).
*36.-* El SPJ cree tan ciegamente que la magia no existe, que no verá ninguna de sus manifestaciones y será inmune a ellas.
*37.-* Al SPJ le gustan las bromas pesadas tipo Joker.
*38.-* El SPJ es un obseso de la pornografía.
*39.-* Extremadamente chauvinista.
*40.-* El SPJ es en realidad una estatua de cera que ha cobrado vida y no quiere que nadie se entere. El fuego le hace daño por cinco.
*41.-* Los brazos del SPJ son injertos de un criminal muerto. Le dan superfuerza, pero siguen siendo controlados por el espíritu del muerto en momentos a discreción del DJ.
*42.-* El SPJ es un romántico
*43.-* Los muertos del SPJ le atormentan. -15 EQM
*44.-* El SPJ es miembro del 0pus Del o de alguna secta similar.
*45.-* El SPJ se cree Ninja, pero no lo es.
*46.-* El SPJ es un desequilibrado que vive en una realidad paralela, interpretando todo lo que le sucede como si viviera en. *1).* Un western, *2).* Una película de cine negro, *3).* Un cómic manga, *4).* Una tragedia shakesperiana.
*47.-* El SPJ consume y vende droga
*48.-* El SPJ es fan de Tarantino
*49.-* El SPJ adopta otra forma con otra personalidad cuando hace funcionar un poder, como Gran P y Kicho.
*50.-* El SPJ es paralítico.
*51.-* El SPJ no distingue el sueño de la realidad.
*52.-* El SPJ se ha evadido de la cárcel.
*53.-* El SPJ sólo obtiene sus poderes en situaciones que le estresen.
*54.-* El SPJ tira un defecto extra.
*55.-* El SPJ teme a la magia.
*56.-* El SPJ se estresa cuando lo sacan de su rutina diaria.
*57.-* El SPJ tiene un aspecto atemorizante como Rondador Nocturno, que le imposibilita llevar una vida normal. -15% Influencia.
*58.-* El SPJ no quiere ser superhéroe. No tiene nombre código.
*59.-* El SPJ es un llorica tipo Cíclope, que nunca está contento con nada y que cree que todo ya a acabar mal.
*60.-* El SPJ es un presuntuoso y se cree muy cachas. Actúa como si fuera el líder del mismo.
*61.-* El SPJ es un chulo de playa.
*62.-* En 1964, el SPJ y tres de los mejores soldados que formaban un comando fueron encarcelados por un delito que no habían cometido. No tardaron en fugarse en la prisión en la que estaban recluidos y ahora sobreviven como superhéroes de fortuna. Si usted tiene un problema y los encuentra, puede contratarlos. El Equipo....
*63.-* El SPJ es una rata de biblioteca. Como regalo una habilidad de aprendizaje de Inteligencia que implique haberse pasado la vida hincando codos.
*64.-* El SPJ cree que es un fracasado. Cada vez que tiene que hacer algo importante lo entran dudas y prefiere dejar la tarea a otro.
*65.-* El SPJ es un chupacámaras. Le encanta la fama, y cuando haya espectadores actuará como si fuera una estrella.
*66.-* El SPJ es gordo. -15 en agilidad. Con ejercicio diario podrá bajar de peso.
*67.-* El SPJ no duerme porque: *1).* Dolor físico, *2).* Pesadillas constantes, *3).* Tiene miedo porque en el reino onírico existen amenazas que le pueden causar daños físicos a él, *4).* Por paranoia, cree que es presa fácil.

*68.-* El SPJ tiene sangre vampírica. No tiene poderes especiales. pero sí sus ojos son expuestos a la luz solar, se volverá ciego. Necesita gafas de sol.
*69.-* El SPJ tiene una fijación con el sexo como la de Freud. Para él todo es sexo y todo significa sexo.
*70.-* El SPJ mata sin derramar sangre, porque siguiendo creencias mongolas shamánicas, piensa que la sangre de los seres poderosos es su alma, y al liberarse forma demonios que lo atacarán.
*71.-* Cultura extraña. El SPJ proviene de un circulo en el que se practica una creencia religiosa, como mínimo dispar.
*72.-* El SPJ es un cobarde. Huirá a la mínima en la que vea un riesgo.
*73.-* El SPJ tiene un hijo pequeño.
*74.-* El SPJ es especialmente vulnerable al frío. que le hace daño X 10
*75.-* El SPJ es caníbal. Proviene de una antigua y degenerada estirpe escocesa en la que se devoraba a los enemigos caídos. Ahora es algo más comedido y no intentará merendar en público.
*76.-* El SPJ ha salido de una especie de "Operación Triunfo" para metahumanos, Y ahora todos le dan el coñazo y los *paparazzi* no le dejan en paz. Eso si, va a programas de televisión lamentables tipo "Crónicas Marcianas".
*77.-* El SPJ es japonés y viene del siglo XVI. Entonces, tiene costumbres tradicionales, como la ceremonia del te, y hacer reverencias o poses ante sus jefes.
*78.-* El SPJ es hippie. Un "flower power". Paz, hermano.
*79.-* El SPJ tiene secuelas psicológicas producidas en alguna guerra
*80.-* El SPJ es adicto a los ingenios tecnológicos, desde la televisión a los móviles, etc. +15% "Computadora/Comunicaciones".
*81.-* El SPJ cae mal allá donde va. –20% a Influencia.
*82.-* El SPJ cubre su rostro por estar deformado, como el Dr. Muerte. Si se quita la máscara, su influencia baja 30%,
*83.-* El SPJ es alérgico al petróleo y al kevlar. Su contacto le quita 30% a todo por el picor, a no ser que se pase una tirada de VOL/3 cada media hora.
*84.-* El SPJ es adicto a unas pastillas que le suben +10 a la fuerza y que le proporciona un químico clandestino sin escrúpulos que trabaja para la mafia.
*85.-* Al SPJ todos le caen bien. No matará a menos que no haya alternativa
*86.-* El SPJ no sabe leer ni escribir. Y tampoco quiere aprender.
*87.-* El SPJ es fan de Enrique Iglesias.
*88.-* El SPJ cree en la astrología y los horóscopos.
*89.-* El SPJ es un metepatas.
*90.-* El SPJ es tan vago como el Nota de la peli *"El Gran Lebowski".*
*91.-* El SPJ es avaro y codicioso.
*92.-* El SPJ sangra cada mes de un herida mística parecida a un estigma. En ese periodo pierde un cuarto de su vida. Esta herida dura 1D6 días.
*93.-* El SPJ pertenece a una cultura extraña. que no tiene ni por qué ser terrestre
*94.-* El SPJ es un jugador de rol y tiene las secuelas físicas consiguientes. –15 a APA, –10 a AGI, pero sabe hablar élfico (INT/3).
*95.-* El SPJ ha perdido un objeto que pertenecía a su clan, organización o familia, y que debe recuperar a cualquier precio. vida incluida.
*96.-* El SPJ cree mantener conversaciones periódicas con *1).* La Virgen, *2).* Elvis, *3).* El Diablo, *4).* Su yo del futuro.
*97.-* El SPJ tiene fe en que la ciencia o la magia le pueda curar la lepra mística que lo matará en seis meses.
*98.-* El SPJ ha sido mordido por un alienígena que lo ha inoculado un virus mortal extremadamente contagioso. Debe vivir en una burbuja, y cuando sale de ella, ponerse un traje NBQ (como los de los voluntarios del Prestige). La súper CON del SPJ parece tener estabilizado la enfermedad. Si no tenía súper CON, ahora tiene un máximo de 110.
*99.-* El SPJ está muerto. Lo que quedaba de su cuerpo tras su última misión fue recompuesto usando panes de otros cuerpos también, por el afamado doctor Franco Stein. Sufre crisis mentales severas como la novia de Frankenstein. donde grita como una histérica sin motivo. Partes de su cuerpo son de cuerpos del sexo opuesto a tirar (no había mucho presupuesto). –40% influencia. Un miembro del cuerpo es cibernético. Allí tiene súper FUE. El SPJ empieza en nivel dos, por la experiencia de su vida anterior. EQM –40%.
*100.-* Cuando al SPJ le toquen en eventos las Tablas uno dos o tres, tirará en Evento-Putadas.

### *TABLA 3 1D100: DEFECTOS 3*

*1.-* El SPJ cree que el presidente de los Estados Unidos es el Anticristo.
*2.-* El SPJ cambia un poder al azar cada nivel, pero el Rango se mantiene.
*3.-* El SPJ recibe el poder de "desalinización". Como efecto secundario, el agua le da náuseas.
*4.-* El SPJ tiene alergia al oxígeno. Debe llevar un casco tipo Darth Vader para no sufrir malus. El malus es de -5% a todo, -3% en ciudades.
*5.-* El SPJ tiene una secuela de las de mutantes inducidos.
*6.-* El SPJ es hipocondríaco al estilo de Woody Allen.
*7.-* El SPJ quiere ser como Marlon Brando, y luchará para conseguirlo. Como Marlon Brando de *gordo*, claro. Cuando lo consiga, perderá -15 en agilidad. Pero ganará +20% en EQM por autoestima de meta lograda. ¡suerte!
*8.-* Durante el primer nivel, el SPJ será del tipo anterior al suyo en la Tabla de origen de metahumanos.
*9.-* El SPJ debe tener al menos una relación coital con seres vivos en cada aventura.
*10.-* Hiperactivo.
*11.-* Tiradita en la Tabla de eventos nº 11.
*12.-* El SPJ tiene un hermano superhéroe rubio perfecto que le da el coñazo tipo viajero y que siempre aparece para ayudarlo y hacerle quedar como un imbécil.
*13.-* El número trece es símbolo de mala suerte, como la que cree tener el SPJ que da por sentado que siempre le va a salir todo mal. No juega a juegos de azar
*14.-* El SPJ es rapero. Hablará y actuará como tal. Hay un 20% de probabilidades de que sea negro y todo.
*15.-* El SPJ tiene una "moral relajada". Es siempre políticamente incorrecto. Se le resta -15% en influencia con gente decente.
*16.-* El SPJ es extremadamente formal, casi pide permiso antes de golpear a los malosos.
*17.-* El SPJ perdió todos sus dientes en una pelea. Ahora tiene una dentadura de oro que puede ser un buen botín para PNJs sin escrúpulos.
*18.-* El SPJ murió y su cuerpo fue resucitado mediante experimentos muy dolorosos para convertirse en el superhéroe definitivo. La corporación o gobierno que pagó la operación exige los servicios del SPJ y para asegurarse su docilidad le hacen depender de drogas tipo Akira, que le otorgan un poder mutante extra. Una secuela como regalo.
*19.-* El SPJ acaba de arruinarse. Hace una semana era un multimillonario mimado, ahora escarba en la basura de los Mc Donalds. Que vueltas da la vida ¿Eh?
*20.-* Adicto a la velocidad. Regalo de habilidad de conducir coche o avión
*21.-* Extremadamente precavido. Se pone cinturón de seguridad cuando se sienta en el water.
*22.-* Desmemoriado.
*23.-* El SPJ huye de la dimensión de la que proviene, pero le persiguen para matarlo.
*24.-* Cuando el SPJ se queda inconsciente, asume su verdadera forma. Una babosa de medio metro.
*25.-* El SPJ quiere ser perfecto, como el sucedáneo de superman de Marshall Law. Tiene una casa perfecta, busca novia perfecta, afeitado Axe...
*26.-* El SPJ es un obsesivo de las ONGs, y direccionará su conducta hacia sus objetivos y le dará el coñazo a todo el mundo.
*27.-* Debido a un fallo de diagnóstico de un médico en prácticas, al SPJ le recetaron trastornos psicológicos graves. Lo internaron en un sanatorio mental durante varios años hasta que el personal vio que estaba sano. Como efecto secundario, el SPJ babea constantemente y habla solo. Ha desarrollado una leve paranoia, odio a los médicos, y claustrofobia. Eso si, le han metido tantas drogas que su cuerpo está más inmunizado, +20% a resistencia a venenos.
*28.-* El SPJ cree erróneamente que es un extraterrestre y era comandante de una nave espacial conocida en toda su galaxia. Se compra o roba juguetitos en los todo-a-cien que luego cree que son aparatos de alta tecnología de su planeta que sólo él puede hacer funcionar.
*29.-* El SPJ es un actor o periodista haciéndose pasar por superhéroe para meterse en el papel o hacer un reportaje. Los poderes los tiene por un objeto guardián o bien se los proporciona un traje tipo Vindicador (el de Alpha Flight) o un objeto de alta tecnología.
*30.-* El SPJ es un dios rechazado por su panteón, y ha perdido sus poderes divinos. Eso sí, tiene sus contactos en la Tierra y los otros dioses lo reconocen, quizá lo ayuden incluso. Todos no, claro, el panteón enemigo del suyo, aprovechará esta ocasión para darle caza.
*31.-* El SPJ es un libertino juerguista cuya primera frase en cada aventura será: "me estáis jodiendo una resaca de puta madre". Con resaca se le resta -20% a todo, por cierto.
*32.-* Cuando el SPJ activa sus poderes (y si son poderes que no se activan, pues ahora sí se activan, en el caso de superfuerza sería como Coloso), se convierte en 1) negro (en una persona de color, vamos), 2) apariencia de criatura mitológica (como Sasquach), 3) en un Ent o ser vegetal antropomórfico, o 4) en un superhéroe atlante (no original), con poderes y limitaciones propias añadidas.
*33.-* 33 es un tercio de la Tabla. Cada tercio del día el SPJ ve reducidas un tercio de su características básicas en un tercio, pero sus habilidades porcentuales suben un tercio también (menos parada).
*34.-* El SPJ ha sido tratado científicamente para tener un poder mutante extra. El único

problema es que la cirugía radioactiva que le han aplicado le va a dejar paralítico progresivamente en tres aventuras. Existe una cura, que le quitaría 1) el poder extra que le han dado, o 2) sus otros poderes. Pero este tratamiento es muy caro y sólo lo puede hacer alguien de inteligencia 140 o más.

*35.-* El SPJ elige las cosas tirando un dólar de plata al aire (se trata de un guiño cómplice, ¿vale?).

*36.-* El SPJ tiene un objeto mágico al que trata como Gollum al anillo único.

*37.-* El SPJ no es el primer superhéroe con ese nombre. Se trata de una antigua saga de héroes que se pasaban el traje y los poderes (o bien con un objeto guardián o bien recibiendo los poderes tras pasar por una ceremonia de iniciación en una cueva mística) de generación en generación, haciendo creer a la gente que se trataba de un héroe inmortal. El SPJ está presionado por la conducta de sus antepasados, que era irreprochable, pero el es una oveja negra que no puede evitar caer en todos los pecados capitales: voluntad -30. Eso sí, en el país donde es originario tiene una corte de siervos que le creen un dios.

*38.-* El SPJ es un fan de las armas de fuego, hasta el punto de que prefiere cargarse con ellas a los malosos, e intentará dispararles primero con ellas. Regalo de armas de fuego +20%

*39.-* Cuando el SPJ muera, resucitará inmediatamente, pero para convertirse en villano (aunque no necesariamente ayude al otro grupo con el que estén luchando los SPJs ). El SPJ desarrolla un odio incontenible pero no suicida contra su ex-grupo.

*40.-* Joder, me están machacando los rusos en el Civilization III. El SPJ odia a los rusos. Que se invente un motivo.

*41.-* Obsesión por la limpieza (no aplicable a mujeres, para las que es implícito).

*42.-* El SPJ siempre está enfermo. -30% en resistencia a gases y venenos.

*43.-* El SPJ no quiere usar sus poderes. El sabrá por qué.

*44.-* El SPJ es enano, como Puck, debido a la maldición de un Mago.

*45.-* En 1945 se acabó la Segunda Guerra Mundial. El SPJ lo recuerda bien, porque estuvo allí. Pero en la toma de Berlín cayó en coma y su cuerpo se conservó vivo porque: *1).* Cayó al mar y se congeló en un bloque de hielo hasta que llegó a la costa, fue adorado por unos esquimales y un príncipe atlante lo tiró de nuevo al mar, donde se descongeló y volvió a la vida, *2).* Unos científicos nazis lo recogieron y lo metieron en un tubo de animación suspendida, *3).* Los soviéticos recuperaron su cuerpo y lograron hacer un clon, que se resucitó recientemente, *4).* Unos extraterrestres lo abdujeron y estudiaron su cuerpo hasta que decidieron resucitarlo completamente para hacer de heraldo suyo en la Tierra. Cuando el SPJ se entera, pierde -15% de EQM a no ser que tuviera EQM o Voluntad más de 80, por el shock de perder a todos sus conocidos. Eso sí, los veteranos de guerra lo recuerdan bien y les puede pedir favores antes de que mueran de vejez.

*46.-* El SPJ no para de contar chistes, incluyéndolos incluso en los momentos delicados.

*47.-* El SPJ es un neanderthal. Su garganta sólo puede emitir sonidos muy básicos. Su inteligencia no puede exceder 60, su agilidad no puede exceder de 76, su carisma no puede exceder 50, su fuerza es de 101. Tiene Rastrear +30% y la habilidad lanza o hacha.

*48.-* El SPJ ha sido criado en una selva o bosque grande por animales. Rastrear +30%. El SPJ come carne cruda, no sabe hablar y es zoofílico. Sabía que existen otros seres humanos. No le gustan las armas de fuego. Este defecto no está inspirado en Tarzán.

*49.-* El SPJ es un fan acérrimo de los 70. Vestirá como tal.

*50.-* El SPJ es adicto al merchandising de James Bond.

*51.-* El SPJ es árabe, su nombre de pila es Sadám, y reside en Estados Unidos.

*52.-* El SPJ es uno de los sacerdotes católicos acusados en Estados Unidos de pedofilia.

*53.-* El SPJ es amenaza pública.

*54.-* El SPJ es terrorista mundial.

*55.-* El SPJ es un clon de Hitler, su traje de kevlar para 50 y está diseñado como el uniforme de Hitler, el bigote le crece sólo como a Hitler y crece muy rápido.

*56.-* El SPJ es judío.

*57.-* El SPJ ha estado en la cárcel. Gana un tatuaje, amigos poco recomendables, enemigos con punzones de hielo y antipatía con las autoridades y con las duchas.

*58.-* Corre la voz de que el SPJ es un miserable traidor y que en realidad es un supervillano.

*59.-* El SPJ es un alma delicada que toca el piano y baila ballet.

*60.-* El SPJ es el Olentxero, un carbonero inmortal (que no muere de viejo) que en Navidad hace regalos a los niños. Euskera 100%.

*61.-* El SPJ no puede parar de comprar pisos. Es que... ¡Son tan baratos!

*62.-* El SPJ fue futbolista de élite y falló el penalti con el que su selección ganaba el mundial. La mafia de su país lo ha condenado a muerte.

*63.-* El SPJ trabajó en el cine como doble de Steven Seagal, y la gente lo confunde con él.

*64.-* El SPJ tiene sueños predictivos antes de cada aventura, pero son falsos, aunque en ellos salen PNJs reales, que le dan a entender que sí son verdaderos.

*65.-* A los 65 años uno se jubila. Con el defecto 65, el SPJ también. Pero sólo se jubila de su trabajo en la vida privada, por *1).* Exceso de edad, *2).* Jubilación anticipada, *3).* Accidente

con minusvalía, *4).* Méritos bucales a sus superiores.
*66.-* El SPJ tiene la marca del diablo perfectamente visible. Es una marca de nacimiento por la que los seres demoníacos y poseídos no le atacarán, pero las criaturas buenas sí (no incluyo aquí a los SPJs por razones obvias). Si un sacerdote le hace un exorcismo, el SPJ perderá la marca de nacimiento, recobrará la alegría sana por vivir y... perderá todos sus poderes.
*67.-* El SPJ se droga antes del combate o de misiones difíciles para acabar con el estrés.
*68.-* El SPJ es un caballero. Deja que los malosos se muevan primero.
*69.-* El SPJ es una máquina sexual. No puede evitar entrarle a todo lo que se mueve, incluida la reina de Inglaterra en un banquete oficial.
*70.-* El SPJ tiene demasiadas virtudes. Una menos, pero para que siga tirando el dado, tira un defecto más.
*71.-* El SPJ tiene tres defectos extra, uno de cada Tabla.
*72.-* El SPJ es un guay. No va a esquivar nunca.
*73.-* Miedo en las peleas. El SPJ debe tirar voluntad para no esconderse
*74.-* El SPJ se expresa con monosílabos.
*75.-* El SPJ es mujer, +10 APA y -10 INT.
*76.-* El SPJ es un fan de un personaje de ficción y le imitará en todo.
*77.-* El SPJ odia a los superhéroes, al modo de *Marshall Law*. Su misión es hacer un mundo mejor eliminándolos.
*78.-* El SPJ tiene teorías extrañas con respecto a todo, como Mel Gibson en *"Conspiración".*
*79.-* El SPJ canta o silba continuamente.
*80.-* Los puños del SPJ están constantemente en llamas. Suma +10 al dado, pero quema todo lo que toca. Si el SPJ no tiene superconstitución, necesita ayuda para ir a mear.
*81.-* El SPJ es descomunal. Mide 2'50 metros y pesa 300 kilogramos, aunque no tenga superfuerza.
*82.-* El SPJ roba a los ricos y a los pobres para dárselo a sí mismo.
*83.-* El SPJ es adicto a la comida basura, la telebasura, el cinebasura, la músicabasura, etc.
*84.-* Por un error informático, el SPJ aparece en los archivos de la CIA y los principales servicios de inteligencia del mundo como un enemigo a eliminar. El SPJ ve cómo la gente le dispara constantemente y no tiene un segundo de paz, y no sabe por qué. + 10 INI por la práctica.
*85.-* Al SPJ sólo le preocupan en la vida la satisfacción de las necesidades más básicas: comida, techo y encuentros sexuales ocasionales.
*86.-* El SPJ se dedica a imitar a los otros SPJs y burlarse de ellos, "pero con buen rollito".
*87.-* Al SPJ le encanta oírse hablar, opina sobre todo.
*88.-* Avaricioso.
*89.-* El SPJ es hijo de un supervillano de la anterior aventura.
*90.-* El SPJ se vuelve ñoño hasta la repugnancia, con un nombre ridículo como: "¿y los negritos qué?".
*91.-* El SPJ se marea cuando ve sangre. –10% a todo.
*92.-* El SPJ es doctor, y por su juramento hipocrático no puede dejar morir a nadie, +15% primeros auxilios.
*93.-* El SPJ tiene un poder extra: superrepugnancia. APA –100. Si alguien lo ve, se desmaya si no supera voluntad -100%.
*94.-* Triple X. Todo lo que el SPJ haga debe ser lo más espectacular posible, aunque se le reste 50%.
*95.-* El SPJ brilla con mucha intensidad o hace ruido siempre, y se le resta 30% en acechar/discreción.
*96.-* El SPJ tiende a caer mal a los dioses.
*97.-* El SPJ cae mal al DJ, el cual intentará usar su influencia para putearlo.
*98.-* El SPJ va a estar en todas las aventuras del grupo aunque no esté el jugador.
*99.-* El SPJ se las arregla para caer mal a todos los grupos sociales, es famoso, sus ideas son extremas y contradictorias.
*100.-* Los supervillanos lo disparan aunque esté inconsciente, eso si, también cobrará puntos de experiencia.

# *SECUELAS*

*(Nota: Algunas de las presentes secuelas están basadas en dolencias reales convenientemente exageradas como se debe esperar en un juego de superhéroes. Cualquier parecido con la realidad es una coincidencia inconsciente.)*

*TABLA 1D100:*

## *A*

*1.-Abotagamiento:* Hinchazón. El SPJ tiene hinchadas 1D3 partes de la localización de su cuerpo hasta 1D4 veces superior a lo normal. Su AGI se resentirá con una pérdida de –10, pero ganará +10 al DA en cada una de las 1D3 partes.
*2.-Acalculia:* El SPJ no podrá realizar sencillos cálculos (1+1=2), así como medir mentalmente pequeñas distancias. Pero sí podrá efectuar ecuaciones complicadas y cálculos complejos.
*3.-Acantocéfalos (portador de-):* El personaje es portador de gusanos nematodos parásitos del hombre cuya cabeza está provista de espinas para fijarse bien a su huésped. Estos gusanos siempre están hambrientos de sangre y hay un 85% de probabilidades de que estos pasen a otro huésped cercano al SPJ portador, absorbiéndole 1D6 PVs en sangre al día. Estos no se recuperarán hasta que el nuevo anfitrión se desparasite.
*4.-Acardio:* El SPJ debido a las características propias de su insólito organismo, este carece de corazón, por lo que la distribución de su sangre se efectuará por otros medios.
*5.-Acatalepsia:* Estupidez. El SPJ ha perdido la mitad de su INT y las características ligadas a ella también descienden proporcionalmente.
*6.-Acatamatesia:* El SPJ será incapaz de comprender el lenguaje hablado, aunque sí el escrito o la música.
*7.-Acatisia:* Imposibilidad de permanecer sentado y continuas compulsiones a desplazarse. Se suele observar esta dolencia en enfermos parkinsonianos y con el síndrome de “piernas inquietas”.
*8.-Acedia:* Desorden mental caracterizado por una profunda apatía y melancolía.
*9.-Acéfalo:* El SPJ carece de cabeza. Puede tener órganos propios de ella (ojos, boca, oídos, etc...) repartidos por otras partes de su cuerpo. Tendrá que determinar su localización para posibles tiradas de impactos.
*10.-Acelia:* El SPJ carece de una cavidad natural de su cuerpo (fosas nasales, trompa de eustaquio, boca, ano, etc...)
*11.-Acezo:* Dificultad respiratoria e imposibilidad de un esfuerzo continuado. Diseña, jadeos, asma, etc...
*12.-Acianoblepsia:* Acromatopsia en la que no se llega a distinguir el color azul del espectro.
*13.-Acidosis Camaleónica:* La piel del SPJ adquiere las tonalidades del entorno que le rodea. El aumento de “Acechar/Discreción” es del +25%.
*14.-Ácidos (Vómitos-):* El SPJ vomita un potente ácido clorhídrico que llegaría a realizar un daño de 2D20 al contacto con una piel normal sin protección. El personaje es inmune a los efectos de su propio ácido.
*15.-Aciesis:* Esterilidad femenina.
*16.-Acinesia Álgera:* El SPJ sufre de una supresión voluntaria del movimiento cada vez que realice un gesto brusco; por ejemplo, esquivar algún golpe. Cada vez que el SPJ decida hacerlo, el resto de sus AxAs se anularán por la parálisis que sufrirá y si decide hacerlo en la última, se verá paralizado la totalidad del Asalto siguiente.
*17.-Acladium (supuración de-):* El personaje posee unos gigantescas pústulas repartidas por todo su cuerpo que el explotar, exudan un veneno gaseoso de Rango “Normal”.
*18.-Acondrogénesis:* El SPJ sufre de un trastorno en la osificación de su esqueleto que hace que este vaya menguando a un ritmo de 5 milímetros al día.
*19.-Acracia:* Debilidad extrema de los músculos, la FUE del personaje baja a 30.
*20.-Acrania:* Malformación del cráneo. El SPJ posee un cráneo deforme que no se ajusta a los patrones establecidos. Esta secuela no conlleva ningún malus, salvo el de no encontrar un sombrero a la medida.
*21.-Acrílico (Cuerpo-):* El cuerpo del SPJ está formado por una sustancia termoplástica preparada por reacción y polimeración del cianuro de sodio, acetona, alcohol metílico y diversos ácidos. Es decir, el SPJ es de metacrilato. Frágil, para más señas. Un golpe de 50 Puntos de daño lo desmenuzaría.
*22.-Acrodolicomelia:* Lo mismo que “Abotagamiento” (1), pero en manos y pies conjuntamente.
*23.-Acrogeria:* Extrema fragilidad de las extremidades. El daño, si se realiza un impacto en ellas es siempre X2. Si se obtuviera un crítico en la tirada del mismo, se tiraría 1D6: 1-2-3: Nada, 4-5: Rotura de todos los huesos de la extremidad, 6: Amputación de la extremidad. +1D10 de daño añadido al Asalto.
*24.-Acromatopsia:* El Personaje lo ve todo en blanco y negro.
*25.-Acromotriquia:* El cabello de todo el cuerpo del SPJ se vuelve totalmente blanco.
*26.-Acroparestesia:* El cuerpo del personaje sufrirá una completa paralización ante según qué estímulos a discreción del Jugador. Cuando esté paralizado el SPJ tampoco podrá ejercer ninguna acción mental.
*27.-Acruoria:* Falta de plaquetas en la sangre. Sus heridas tardan el doble de lo normal en curarse.
*28.-Actinodermatitis:* El SPJ sufre de terribles inflamaciones de la piel a causa de la luz natural

(también de los rayos de energía luminosos), la exposición a una fuente de luz natural (o de origen mágico) le conlleva una pérdida de 1D20 PVs al Asalto.

*29.-Actinoneuritis degenerativa:* El cuerpo del SPJ se está decomponiendo debido a la radioactividad. Durará 1D6 módulos.

*30.-Actitud de la Plegaria Mahometana:* Actitud del personaje de apoyarse en las rodillas, cara y codos ante estímulos a cargo del Jugador o DJ, de igual manera que lo hacen los pacientes afectados por un derrame pericárdico.

*31.-Síndrome del Acto Fallido:* El SPJ sufre el *"Síndrome de la Acción Equivocada"* (olvidos, lagunas de memoria, errores de escritura, de lectura o de palabra, etc...) ante determinados estímulos a cargo del DJ. Esta patología es la expresión de un conflicto inconsciente que representa una interacción entre la intención consciente y el deseo reprimido.

*32.-Actomiosina (Sobredosis de):* Los músculos del SPJ segregan cantidades inusuales de actomiosina, una sustancia contráctil del ligamento constituida por pos proteínas; miosina y actina, con lo que el SPJ tendrá accesos de contracción muscular (ante determinadas acciones a discreción del DJ) tan intensos que se verá obligado a adoptar una posición fetal al contraerse todos los músculos de su cuerpo sobre sí mismos.

*33.-Adefagía:* Hambre insaciable. Imposibilidad de saciarse aunque se haya ingerido abundante alimento.

*34.-Adiabático:* El insólito organismo del SPJ hace que este no despida calor y se mantenga en una temperatura neutral de 15º C. Tampoco gana ni pierde calor, con lo que no habrá oscilación de temperatura.

*35.-Adiadococinesia:* El SPJ sufre una dificultad psicomotriz que impide la realización de dos acciones similares en el mismo Asalto; salvo todas aquellas acciones que sean calificadas por el DJ como "Involuntarias".

*36.-Adiaforia:* El SPJ padece de una increíble falta de respuesta o lentitud ante los estímulos de toda índole. Tanto es así que su "Iniciativa/Reflejos" se reduce a ¼ parte de lo que era.

*37.-Adiaforesis:* El SPJ no suda. Carece de glándulas sudoríparas. Podrá exudar toxinas por otros medios y facilitar la termorregulación de su organismo con otros sistemas.

*38.-Adiastolia:* Es muy difícil auscultarle el corazón al SPJ ya que este late muy, muy débilmente. Hará falta otros medios más sofisticados si se le quieren tomar las pulsaciones.

*39.-Adinamia:* Extrema debilidad de los músculos. El SPJ a partir de ahora no podrá levantar por sí mismo más de 1 Kg. de peso. FUE 10.

*40.-Adipopexia:* El SPJ posee un metabolismo "adiposo" que transforma todo tipo de alimento en grasas. El SPJ alcanza un peso de 100+5D10 Kg.

*41.-Adipsia:* El SPJ padece de una disminución o supresión anormal de la sed. Esto es peligroso, ya que esta dolencia no evita que el SPJ se deshidrate, aunque no lo note.

*42.-Adormecimiento de las extremidades:* Las funciones de relajación de las extremidades del SPJ se ejercen imperfectamente. Tanto es así que a los 1D4 Asaltos de combate estas quedarán paralizadas y no responderán.

*43.-Adrenalismo:* El SPJ segrega adrenalina en grandes cantidades. Segrega gran cantidad de hormonas por la médula suprarrenal que actúan excitando las terminaciones del sistema nervioso simpático, estimulante, cardiaco, hipertensivo y broncodilatador. A efectos de juego, el SPJ, en una situación de combate o de riesgo, la adrenalina segregada le hará incrementar en 20 su FUE y AGI (podrá superar 100). Pero en cuanto acabe la situación de peligro, los baremos cambiarán y su AGI y FUE disminuirán en un –40, junto a todas sus habilidades parejas.

*44.-Adsorción:* Funciona como si toda la piel del SPJ poseyera el poder de "Adherencia" involuntaria. Funciona siempre. Todo objeto se quedará pegado a la piel del SPJ, pero esta adherencia no es capaz de aguantar el peso del SPJ, con lo que no la podrá utilizar para trepar por las paredes.

*45.-Adustión:* Esta es una dolencia muy poco común. La temperatura interior del cuerpo del SPJ está a altísimas temperaturas (cercanas a los 120º C.) pero la exterior está a 36º C. La salpicadura de sangre del SPJ a esa temperatura haría un daño de 25+5D10.

*46.-Aedes:* La genética del SPJ es similar a la del mosquito *A. Aegypti*, una rara especie de insecto egipcio, lo cual le permite ser un portador de enfermedades contagiosas como la Fiebre Amarilla o el Denge pero que al propio SPJ no le afectarán.

*47.-Aerogastria severa:* El SPJ sufre de continuas ventosidades y flatulencias por una gran acumulación de gases en el interior de su cuerpo.

*48.-Aerogel:* El SPJ es capaz de exhalar un gas que se solidifica al contacto con el oxígeno. El efecto es muy parecido al de la Técnica de Combate Ninja "Chicle orgánico" (56). Se precisará de una FUE superior a 80 para romper el gel solidificado.

*49.-Aerootitis severa:* El SPJ no será capaz de oír nada cuando vuele a una altura superior a los 100 metros debido a la diferencia de presión entre la caja timpánica y la ambiental.

*50.-Aeropiesismo:* La densidad molecular del SPJ fluctúa haciendo que éste sea más ligero o pesado de lo normal durante períodos de tiempo no constantes. El SPJ puede llegar a ser más ligero que el aire.

*51.-Afagia:* El SPJ es incapaz de digerir sólidos.

*52.-Afasia críptica no fluente:* Al SPJ no se le entiende cuando habla a menos que el oyente posea una INT igual o superior a 100. El SPJ, inconscientemente, auto-encripta sus palabras debido a una perturbación psico-matemática de la utilización de las reglas precisas para la pronunciación de la misma.
*53.-Afebrilidad:* La temperatura orgánica del SPJ no superará nunca los 36º C. debido a mecanismos superhumanos de auto-termorregulación.
*54.-Afefobia:* El SPJ mantiene un temor morboso e irracional a ser tocado por otra persona.
*55.-Aflatoxina (segregación de-):* El SPJ segrega de su cuerpo una sustancia parecida a la de un hongo *Aspergillus* que contamina los vegetales, haciendo que quien los ingeste después sufra un envenenamiento de intensidad "Fuerte".
*56.-Aforesis:* El SPJ es incapaz de resistir el más mínimo grado de dolor y entrará en un EMA (Estado Mental Alterado) a la más mínima señal de malestar (por ejemplo; un apretón fuerte de manos).
*57.-Afosía:* El SPJ posee una PER sobrehumana (105) en lugares carentes de luz (o durante la noche), pero infrahumana (35) en lugares luminosos (o durante un día soleado).
*58.-Afrodisía:* Exageración del deseo sexual. El SPJ siempre está "cachondo/a" en grado sumo. Ninfomanía. Satiriasis.
*59.-Agfobia:* El SPJ padece de la misma alergia a la plata que los Hombres-lobo. Cualquier ataque con un arma de este material añadirá +40 al daño (si supera su DA).
*60.-Síndrome Agar-Agar (sangre coloide):* La sangre y fluidos musculares del SPJ son un compendio de sustancias coloides que hacen de ellos un abono de calidad sobrenatural. Tanto es así que si se abona un parterre con ella, los vegetales plantados allí crecerán al doble de su velocidad normal. Si por desgracia un ser humano ingiriera dichos fluidos, sufriría una purgación laxante de tal magnitud que entraría en un cuadro de deshidratación severo.
*61.-Agerasia:* El SPJ no envejece, al menos no lo aparenta exteriormente, se le ve exento de los achaques propios de la edad avanzada. Su aspecto exterior será siempre de juventud. Eso no quiere decir que el SPJ no envejezca o sea inmortal.
*62.-Ageusia:* Falta o carencia de sentido del gusto.
*63.-Aglaucopsia:* Ceguera para el color verde.
*64.-Aglosia:* El SPJ carece de lengua.
*65.-Agnosia (periodos de):* El SPJ padece un defecto de las funciones nerviosas superiores perceptivas, que hacen que el SPJ tenga lapsos de duración variable durante los cuales no reconocerá un objeto de uso muy común (por ejemplo; un coche o un cepillo de dientes) o bien a una persona (su madre o alguien igualmente muy allegado a él).
*66.-Agorafobia:* Temor a los espacios abiertos.
*67.-Agrafía:* Imposibilidad de expresar el pensamiento escrito debido a una lesión cerebral central que afecta a los sistemas vinculados a esta función nerviosa.
*68.-Agresividad:* El personaje no puede reprimir sus tendencias violentas cuando encuentra algo que le molesta. Todo parece serle hostil y por ello responde con hostilidad.
*69.-Agujetas:* Tras el combate, el SPJ sufrirá de dolores punzantes, especialmente en las extremidades, si es que durante el mismo ha hecho uso ejercicios motrices continuados. Se le restará un –10% a las siguientes acciones físicas.
*70.-Aicmofobia severa:* El SPJ padece una profunda aversión hacia los objetos puntiagudos. Tanto es así, que si se le ataca con, pongamos como ejemplo una espada, el SPJ entraría en un EMA.
*71.-Akamushi (portador de-):* El Akamushi es el nombre japonés de la larva del ácaro *Trombidium Akamushi*, de la cual nuestro SPJ es portador. Su picadura es causante de la conocida como *Fiebre Fluvial Japonesa*, una grave dolencia que causa cuadros severos de ceguera, sordera y mudez durante un tiempo no inferior a 1D10 días. El portador original de estos parásitos será inmune a estas fiebres. Cualquier otro portador, tras un período de incubación de 1D4 días sufrirá progresivamente una fuerte merma de PER, llegando a perder ¾ partes de la misma durante lo que le quede de convalecencia.
*72.-Álcali volátil (secreción de-):* El SPJ segrega amoníaco (u otros líquidos ámidos, de composición similar) de su cuerpo a discreción.
*73.-Aldehído (orina de-):* La micción de nuestro SPJ posee un altísimo contenido de Aldehído Acético (CH3CHO) en una proporción superior al 95%. Esto es porque el organismo del SPJ descompone los alcoholes primarios que ingiere mediante oxidación, eliminando dos átomos de Hidrógeno durante el proceso y añadiendo uno de Oxígeno. Este líquido es altamente volátil y funciona como un explosivo "Leve". En contacto con la sangre, posee cualidades narcóticas (–20% a acciones físicas) y a la vez antisépticas.
*74.-Alecia:* El SPJ será capaz de recordar fotográficamente un suceso que le marcó, y será incapaz de olvidarlo, aunque se usen poderes mentales o mágicos sobre él.
*75-Algedónico:* Trastorno mental de doble polaridad en el que el SPJ no distingue el placer del dolor, puesto que le satisfacen ambos. Tendrá una marcada tendencia a procurarse dolor mientras siente placer.
*76.-Algofilia (o Algomanía):* Tendencia morbosa a procurarse sensaciones dolorosas.
*77.-Algolagnia (o sadomasoquismo):* Perversión sexual en la cual, para excitarse se precisa del dolor infligido (sadismo) o del padecido (masoquismo).

*78.-Algomenorrea:* Menstruación dolorosa.
*79.-Algorareunia:* Coito doloroso.
*80.-Aliaceos (efluvios-):* El SPJ apesta a ajo. Ninguna ilusión olfativa sería capaz de camuflar su hedor.
*81.-Alocentrismo:* El SPJ considera más a los otros que a sí mismo. Todo lo opuesto al "egocentrismo".
*82.-Alopecia:* Perdida progresiva del cuero cabelludo.
*83.-Alopsicosis (o urbopsicosis):* El SPJ entrará en el EMA "Psicosis" cada vez que se encuentre en un área poblada por más de 5000 habitantes.
*84.-Alotriofagia:* El SPJ padece una intensa necesidad de comer continuamente. No tiene por qué atiborrarse, pero siempre anda "picando".
*85.-Alovisión:* El SPJ no es capaz de asociar las formas de dos objetos dispares de uso común entre sí. Es decir, que no sería capaz de distinguir una tostadora de una maquinilla de afeitar, ya que para él serían lo mismo.
*86.-Alucinosis:* El SPJ padece alucinaciones múltiples asociadas con ideas de persecución o alteración de la percepción sensorial, en el área visual o auditiva pero que no es reconocida por el SPJ como patológica o irreal.
*87.-Amatesis:* Imposibilidad de masticar o rumiar alimentos.
*88.-Amatofobia:* Temor morboso a los lugares antiguos y al polvo.
*89.-Amaurosis:* El SPJ, ante determinados estímulos a discreción del Jugador, sufrirá de una "Ceguera Psicosomática", quedándose privado del sentido de la vista.
*90.-Ambilevo:* Todo lo contrario que "Ambidextro", el SPJ no es hábil con ninguna mano. –30% a cualquier uso de una herramienta manual.
*91.-Ambivalencia Psicótica:* El SPJ padece de una simultaneidad de sentimientos de amor y odio dirigidos hacia un mismo objeto o persona.
*92.-Ambliacusia:* El SPJ no es sordo, pero tampoco puede entender los lenguajes hablados o la música. Tirará 1D100% que será el porcentaje comprendido del mensaje.
*93.-Amblyomma:* El SPJ es portador de garrapatas mutantes. Más concretamente ejemplares una variedad denominada *Rickettsiosis Alnubina*, unos parásitos peligrosos que atacan principalmente a los animales, causándoles un drenaje en sangre y fluidos de hasta 1D10 PVs por Asalto. El SPJ no será capaz de controlar a estos huéspedes a menos de que posea algún tipo de Control Animal. El SPJ genera unos 100 ejemplares al día de estas garrapatas.
*94.-Amencia:* Idiotez congénita casi fronteriza. 30 a INT.
*95.-Amenorrea:* Falta o carencia de menstruación.
*96.-Americio (Cuerpo de-):* El cuerpo del SPJ es radioactivo. Su organismo contiene altas cantidades de Americio, un elemento radioactivo obtenido por el bombardeo de Uranio o por la descomposición del plutonio 241 y 243. De número atómico 95 y cuyo símbolo es Am.
*97.-Amidasa (o Amidafobia):* El SPJ posee un organismo al cual no le hace falta la sal para funcionar normalmente, pero que si se le inoculara de algún modo en él, esta le mataría.
*98.-Amilodispepsia:* El SPJ es incapaz de digerir los alimentos que contengan amiláceos (como, por ejemplo, las patatas).
*99.-Amimia:* El SPJ pierde la facultad de expresión por mímica o gestos.
*100.-Amigo Invisible (síndrome del-):* El SPJ mantiene un lazo afectivo con un ser que no existe, pero que para el SPJ es totalmente real. Esto es parte de un mecanismo psicológico de auto-proyección personal o materialización de su conciencia. La apariencia y personalidad de este ser queda a cargo del Jugador.

### *TABLA 2 1D100:*

*1.-Amnesia:* El SPJ tiene lagunas de memoria de acontecimientos pasados. Estas pueden abarcar diversos periodos de tiempo y se pueden presentar ante diversos estímulos a discreción del DJ.
*2.-Amobiofilia:* El SPJ tiene una tendencia a degustar pequeñas cantidades de arena, tierra o gravilla, así como de portarla consigo en los bolsillos.
*3.-Amok (voz malaya que significa "impulso homicida"):* Trastorno psíquico en el que el SPJ afecto, después de un período de depresión, sufre de alucinaciones y una furia violenta que le impulsa a matar a cuantos encuentra a su paso.
*4.-Amorfosomía:* El SPJ posee un cuerpo que no se adapta a los cánones normales de desarrollo y que nosotros no definiríamos como "normal".
*5.-Amputación:* El SPJ carece de una extremidad. Se tira en la Tabla de Localización para determinar cual es el miembro amputado. Este puede ser suplido por alguna prótesis cibernética.
*6.-Amusia*: El SPJ no es capaz de crear o de comprender los sonidos musicales. Afasia o Alexia musical.
*7.-Anabolas:* El SPJ sufre de vómitos frecuentes, a razón de 1 vómito cada media hora. El SPJ vomitará aunque no consuma alimentos. Será inmune a cuadros de deshidratación por ello.
*8.-Anaclisis:* El SPJ padece de una relación objetal de dependencia con otra persona (por ejemplo; como la que mantiene un niño pequeño con su madre).
*9.-Anacoresis:* El SPJ atrae a las bacterias. La contaminación bacteriana será muchísimo mayor alrededor suya. El SPJ es inmune a posibles infecciones por esta secuela.
*10.-Anadipsia:* El SPJ sufre de sed intensa. Todo lo contrario que "Adipsia" (41). El SPJ necesita beber líquidos cada media hora. Si no es así perderá 1D6 puntos de EQM (Equilibrio Mental) hasta que se sacie.
*11.-Anaerobismo:* El SPJ no necesita de Oxígeno para vivir. Posee un organismo que le permite la vida sin oxigenación.
*12.-Anafrodismo:* Falta de deseo sexual. El SPJ siempre es inapetente.
*13.-Anagénesis:* El metabolismo del SPJ funciona al doble de la velocidad normal, y eso se traduce en una recuperación más rápida. A partir de ahora los PVs perdidos podrán ser sanados al doble de la velocidad normal. Esto no quiere decir que el SPJ posea Súper CON.
*14.-Analgotimia:* El SPJ no sufre dolor debido a problemas en su sistema nervioso, no se quedará inconsciente hasta que sus PVs lleguen a 0.
*15.-Anancastia:* Obsesión. El SPJ mantiene una obsesión enfermiza hacia algo que le impedirá razonar con lógica.
*16.-Anandria:* El SPJ sufre una pérdida psicológica de los valores masculinos. Afeminación. Androginia.
*17.-Anaritmia:* El SPJ es incapaz de contar. Incluso de contar dos cosas. No podrá enumerar ni deducir la cantidad de algo.
*18.-Anartría (literal):* Lo que conocemos como "tartamudez".
*19.-Ancipital (ser-):* El SPJ tiene dos cabezas. Bicefalia. A la hora de la localización se tirará "par" o "impar" para determinar en cual se ha impactado. También está la opción de repartir la otra cabeza en otro punto de la Tabla de Localización a discreción del Jugador.
*20.-Anedonía:* El SPJ no siente placer.
*21.-Anemofobia:* Temor morboso al viento y a las corrientes de aire.
*22.-Anepia:* Imposibilidad de hablar. Mudez. Afonía total.
*23.-Ameritropsia:* Ceguera para el color Rojo.

*(Nota: El SPJ, por ejemplo, no sería capaz de ver a Darevevil, ya que su uniforme rojo le cubre todo el cuerpo. Para el SPJ sería invisible)*

*24.-Anficroico (o Anficromático):* El SPJ percibe el color Rojo como si este fuera Azul y viceversa. Por poner un ejemplo; la sangre la percibiría Azul y el mar, Rojo.
*25.-Anfitimia:* Trastorno psicológico bipolar de la misma naturaleza que el que padecen los maniaco-depresivos. Períodos de euforia que se convierten en apatías depresivas periódicamente.
*26.-Angustia:* Estado afectivo de carácter displacentero que suele ir acompañado de síntomas somáticos (palpitaciones, disnea, sudoración) y que se producen como respuesta a situaciones traumáticas de origen interno o externo. El Jugador deberá decidir cuales serán los resortes que activarán su angustia y actuar en consecuencia.
*27.-Anhista (apariencia-):* El SPJ carece de rasgos faciales. Poseerá órganos habituales pero no tendrá un semblante que lo caracterice. Será como un maniquí. Tampoco tendrá huellas dactilares.
*28.-Animación (comportamiento de-):* Animalización. Bestialismo. El SPJ manifestará externamente actos y costumbres característicos de la vida animal. Ladrar, andar a cuatro patas, etc...
*29.-Aniscuria:* Incontinencia de orina. Enuresis. El SPJ es incapaz de contraer la uretra.
*30.-Anisoconia:* Percepción errónea del tamaño de un objeto. El SPJ no podrá discernir el auténtico tamaño de un objeto ni establecer comparaciones sobre qué objeto es más grande que otro.
*31.-Anomia:* Variedad de Afasia en la que se observa una incapacidad para nombrar los

objetos o reconocer sus nombres, aunque sí sus usos.
*32.-Anorexia:* Trastorno psiquiátrico observado en mujeres jóvenes que se caracteriza por un rechazo a la ingestión de alimentos, que conduce a un adelgazamiento extremo, y en algunos casos, a una caquexia mortal.
*33.-Anorgasmia:* Falta o carencia de orgasmo.
*34.-Anosmia:* Falta o privación del sentido del olfato.
*35.-Anotia:* El SPJ carece de orejas o de pabellones auditivos.
*36.-Anovulación:* Falta de ovulación.
*37.-Anquilodactilia:* Adherencia entre sí de los dedos de la mano o del pie. Sindactilia. Carencia de dedos en las extremidades. Tirar un dado; Par las manos, impar los pies.
*38.-Anquilosis:* Abolición de los movimientos de una articulación movible ante según que acciones a determinar por el Jugador.
*39.-Ansiedad:* Temor del SPJ ante un temor real o imaginario. Angustia. *//persecutoria y depresiva:* Tipos de ansiedad descritos por la escuela psico-analítica kleiniana y que son característicos de las posiciones esquizoparanoide y depresiva, respectivamente.
*40.-Antidinico:* El SPJ carece de sensaciones de vértigo.
*41.-Antiemético:* El SPJ es capaz de contener sus vómitos.
*42.-Antropofobia (tirar 1D4): 1.-*Si el SPJ es o no humano; padece de fobia y aversión hacia los humanos. *2.-//insectívora:* Todos Los insectos atacan al SPJ. *3.-//animal:* Todos los animales (aves, criaturas marítimas y mamíferos) atacan al SPJ. *4.-//parazoológica:* Las criaturas mitológicas sienten aversión hacia el SPJ.
*43.-Antropofagia:* Canibalismo. El SPJ se alimenta de carne humana.
*44.-Antropomorfismo esquizoide:* El SPJ asigna caracteres y cualidades humanas a los objetos.

*(Nota: Por poner un ejemplo, una vez teníamos un PJ que portaba siempre consigo un coco con un agujero en su corteza. Este PJ solía escribir en su superficie los nombres de sus ex amantes o de las mujeres que lo habían rechazado y copulaba con él. A veces también le gritaba y discutía, dándole cualidades humanas, como si estaría hablando directamente con sus ex mujeres. También podemos encontrar un ejemplo cinematográfico en la película "Naufrago" en la que Tom Hanks, acuciado por su soledad, empieza a hablar con un balón de rugby, al que le bautiza como "Sr. Wilson")*

*45.-Antropozoonosis:* El SPJ le es más fácil contraer enfermedades veterinarias propias del reino animal (fiebre porcina, síndrome de las "Vacas Locas"...)

*46.-Apastia:* El SPJ se abstendrá de ingerir alimentos hasta que vea que su salud corra peligro. Momento en el que comerá.
*47.-Apeidosis progresiva:* ciertos objetos a discreción del DJ comienzan a desvanecerse progresivamente de la vista del SPJ hasta hacerse invisibles. Este proceso puede durar 1D3 módulos, tras los cuales, dichos objetos se volverán totalmente invisibles a ojos del personaje.
*48.-Apeirofobia:* Temor morboso a lo infinito.
*49.-Apofilaxis:* Disminución del poder defensivo de la sangre y de los anticuerpos naturales. El SPJ deberá tirar ahora CON/4 para resistir los venenos y los gases.
*50.-Apoflemático:* El SPJ segrega continuamente mocos, fluidos, líquidos, emulsiones que le son inocuos.
*51.-Aposigia:* Variedad de Anorexia. Al SPJ le parece repugnante comer simplemente por el hecho en sí. Podrá ingerir bebidas.
*52.-Apoto crítico:* El SPJ no consume bebidas alcohólicas bajo pena de sufrir una trombosis letal.
*53.-Apraxia:* El SPJ ejecuta siempre continuos "Tics" inconscientes; pestañeos sucesivos, rascarse, ladear la cabeza compulsivamente, dar palmadas, hacer crujir los nudillos, meterse el dedo en la oreja, peinarse, mirarse al espejo, etc...
*54.-Apropriación (o falta de propriación):* El SPJ necesita tener una visión de su cuerpo siempre que quiera realizar alguna acción; por ejemplo, para hacer girar el pomo de una puerta, deberá ver cómo su mano lo coge y lo hace virar. Para dar una palmada, deberá contemplar cómo se aproximan las dos manos para chocarlas entre sí. El personaje se abstendrá de realizar ninguna acción en la que no pueda ver su cuerpo.
*55.-Aprosexia:* Imposibilidad de fijar su atención en nada. Distracción continuada. Pereza intelectual.
*56.-Aprosopría:* Falta parcial o total de la cara. Lo carente puede ser sustituido por prótesis cibernéticas.
*57.-Aqueiria o Aquiria:* Falta de una o ambas manos. Sustituibles por ciberimplantes.
*58.-Aracnofobia:* Miedo a las arañas.
*59.-Arcobacter:* El SPJ es capaz de contraer enfermedades propias de la especie porcina.
*60.-Arcocele:* Dificultad para defecar debido a contracciones o estrechez del recto.
*61.-Argininosuccinicaciduria:* Joder con el nombrecito..., el SPJ es capaz de segregar por las heces, la orina y la saliva Arginino Succínico, una sustancia que cualquier otro organismo se consideraría como un veneno "Potente". Desgraciadamente, este error en el metabolismo del SPJ conlleva cierto retraso mental; -40 a INT y a todas las habilidades ligadas a ella.
*62.-Argiremia:* La sangre del SPJ contiene altas cantidades de plata. A pesar de ello no le supone ningún malus.

*63.-Aritmomanía:* Habito morboso e irresistible de contar los objetos que se perciben; las palabras de un escrito, las casas de una calle.
*64.-Arreflexia:* Falta o Carencia de reflejos severa. Su AGI se divide entre dos. Las AxAs disminuyen.
*65.-Arrigosis:* El SPJ no siente el frío. Su organismo sí, pero su sistema nervioso no transmite sus efectos.
*66.-Arrinia:* El SPJ no tiene nariz.
*67.-Arsenomelanosis:* La epidermis del SPJ está compuesta por grandes cantidades de Arsénico (As). Lo que hace que sea en parte más oscura de lo normal. El Arsénico en la proporción a la que se encuentra en la piel del personaje sería una toxina de categoría "Letal" si ocurre la ingesta del mismo.
*68.-Artrópodo (locomoción de tipo-):* Tanto el aspecto externo del personaje como sus órganos de locomoción son muy parecidos a los de los invertebrados; es decir, están formados por placas articuladas. Estas le otorgan un DA añadido de +20.
*69.-Asafia:* El personaje, al hablar, desordena involuntariamente las oraciones estructuradas. En vez de decir "Esta casa es de color Azul" diría: "Azul es de color casa esta".

*(Nota: Si queréis ejemplos, podéis fijaros en cómo habla Yoda, y no hablo de Jar-Jar porque da mucha vergüenza ajena ¿Vale-Dale?)*

*70.-Asbólico (o exudación asbólica):* El organismo del SPJ segrega o exhala las toxinas que genera su cuerpo en forma de polvo oscuro parecido al hollín.
*71.-Asimbolia:* El SPJ pierde la facultad de reconocer los símbolos, signos o iconos. Si por un casual viese una señal de una calavera con dos tibias cruzadas y no pusiera "Peligro" debajo, el personaje no sabría a qué se refiere, sabría que el icono es la representación de una calavera, pero no que significa un peligro.
*72.-Atmolisis post-mortem:* Cuando el SPJ muera, su organismo sufrirá una biodegradación instantánea. Se desintegrará en partículas microscópicas en cuestión de segundos.
*73.-Aurantiasis epidérmica:* La piel del SPJ contiene una pigmentación carotinoide que le da un aspecto dorado. También aumenta su consistencia, +20 al DA.
*74.-Aurismo hematódico:* La sangre del SPJ es Oro fluido.
*75.-Ausencia (periodos de-):* Atenuación o suspensión breve de la conciencia, que acompaña a ciertas descargas epilépticas generalizadas de origen a cargo del Jugador. Esto quiere decir que según que estímulos, el personaje se quedará "en blanco", permanecerá en un estado parecido a la inconsciencia. La duración de estos lapsos variará de los 30 a los 60 segundos. En un combate sería de una a tres AxAs.
*76.-Autismo:* Fenómeno psicopatológico caracterizado por la tendencia a desinteresarse del mundo exterior y ensimismarse en uno mismo.
*77.-Autoacusación (acto de-):* Delirios de los melancólicos en el que se sienten culpables de sus actos y llegan a autoinculparse de crímenes propios o ajenos a modo de expiación de actos no asumidos.
*78.-Autoecolalia:* El SPJ repite las palabras que le gustan. Esto es porque el personaje sufre un complejo hedonista que le da placer al escuchar según que sonidos
*79.-Autofagia:* El SPJ no precisa de ingerir alimentos para nutrir su organismo.
*80.-Autofobia:* Temor morboso a la soledad y a uno mismo. Sentimiento de auto-rechazo.
*81.-Autohistorradiografía:* La piel del SPJ está compuesta por un fósforo radioactivo (32P) cuyos elementos hacen que al SPJ sea imposible fotografiarlo ya sea mediante película fotográfica como por medio de cámaras digitales o Rayos X, no obstante, sí con cámaras u objetivos preparados para captar la irradiación de cierto tipo de elementos astronómicos (cometas, bólidos, meteoritos, quasares)
*82.-Automatismo:* El SPJ es capaz de realizar acciones complicadas sin que se lo proponga. Son como "tícs" nerviosos, pero su ejecución es más compleja (por ejemplo; afilar cuchillos, vestirse o desvestirse, etc...)
*83.-Automisofobia:* Temor morboso a la falta de higiene y a la suciedad personal y ambiental.
*84.-Autoquiria:* El SPJ pierde su sentido de la integridad. Produciéndose a sí mismo mutilaciones, arrancamiento de dientes, pelo...
*85.-Autoscopia:* Esta es una variante del "Síndrome del Amigo Invisible" (Tabla 1, 100), pero esta vez el personaje percibe una representación igual a sí mismo que no es real excepto para el propio SPJ, en la cual volcará o proyectará diversas sensaciones a cargo del Jugador, y de las cuales prescindirá hasta que necesite hacer uso de ellas; por ejemplo, si proyecta su enfado o sus sentimientos de agresividad en la copia de si mismo, no la percibirá hasta que necesite de sentir esas emociones de ira, momento en el cual la representación aparecerá y será para el personaje como "una señal" de que puede enfadarse.
*86.-Autósico (organismo-):* El SPJ posee una cualidad que le ofrece las mismas características que el poder de "Vástagos" (Ver el archivo "Poderes1", 67).
*87.-Autotemmo:* El SPJ se puede dividir en dos partes que pueden actuar como dos seres distintos e independientes.
*88.-Autotomía:* El SPJ rehuirá siempre del peligro que le ha hecho daño. Si, por ejemplo, una vez fue atacado por un robot, intentará evadirse de la presencia de autómatas, androides, máquinas o similares.

*89.-Autotopagnosía:* El SPJ no es capaz de usar habilidades manuales porque no fija la situación u orientación de sus extremidades superiores.
*90.-Auxexia (o gigantismo progresivo):* el SPJ crece 1 cm al día. Crecerá hasta llegar a los 18 metros de altura. Llegado a ese punto se le podrán aplicar las reglas especiales para seres gigantes.
*91.-Axantopsia:* El SPJ no percibe el color Amarillo.

*(Nota: El SPJ, por ejemplo, no sería capaz de ver al Daredevil primerizo, ya que su uniforme amarillo le cubre todo el cuerpo. Para el SPJ sería invisible... Va, venga, esto ya es coña...)*

*92.-Azur (segregación de-):* El SPJ exuda un vapor azulado con alto contenido de Oxido de Cobalto. Si este es absorbido por la piel de otro ser, sufriría los efectos de un veneno "Fuerte".

## *B*

*93.-Babas (Segregación de-):* El SPJ segrega unas cantidades anormales de saliva (o bien de otros líquidos que no se ajusten precisamente a esta definición). Se le restará un porcentaje ponderado por el DJ en las habilidades de "Influencia" que posea el SPJ.
*94.-Babes (Colorante de-):* La epidermis del SPJ es capaz de contener hasta un 10% de agua de Anilina, al igual que Saframina *"O"* soluble al agua. ¿Esto qué quiere decir? Fácil: El SPJ destiñe. Cada vez que se sumerja en cualquier líquido, dejará un rastro de pigmentación claramente perceptible. El Tono de la misma queda a discreción del Jugador.
*95.-Babesia (Portador de-):* El SPJ es portador de un género de protozoos del orden de los piroplásmidos, los cuales son parásitos de los hematíes de algunos mamíferos en los que son causa de enfermedad grave, más concretamente en el ganado vacuno. Esto quiere decir que al paso del SPJ este tipo de reses enfermarán gravemente.
*96.-Badeurre:* (sólo para mujeres) En las mujeres que han sido madres en periodo de lactancia, viene a significar una elevada acidez de la leche que generan debido a una inusual fermentación de la misma.
*97.-Babinski (Síndrome de-):* Los pies del SPJ ven incrementados su tamaño hasta parecer los de un Hobbit. Su AGI se verá reducida un –10.
*98.-Becampicilina:* El SPJ segrega de su propio cuerpo penicilina semisintética, un potente antibiótico.
*99.-Bacilemia:* El organismo del SPJ es capaz de producir bacterias mutantes. Se tira 1D3: *1.-Bacillus Anthracis:* Ocasiona el Carbunco (Enfermedad bacteriana en la cual se forman pústulas negras) en hombres y animales. –1D6 PVs al día en los infectados si no se someten a tratamiento. *2.-Bacillus Cereus:* Un bacilo común en el suelo y en el polvo, responsable de intoxicaciones alimentarias con vómitos y diarreas. –1D10 PVs al día debido a cuadros de deshidratación graves si el SPJ no se somete a tratamiento. *3.-Bacillus Subtilis:* Saprofito frecuente en el suelo y en el agua, responsable de procesos patológicos como la conjuntivitis. –1 a la PER al día si no se somete a tratamiento.

*Nota: 24 horas de convivencia con el SPJ huésped original bastan para infectar a otro ser, a menos que este posea Súper CON o defensas similares. El periodo de incubación de las bacterias es de 12 horas. Un infectado por el SPJ no puede contagiar a otro individuo sano.*

*100.-Bacilofobia:* Temor morboso a los microorganismos.

## TABLA 3 1D100:

*1.-Baclófeno:* El SPJ es capaz de inocular en sus víctimas a discreción del Jugador un potente fármaco relajante muscular, un ácido β-aminometil-p-clorohidrocinámico. Se emplea en casos de esclerosis múltiple y en casos de lesiones en la médula espinal. Cualquiera que sea susceptible a sus efectos verá como sus capacidad para ejercer cualquier acción se vea mermada con un –40%. El fármaco tarda 2 AxAs en hacer efecto.
*2.-Bacteriocina:* Sustancia secretada por determinadas bacterias que puede ser letal para las de otros seres. El Jugador elige a qué tipo de criaturas van a afectar sus bacterias, y con 24 horas de convivencia ellas enfermarán gravemente, perdiendo en el proceso 1D10 PVs al día si no se someten a tratamiento. Al SPJ no le acarreará ningún mal aunque pertenezca al grupo de riesgo.
*3.-Bacteriotoxemia:* Presencia de toxinas bacterianas en la sangre. Al SPJ no le reportarán ningún mal. Pero si, por ejemplo, a algún vampiro se le ocurriera la mala idea de alimentarse con la sangre de nuestro SPJ, el pobre sufriría un envenenamiento "fuerte". Esta toxina ignora la Súper CON así como defensas similares, la única curación posible es a través de remedios mágicos.
*4.-Bagazosis:* El SPJ provoca alteraciones bronco pulmonares severas así como neumoconiosis debido a que su organismo espira polvo de bagazo muy similar al de la caña de azúcar. –20% a cualquier actividad a todos los personajes en un radio de 10 metros del SPJ. Para liberarse de sus efectos habrá que abandonar su radio de acción.
*5.-Baile de San Vito:* -30% a todas las acciones debido a continuos e involuntarios espasmos musculares. Estos episodios se dan 1D4 veces al día. Previamente el DJ concretará a qué horas se darán estos accesos.
*6.-B.A.L. (Siglas de "British-Anti-Lewisite"):* El propio organismo del SPJ secreta *Dimercaptopropanol*. Sustancia que contrarresta los efectos de todos los venenos hasta grado "fuerte", especialmente los arsénicos o los tetánicos.
*7.-Balbuceo:* Vicio en el lenguaje en el que las palabras son entrecortadas y poco distintas. –20% a tiradas de "Influencia".
*8.-Baldwin (Coloración de-):* Coloración de las fibras musculares y la epidermis en general en la que predomina el color azul. Como Rondador Nocturno o los Pitufos.
*9.-Balismo:* Temblor, compulsiones agitantes. El SPJ se ve incapaz de controlar estas sacudidas. –10% a cualquier actividad. Incapacidad para mantener el equilibrio.
*10.-Balistocardiográfica (Percerción-):* El SPJ posee una especie de "sexto sentido" que le permite saber si hay en las inmediaciones (hasta unos 30 metros alrededor del mismo) formas de vida que posean un torrente sanguíneo. Esto es así ya que el SPJ es capaz de sentir los movimientos que imprimen al cuerpo los impactos sistólicos de la sangre circundante por los trayectos vasculares. También sabrá si están heridos o no.
*11.-Banting (Síndrome de-):* Delgadez extrema. Lipodistrofia con pérdida progresiva de tejido adiposo. –1 a FUE y CON al día hasta que lleguen ambas a 30. Por mucho que el SPJ coma no se restituirá de esta dolencia.
*12.-Baragnosis (o Baragnosia):* Pérdida de la facultad de reconocer el peso de objetos diversos así como la capacidad de clasificarlos por el mismo.
*13.-Bárány (Trastorno de-):* Pérdida continua del equilibrio debido a malfunciones del oído interno. –20 a AGI.
*14.-Barbiturismo:* El cuerpo del SPJ es capaz de exudar en estado gaseoso cada uno de los fármacos del ácido barbitúrico que poseen propiedades sedantes, hipnóticas, anestésicas y anticonvulsionantes. Se tira 1D3 para saber cual: *1.-Barbitúricos de acción prolongada (fenobarbital):* -30% a cualquier actividad para los infectados, la duración del mismo es de 1D10 Asaltos. *2.-De acción corta o intermedia (amobarbital, secobarbital o pentobarbital):* -15% a cualquier actividad para los infectados, la duración del mismo es de 1D6 Asaltos. *3.-De acción ultracorta (tiopental, hexobarbital):* -5% a cualquier actividad para los infectados, la duración del mismo es de 1D3 Asaltos. *Nota:* La nube de gas tiene un radio de acción de 20 metros.
*15.-Barbula Hirci:* El SPJ posee una cantidad desmesurada de pelo en la entrada del conducto auditivo externo.
–20% a "Escuchar", –20% a "Influencia".
*16.-Bard (Síndrome de-):* El SPJ es incapaz de dejar de prestar atención a los objetos móviles (un ventilador) u oscilantes (un péndulo). No cejará en ello aunque su integridad física corra peligro. EQM –50% para centrarse en otras acciones.
*17.-Superbarestesia (Súperbaragnosis o síndrome de la "Báscula Humana"):* Extrema sensibilidad a la presión. El SPJ se convierte en una balanza humana, pudiendo reconocer el peso exacto de los objetos con una capacidad de error de 0,001 gramos. Incluso sosteniendo dos hojas de papel, es capaz de reconocer en cual de ellas hay algo escrito. Esta sensibilidad tiene un lado negativo, y es que si se introduce al SPJ en lugares con mucha presión, este puede sufrir daños a discreción del DJ.
*18.-Barcoo (Síndrome de-):* Algo de uso muy común produce al SPJ cuadros de vómitos, nausea y erupciones cutáneas.

*19.-Bariacusia:* Periodos de sordera continuos e intermitentes debido a los cuales el SPJ solo puede oír el 50% del mensaje hablado.
*20.-Baronarcosis:* El SPJ sufre episodios de anestesia con presiones gaseosas superiores a la atmósfera. Este efecto se conoce también como *"narcosis por nitrógeno"* o *"rapto profundo"* que consiste en una regulación anormal de la presión del nitrógeno que hace que este se convierta en una droga que causa síntomas de embriaguez, restándole al SPJ un -40% a toda acción durante 1D10 Asaltos. La baronarcosis se activa cada vez que el SPJ obtiene una pifia en cualquier tirada. Actuará como si estuviera ebrio.
*21.-Barotaxis:* Inmunidad a la falta de gravedad. El SPJ seguirá pesando lo mismo y manteniendo la misma presión aunque esté en lugares con unas condiciones gravitatorias distintas.
*22.-Bordas (Signo de-):* El SPJ carece de ambos pulgares en ambas manos de las extremidades superiores. Imposibilidad de manejar objetos.
*23.-Baruria:* Frecuentes y compulsivas ganas de orinar.
*24.-Basidiomycetes:* La orina del SPJ hace que las plantas que la succionen se vuelvan toxicas a un Rango "fuerte". La orina de por sí no es contraproducente ni tiene ningún otro efecto adverso si es ingerida.
*25.-Basofobia:* Temor morboso a caerse al andar. El SPJ se abstendrá de hacerlo. EQM –40% para ponerse a caminar.
*26.-Batianestesia:* Pérdida total de la sensibilidad. El SPJ se verá privado del sentido del tacto y cualquier sensibilidad relacionada. Tampoco sentirá dolor. +8 puntos a "Inconsciente".
*27.-Batipnea:* El SPJ no necesita respirar, posee un organismo que puede suministrarle oxígeno por otros medios.
*28.-Batmotródica (Percepción-):* El SPJ es capaz de percibir si un corazón va más rápido de lo normal debido a que posee cierta afinidad con los estímulos que reciben los músculos cardiacos. Este poder es efectivo a los 10 metros. El SPJ es capaz también de calcular la presión arterial del sujeto con exactitud.
*29.-Batofobia:* Temor morboso a las profundidades contempladas desde lo alto.
*30.-Beatitud (Lapsos de-):* Estado de satisfacción íntima con pasividad motora. Éxtasis. El SPJ tendrá un orgasmo cada vez que saque un crítico. –20% a cualquier actividad en el Asalto siguiente.
*31.-Bechterew (Enfermedad de-):* El SPJ no puede ponerse de pie porque la percusión[33] del dorso del pié se desgarraría al no aguantar su peso.

[33] Impulso de una fuerza durante un corto intervalo de tiempo.

*32.-Bell (Espasmo de-):* Tic facial continuo. Espasmos fisonómicos. –10% a "Influencia".
*33.-Belonefobia:* Variedad de *pselafoba* que consiste en un temor morboso a las agujas y a los alfileres.
*34.-Bemegrida Obemegride:* El SPJ segrega este fármaco estimulante del sistema nervioso central y del centro respiratorio, empleado en las intoxicaciones con barbitúricos y otros fármacos depresores del sistema nervioso central. Y lo más importante, puede segregarlo a voluntad a su torrente sanguíneo (CON/3). Le proporcionará +20 a FUE, CON y AGI durante 1D10 Asaltos. El resto del día, estas características bajarán a 40.
*35.-Bencina (Sangre de-):* El plasma del SPJ está constituido de bencina, un líquido volátil constituido por hidrocarburos de la serie del metano y procedente de la destilación del petróleo. Esto viene a cuento porque cada vez que golpeen al SPJ y le quiten 10 PVs de un golpe, este explotará como si de un explosivo "potente" se tratara. Solo se salvará si posee inmortalidad, o bien algún tipo de regeneración de tejidos a nivel Cósmico.
*36.-Bencinismo:* Adicción grave. Necesidad de inhalación de vapores de Bencina y rara vez ingestión de la misma con el objeto de obtener un estado leve de euforia, seguido de sueño. Puede provocar polineuritis, neuritis retrovulvar y lesiones coronarias. Cada 12 horas de privación de la misma, el SPJ perderá 1 en EQM y en VOL de manera permanente. Cada vez que el SPJ se "chute" tirará un 1D100; si sale 90 o +, parada cardiaca. Si no le atienden al momento, al otro barrio. Si sigue vivo, -20% a todas las características durante 1D20 Asaltos.
*37.-Bender (Mal de-):* Descoordinación ojo-mano y visomotora. Incapacidad de usar ningún arma ni herramienta.
*38.-Benjuí:* El organismo del SPJ es de origen vegetal. A modo de sangre tiene una resina balsámica muy parecida a la del *"Styrax Benzoin"*, un árbol de Siam con propiedades estimulantes y expectorantes. Cualquiera que ingiera de esta savia, verá cómo se restituyen sus puntos de vida al máximo original. El SPJ no podrá beneficiarse de estos efectos.
*39.-Benoist (Efecto de-):* El SPJ es inmune a los rayos X y en cierta medida, a la visión infrarroja, ya que su organismo posee un alto grado de componente alumínico.
*40.-Bentosfobia:* Temor morboso a la flora y fauna del fondo del mar (Atlantes incluidos).
*41.- Benzalconio:* El SPJ segrega *alquilbencildimetilamonio*. Agente con una intensa actividad surfactante. Su hidrocloruro baja la efectividad de todos los venenos a "leve".
*42.-Benzol (Hexacloruro de-):* El SPJ es capaz de escupir hasta 10 metros de distancia benzol, un potente insecticida. Cualquier ser insectoide que entre en contacto con esta sustancia, sufrirá un daño de 2D100+100. El

SPJ no sufrirá daño aunque él mismo será un insecto.
*43.-Benzoyohidrina:* Las glándulas salivares del SPJ secretan una sustancia derivada del yoduro de benzoico y de la epiclorhidrina, sucedánea de los yoduros. Potabiliza el agua.
*44.-Bequestesia:* Accesos de tos fuerte. –20% a cualquier actividad.
*45.-Beranidelli (Síndrome de-):* Síndrome caracterizado por un gigantismo acromegálico, acompañado de hipertrofia muscular, está causado por un trastorno hipofisario congénito con aumento de la producción de somatotropina y hormonas andrógenas. El SPJ mide cerca de los 3 metros, pero su FUE baja a 40.
*46.-Beri-beri (o "mal del arroz"):* El SPJ es capaz de transpirar una avitaminosis B1, la cual produce una infección muy común en países orientales en los que se consume arroz molido. Los síntomas son; fiebre alta, deshidratación severa, pústulas amarillentas en la lengua y generación de llagas en el cuerpo. Esta afección solo afecta a los seres humanos.
*47.-Bertillonaje (Percepción de-):* El SPJ es capaz de detectar en sus cercanías personas con tendencias agresivas. Al igual que advertirá de sus tendencias por muy bien que lo disimulen.
*48.-Bestialidad o Bestialismo:* Desviación sexual en la que el SPJ copula con animales.
*49.-Betacismo:* Uso excesivo del sonido "Be" en el lenguaje hablado.
*50.-Detel (Sangre de-):* La sangre del SPJ no se corresponde con ninguno de los tipos de plasma comunes. Imposibilidad de transfusión de ningún tipo.
*51.-Bezo:* Labios exageradamente gruesos.
*52.-Bibliofobia:* Fobia a los libros y al material impreso en general.
*53.-Bíbulo (Organismo-):* El cuerpo del SPJ es capaz de absorber su peso en agua (u otros líquidos) a través de los poros de su piel. Cuando el SPJ alcance su máximo volumen ganará +40 a su DA.
*54.-Bicéfalo:* Bicipital. El SPJ tiene dos cabezas, ambas poseen las mismas funciones. En cuestión de impactos en la tabla de localización haremos tirar "par" o "impar" para ver cual es la cabeza que sufre daños. El SPJ no puede vivir con una única cabeza.
*55.-Bicorneo:* El SPJ posee dos cuernos en su cabeza. El Aspecto de los mismos queda a discreción del Jugador.
*56.-Bífida (Lengua-):* Biligulación. El SPJ posee una lengua bífida parecida a la de los oficios. Podrá oler a través de ella como lo hacen las serpientes.
*57.-Bimanual:* El SPJ no puede realizar ninguna acción que conlleve usar simultáneamente ambas manos.
*58.-Biofagia:* El SPJ únicamente admite como alimento carne cruda (también puede comer pescado). Cualquier otra materia cocinada hará perder PVs al personaje como si fuera un veneno.
*59.-Biofobia:* Fobia del SPJ a convivir con otras personas o animales.
*60.-Bioluminiscencia:* El organismo del SPJ es capaz de emitir luz. Esta luminiscencia de los organismos vivientes es debida a la oxidación de la luciferina. La luz emitida es siempre fría.
*61.-Biotripsia:* Desgaste de la piel propio de los ancianos.
*62.-Biotropismo:* Cualquier veneno o gas inhalado por el SPJ verá incrementada su virulencia hasta llegar al grado de "Letal".
*63.-Bisexualidad:* Atracción sexual por ambos sexos.
*64.-Bizco:* Estrabismo ocular.
*65.-"Blackout":* Voz inglesa que significa fallo o anulación de las capacidades cognitivas del individuo que surge de forma repentina en estados de estrés o de tensión psíquica. El SPJ se quedará inconsciente cada vez que haya episodios en los que su integridad corra peligro.
*66.-Bloqueos (del pensamiento):* Detención súbita de las ideas sin defecto intelectual. A discreción del DJ el SPJ se quedará "en blanco".
*67.-Botulina:* El SPJ secreta una neurotoxina termosensible producida por la bacteria *Lostridum Botulinun*. Esta neurotoxina funciona como un veneno "fuerte" en otros organismos, pero únicamente puede vivir si existe una temperatura ambiental superior a los 28º. Aunque la temperatura del cuerpo humano es superior, si en el exterior no se da este requisito, la toxina morirá y no tendrá efecto.
*68.-Bouin (Líquido de-):* El SPJ segrega de su cuerpo una especie de pegamento fijador muy parecido a la goma arábiga, procedente de una solución saturada de ácido pícrico (75%), ácido acético glacial (5%) y formalina (20%). El efecto es similar al de la Técnica de Combate Ninja "Chicle Orgánico" (56), salvo por el hecho de que se precisará de una FUE superior a 100 para romperlo.
*69.-Bradibasia:* Marcha lenta a pequeños pasitos. El SPJ ni por asomo podrá lanzarse a una carrera.
*70.-Badicinesia:* Excesiva y anormal lentitud en los movimientos voluntarios. AGI/4.
*71.-Bradifagia:* Hábito de comer muy lentamente.
*72.-Bradilalia:* Lentitud anormal en la articulación de las palabras.
*73.- Bradilexia:* Lentitud anormal en la lectura.
*74.-Bradipsiquia:* Lentitud de las acciones psíquicas o las mentales. "Iniciativa/Reflejos" baja a la mitad.
*75.-Bradistesia:* Lentitud o embotamiento en la percepción de sensaciones. La PER original baja a la mitad.
*76.-Braditeleocinesia:* Defecto de la coordinación motora caracterizado por la detención del movimiento antes de alcanzar el objetivo, para realizarlo luego lenta y difícilmente.
*77.-Braquidactilia:* Cortedad anormal de los dedos de las manos o de los pies.

*78.-Bromatotoxina:* El SPJ hace que con su sola presencia, los alimentos se pudran. A razón de 10Kg/hora.
*79.-Bromiprosifobia:* Temor morboso a los olores del cuerpo.
*80.-Bromidrosis:* La sudoración del SPJ es fétida. –60% a "Influencia".
*81.-Bromopnea:* El Aliento o la respiración del SPJ es fétida. Igual que lo anterior.
*82.-Brontofobia:* Temor morboso al sonido de los truenos.
*83.-Bruxismo:* Habito morboso de rechinar los dientes.
*84.-Bufotoxina:* Toxina derivada de la piel de lagartos y sapos. Cualquiera que toque la piel del SPJ se envenenará con una toxina "leve".
*85.-Bulimia:* Trastorno alimentario de causa psicológica. Se ingieren alimentos para luego vomitarlos.
*86.-Bunogastria:* Vientre o abdomen muy prominente. AGI –10.
*87.-Bunyaviriae:* Familia de virus, cuyos viriones tienen RNA 90-100 micras de tamaño y se transmiten mediante mosquitos. El SPJ perderá 1 en todas sus Características Básicas a cada módulo que juegue.
*88.-Bywaters (Síndrome de-):* Dolor al orinar.

## *OBJETOS MAGICOS*

*(NOTA: Los SPJ Magos si necesitan hacer una tirada para "activar" el Objeto en cuestión lo harán con la Habilidad "Magia". Los que no lo sean pero de por sí saben manejar los Objetos Mágicos lo harán con PER/2).*

### *TABLA 1 1D100:*

*1.- Anillo de Impotencia / frigidez:* Provoca impotencia / frigidez según corresponda durante 1D4 días. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*2.- Botas de Verticalidad:* Permiten caminar sobre paredes verticales. *(Coste de Creación: 60 puntos de EM).*
*3.- Toga Inmaculada:* Toga que no se puede romper ni manchar. No ofrece ningún Daño Absorbido. *(Coste de Creación: 25 puntos de EM).*
*4.- Collar de Canto:* Ofrece al 100% la Habilidad de Aprendizaje "Canto". *(Coste de Creación: 35 puntos de EM).*
*5.- Collar de Ayuno:* Al SPJ no le hará falta comer ni beber durante 1D4 años. *(Coste de Creación: 60 puntos de EM).*
*6.- Diadema Atlante:* El SPJ podrá respirar bajo el agua. *(Coste de Creación: 40 puntos de EM).*
*7.- Sello Bendito:* Colocado a la entrada de cualquier recinto, este no podrá ser cruzado por ningún ser claramente maligno, bajo pena de recibir 6D100+500 puntos de daño. Estos seres presentirán que algo malo puede pasarles si se acercan al recinto en cuestión. *(Coste de Creación: 300 puntos de EM).*
*8.- Diadema de Curación:* Diadema que cura 1D20 PV la hora. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*
*9.- Pañuelo dimensional (50X50 cm):* Hace desaparecer en otra dimensión todo aquello que pueda cubrir. A tener en cuenta de que los objetos introducidos no los podrá sacar de nuevo ¿Ok?. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*10.- Chistera de Mago:* Esto es todo lo contrario. Esta chistera hace aparecer a través de ella objetos de otras dimensiones, siempre, claro, a discreción del DJ. Este sombrero no puede ser destruido, pero eso no significa que posea algún DA. *(Coste de Creación: 70 puntos de EM).*
*11.- Barca de Caronte:* Barca de 12 m que no puede ser volcada por mucho que se la zarandee, además otorga la Habilidad de Aprendizaje "Manejar Bote" al 100%. Incluye remos. *(Coste de Creación: 70 puntos de EM).*
*12.- Diadema de Luz Solar:* Provoca un intenso "flashseado" que deja momentáneamente ciegos a los adversarios con un malus de un –100% a la PER durante 1D4

Asaltos. Esta diadema no funciona de noche. *(Coste de Creación: 130 puntos de EM).*
*13.- Lentes de la Clarividencia:* Otorga al que se las ponga súper PER. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*14.- Maná:* Sustancia parecida a un ovillo de gelatina translucida que al ser ingerida sube todos los PVs al máximo inicial. Si la Energía Mágica ha quedado mermada de algún modo también la sube a tope. Esta sustancia también cura todo tipo de malus o anormalidades que pueda sufrir el SPJ. También regenera miembros perdidos. 1D6+1 dosis. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*
*15.- Brazalete de Polifemo:* Otorga invulnerabilidad contra: El fuego / el calor / la luz / la radioactividad y la Energía Cósmica. *(Coste de Creación: 300 puntos de EM).*
*16.- Anillo de Orientación:* El SPJ no puede perderse en ningún lugar, instintivamente sabrá cómo salir de él. *(Coste de Creación: 65 puntos de EM).*
*17.- Parche Pirata:* Atrae a los fantasmas. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*18.- Poción seductora:* Da 100% en Influencia durante un día. 1D6+1 dosis. *(Coste de Creación: 75 puntos de EM).*
*19.- Pluma de Fénix:* Si se usa a modo de pluma de escritura, el documento que se haya escrito con ella no se podrá destruir. Con esta pluma se puede resucitar a un muerto, pero entonces la pluma desaparecerá. *(Coste de Creación: 110 puntos de EM).*
*20.- Perla de Energía Mística:* Anula los daños originados por armas de alta tecnología. *(Coste de Creación: 210 puntos de EM).*
*21.- Gemas de Identidad:* Con ellas, se generará un doble maligno / benigno del SPJ según corresponda. Poseerá sus mismas características y poderes. Será un SPNJ. El doble maligno odiará al SPJ e intentará destruirlo. Si el SPJ muere, puede seguir jugando con su doble. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*22.- Turbante de la Sabiduría:* Da +80 a la INT. *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*23.- Espada de Damocles:* Ignora cualquier Daño Absorbido. El daño es de una espada normal. *(Coste de Creación: 250 puntos de EM).*
*24.- Honda de David:* Honda que siempre que se use con éxito dará en la cabeza al adversario. Requiere la Habilidad de Aprendizaje “Armas Especiales: Honda”. *(Coste de Creación: 180 puntos de EM).*
*25.- Escudo de Aquiles:* Anula cualquier daño de Energía Cinética. Requiere la Habilidad “Escudo”. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*26.- Copa de Cleopatra:* Atrae a las serpientes. Además hay un 15% de probabilidades por Asalto de que salga una serpiente de la propia copa. Si se está en Egipto la copa otorgará a su poseedor el poder de Control Animal (se tira Rango). *(Coste de Creación: 160 puntos de EM).*
*27.- Lira / Laúd de Nerón:* Genera pequeñas hogueras siempre en lugares propicios para la combustión. (daño por hoguera: 3D6). La lira no apaga estos fuegos. *(Coste de Creación: 120 puntos de EM).*
*28.- Ungüento de Fakir:* Evita la inconsciencia. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*29.- Chaleco de piel de serpiente:* Ignora todos los venenos de origen natural. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*
*30.- Fuente de Búsqueda:* Lámpara que emite unos vapores a través de los cuales se puede vislumbrar la ubicación de un objeto en el mundo. No funcionará si se buscan a personas o animales*. (Coste de Creación: 180 puntos de EM).*
*31.- Flecha Certera:* Hace siempre un crítico si se obtiene la tirada de arco. Ignora también la cobertura. Se tirará en la Tabla de localización. *(Coste de Creación: 300 puntos de EM).*
*32.- Polvo de Hada:* Da +50 a la suerte. Cura 1D20 PVS Aumenta la libido sexual. 1D6 dosis. *(Coste de Creación: 95 puntos de EM).*
*33.- Guante de Mago:* Detecta los Objetos Mágicos al tacto. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*
*34.- Gran Evangelio:* Convoca a un ángel (solo una vez). Hacer ficha de un ser tipo “Ángel”. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*35.- Cinta de Erudición:* Permite leer cualquier idioma (incluidos alienígenas). *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*36.- Puñal Bendito:* Hace directamente crítico a las criaturas malignas. *(Coste de Creación: 250 puntos de EM).*
*37.- Bolsa de Lluvia:* Bolsa de origen indio con un polvo mágico en su interior que si se arroja al aire hace llover. Este polvo no se acaba nunca. *(Coste de Creación: 180 puntos de EM).*
*38.- Caja de Pandora:* Si se mira en su interior (aunque lo haga otra persona), el SPJ dejará de existir. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*39.- Alfombra Mágica:* Permite volar Rango alto (Mach 2). *(Coste de Creación: 190 puntos de EM).*
*40.- Rayo de Zeus (solo uno):* Hace 2D100 puntos de daño por electricidad ignorando el DA. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*41.- Guante de Jaguar:* Guante de piel de jaguar. Da una AxA extra. Provoca heridas como si de una garra de jaguar se tratara (daño de Jaguar). *(Coste de Creación: 160 puntos de EM).*
*42.- Sandalias de Hermes:* Otorga a su poseedor el poder de “Volar” a Rango Cósmico. *(Coste de Creación: 290 puntos de EM).*
*43.- Cerrojo:* Permite cerrar portales dimensionales siempre y cuando el SPJ tenga un nivel mayor que el que el ser que los creó. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*
*44.- Corona de Teseo:* Provoca críticos a los Minotauros con cualquier arma. No quita

ninguna maniobrabilidad bajo el agua. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*45.- Colirio:* Cura la ceguera. 1D6 dosis. *(Coste de Creación: 60 puntos de EM).*
*46.- Aliento del Cierzo:* Polvo que si se coloca en la lengua, hará que el aliento salga a 100º de temperatura de la boca del ejecutante inflingiendo un daño de 4D6 a 2 m de distancia. 1D20 dosis. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*47.- Casco de Atenea*: Da al que se lo ponga +80 INT, +80 a FUE y +80 a PER. *(Coste de Creación: 310 puntos de EM).*
*48.- Lastre:* Collar que quita un –10% a todas las habilidades porcentuales del que se lo ponga. Luego no se lo podrá quitar. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*
*49.- Cenizas Celtas:* Al fumarlas dan precognición durante 1D4 horas. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*
*50.- Pipa de la Paz:* Al fumarla anula toda la agresividad contenida. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*51.- Tienda de Manitú:* Tienda de estilo indio en la cual no pueden entrar dioses, pero sí Magos chamánicos. El poseedor de la tienda obtiene en su interior un poder extra al azar. *(Coste de Creación: 350 puntos de EM).*
*52.- Bolsa de la Riqueza:* Da 1D8 pepitas de oro al día. *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*53.- Aceite de Venus:* Da 100 en APA durante 1D4 días. 1D6+1 Dosis. *(Coste de Creación: 120 puntos de EM).*
*54.- Cinturón de Némesis:* Atrae a los enemigos del usuario. *(Coste de Creación: 40 puntos de EM).*
*55.- Trozo de Kriptonita:* Anula los poderes de los alienígenas que estén a un radio de 100 metros. *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*56.- Trompeta de Jericó:* Si se dan 7 vueltas a una edificación mientras se toca esta trompeta, la construcción se derrumbará. Requiere la habilidad “Trompeta”. *(Coste de Creación: 320 puntos de EM).*
*57.- Pergamino de “Echos of Tragedy”:* Si el SPJ lee el pergamino durante un combate (consume una AxA), el siguiente que se mueva tras el SPJ hará una pifia. *(Coste de Creación: 220 puntos de EM).*
*58.- Historia Interminable:* Libro que no se acaba nunca. *(Coste de Creación: 40 puntos de EM).*
*59.- Laureles de Hipnos:* Una infusión con ellos da sueños proféticos. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*60.- Katana Ninja:* Da 100% a la Iniciativa durante el combate. *(Coste de Creación: 280 puntos de EM).*
*61.- Aletas de Ballena:* Aletas de Ballena que provocan olas de 4m de altura (pueden generarlas en cualquier terreno). Daño: 1D100+40. *(Coste de Creación: 250 puntos de EM).*
*62.- Tridente de Poseidón:* Da el poder de “Control Animal” a Rango Cósmico pero aplicado únicamente a los peces (también se pueden controlar a los monstruos o seres mitológicos marinos). *(Coste de Creación: 295 puntos de EM).*
*63.- Témpano:* Anula los daños por frío. Aumenta en un Rango el poder de “Congelación”. *(Coste de Creación: 165 puntos de EM).*
*64.- Soplo de Vida:* Resucita a una persona que acaba de fallecer, pasadas 1D3 horas será inútil. Solo se puede usar una vez. *(Coste de Creación: 170 puntos de EM).*
*65.- Vela del descanso eterno:* Al encenderla delante de un ser tipo “Poseído” este morirá sin remedio, a menos que posea el poder de “Inmortalidad”. Esta vela da para 1D6 intentos. (Coste de Creación: 300 puntos de EM).
*66.- Brazaletes de Atlas:* Dan 200 en FUE durante 1D6 Asaltos. *(Coste de Creación: 320 puntos de EM).*
*67.- Collar de asimilación:* Todo lo que coma el SPJ será asimilado por su organismo como si de un alimento normal se tratara. Siempre cosas ingeribles, claro, si come chinchetas o cristales allá él. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*
*68.- Paradero:* Pergamino con un mapamundi en el que aparecerá un punto rojo allí donde esté lo que se busca (objetos o personas). Ojo porque el pergamino es delicado. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*
*69.- Bota de Baco:* Bota de piel de carnero en la que el vino no se acaba nunca. Con un trago el SPJ entrará en estado de embriaguez, restándole –10% a todo (a menos que tenga Súper CON). *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*
*70.- Corona de Ninfa:* Corona de flores silvestres que otorga a los SPJs FEMENINOS fusión con: Los árboles, el Agua y la Tierra. Rango a tirar. *(Coste de Creación: 130 puntos de EM).*
*71.- Mala Pata:* Pata de conejo cochambrosa que resta un –80% a todas las habilidades porcentuales de quien la lleve encima. Al SPJ no le afecta. *(Coste de Creación: 230 puntos de EM).*
*72.- Acusación:* Varita mágica que ilumina a todo aquel que haya cometido un crimen. *(Coste de Creación: 40 puntos de EM).*
*73.- Brújula Dimensional:* Orienta al SPJ en encrucijadas dimensionales hacia su hogar. Señala también el nivel de hostilidad o peligro de una dimensión en concreto. *(Coste de Creación: 175 puntos de EM).*
*74.- Buena Pata:* Pata de conejo reluciente que otorga a su poseedor “Suerte” 100% / “Juegos de Azar” 100% / suerte colectiva +10%. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*75.- Arco de Diana:* Arco equiparable al de la diosa Diana el cual otorga al SPJ 200% en la Habilidad “Arco”. No funcionará con otro que no

sea el SPJ. *(Coste de Creación: 275 puntos de EM).*
*76.- Lanza Filistea:* Hace que su poseedor cambie de tamaño a Rango Medio. *(Coste de Creación: 230 puntos de EM).*
*77.- Peluca roja:* Peluca de cabellos rojos que convierte al SPJ en un SPNJ en un combate, volviéndose incontrolable, atacando a todo el mundo con un +40 al daño. Sólo funciona con el SPJ. *(Coste de Creación: 40 puntos de EM).*
*78.- Agua de Confesión:* Poción que obliga a decir la verdad a todo aquél que la beba. 1D6+2 Dosis. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*
*79.- Calcetines de Tramontana:* Aumenta la capacidad de "Salto" multiplicándola por 5. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*
*80.- Botas de 7 Leguas:* Aumenta la capacidad de "Salto" X10. Al caer, el SPJ no sufrirá ningún daño. *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*81.- Judía Mágica:* Si se planta, hace crecer una planta de 50 Km. de altura, hasta una nube en la que vive un gigante. Si se ingiere, recupera todos los PVs y miembros perdidos. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*
*82.- Reloj de Oro:* Reloj de bolsillo que al abrirlo paraliza el tiempo durante 20 segundos. Solo se puede usar en los combates y da al SPJ una AxA extra en la que todo el mundo está detenido. *(Coste de Creación: 290 puntos de EM).*
*83.- Ovillo de Ariadna:* Ovillo de lana que no se acaba nunca. Atrae a las arañas. *(Coste de Creación: 70 puntos de EM).*
*84.- Sandalias Tibetanas:* No dejan huellas de pisadas en ningún terreno. *(Coste de Creación: 60 puntos de EM).*
*85.- Llave Maestra:* Abre todas las puertas (que tengan cerradura). *(Coste de Creación: 125 puntos de EM).*
*86.- Amigo del Viento:* Pluma de un albatros que hace que el viento ayude al SPJ cuando sea necesario. *(Coste de Creación: 220 puntos de EM).*
*87.- Recinto anti-magia:* Recinto de 5 m de diámetro que imposibilita el uso de la magia al que se confine en su interior. *(Coste de Creación: 260 puntos de EM).*
*88.- Cicuta pura:* Anula los poderes mutantes y quita 1D20 PVs. El efecto dura 2 horas. No afecta a seres con súper CON. *(Coste de Creación: 210 puntos de EM).*
*89.- Zapatillas de Ballet:* Dan 100% en "Iniciativa/Reflejos" a las mujeres. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*90.- Tocado de Esfinge:* Da 100% a "Conocimientos Generales". *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*
*91.- Tijeras de Tánato:* Si cortas el pelo a un ser humano con estas tijeras, morirá al instante, quedando su espíritu recluido en el Hades. No funciona con animales o seres no-humanos. *(Coste de Creación: 250 puntos de EM).*
*92.- Diadema de Cécrope:* Hace que la mitad inferior del cuerpo sea la de una serpiente. Otorga las siguientes habilidades: 100% "Iniciativa/Reflejos" / 100% "Arquitectura" / 100% "Griego" / 100% "Embalsamar". *(Coste de Creación: 130 puntos de EM).*
*93.- Lágrimas de Niobe:* Al contacto con cualquier ser, lo transforma en un bloque de mármol. No afecta a los seres tipo "Poseídos". El SPJ poseedor del objeto también será inmune. *(Coste de Creación: 270 puntos de EM).*
*94.- Semillas de Demofonte:* Allí donde vaya el SPJ, crecerán almendros perennes. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*95.- Tambores de los Koribantes:* Todo aquel que los oiga comenzará a bailar, incluido el SPJ. Se resta –20% a cualquier otra acción. *(Coste de Creación: 250 puntos de EM).*
*96.- Cuenco de Yuturna:* Si se da de beber agua a un herido desde este cuenco, este recuperará todos sus PVs, pero se transformará en un caballo durante 24 horas. No tendrá poderes ni podrá hablar. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*
*97.- Toga de Pomona:* Al paso del SPJ crecerá la hierba. Detecta a los seres que están usando "Metamorfosis". Si se poseen poderes de control vegetal estos subirán un Rango. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*98.- Lanzas de los Pénates:* Si se clava esta lanza en el interior de una casa, esta no podrá ser destruida. Ahuyenta a los seres tipo "poseídos". Si se clava en algo vivo el SPJ poseedor de la lanza recibirá el daño inflingido. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*99.- Sello de Jano:* Ahuyenta a los vampiros. Si estos se acercan al sello a menos de 20 metros brotará a sus pies un gigantesco geiser de agua caliente que hace 1D100+30 puntos de daño. *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*100.- Mojón/Busto de Término:* si se toca lo hace a uno invulnerable al fuego y al calor. Si se coloca en el interior de una casa, el 23 de Febrero da un +50% a todo a todos sus habitantes. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*

### TABLA 2 1D100:

*1.- Cuerno de la abundancia de los Lares:* Protege el hogar de la presencia de espíritus malignos. De su orificio surge comida (principalmente fruta) así como antiguas monedas griegas. Al tocarlo se obtiene invulnerabilidad al fuego. *(Coste de Creación: 70 puntos de EM).*
*2.- Sandalias de Isis:* Al ponérselas le crecen a uno alas de oro en los tobillos que le permiten volar a Rango alto (Mach 2). *(Coste de Creación: 110 puntos de EM).*
*3.- Peplos de Hebe:* Permiten que dos personas sean inmortales siempre que estén juntas. *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*4.- Collar de Anteros:* Anula al portador cualquier intento de control mental, sea cual sea su origen. *(Coste de Creación: 180 puntos de EM).*
*5.- Sandalias de Leto:* Dan a su poseedor el poder de "Superagilidad" y "teleportación" (se tira Rango). *(Coste de Creación: 175 puntos de EM).*
*6.- Tierra del Tártaro:* Si se arroja al aire, el SPJ poseerá durante 1 Asalto el poder de "Control de la Geodinámica" a Rango Cósmico. *(Coste de Creación:90 puntos de EM).*
*7.- Caballo Arión:* Caballo que puede hablar y caminar sobre las aguas. Es hijo de Poseidón y de Démeter. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*
*8.- Grano de Perséfone:* Hace crecer en cualquier lugar árboles inmortales (aunque estos pueden ser talados). *(Coste de Creación: 30 puntos de EM).*
*9.- Las 9 Coronas de las 9 Musas:* Según la corona que se ponga el SPJ poseerá una habilidad u otra: 1-100% en "Influencia"/ 2-100% en "Historia Griega"/ 3-100% en "Poesía erótica"/ 4-100% "Astronomía"/ 5-100% en "Escribir Tragedias"/ 6-100% en "Escultura"/ 7-100% en "Griego"/ 8-100% en "Arquitectura" y 9-100% en "Tocar Instrumento" (a elegir). *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*10.- Pluma de Leda:* Hace que el SPJ se transforme en un cisne el tiempo que quiera. Es estado de cisne no tendrá ningún poder ni podrá hablar. Para volar tirará AGI/2. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*11.- Herradura de Quirón:* Da 100% a "Música"/ 100% a "Medicina"/ 100% a "Arco" y el poder de "Supervelocidad". *(Coste de Creación: 130 puntos de EM).*
*12.- Cinta de Telémaco:* Da 100% a "Navegación"/ 100% a "Robar bolsillos" y el poder de "Inmortalidad". Los que porten este objeto estarán bajo la protección de una entidad cósmica (Atenea). *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*13.- Collar de Antíope:* Provoca una locura total. El SPJ se convertirá en un SPNJ. Su EQM baja a 0. Será imposible controlarlo mentalmente cuando entre en este estado. Sus reacciones quedan a cargo del DJ. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*14.- Cetro de las Pléyades:* El portador de este objeto puede teleportarse (PER/2) desde cualquier lugar donde pase la línea del Trópico de Cáncer a cualquier lugar donde transcurra la línea del Trópico de Capricornio. *(Coste de Creación: 125 puntos de EM).*
*15.- Espada de Edipo:* Al que la toque se le implantará la orden mental de matar a su padre. Esta espada provoca un crítico directo si se ataca con ella a las esfinges. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*16.- Espada de las Erinias:* Con esta espada en la mano, el SPJ tendrá las mismas habilidades que un justiciero. Podrá manejar armas de alta tecnología (con una sola mano) y básicamente obtendrá las mismas bonificaciones que un justiciero siempre y cuando empuñe esta espada. *(Coste de Creación: 170 puntos de EM).*
*17.- Agua de Carmenta:* Hace que las mujeres puedan ver su destino más inmediato en el agua. También elimina el dolor en el parto. Si esta agua es ingerida por un varón, recibirá 1 Evento-Putada. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*18.- Cinturón de Pales:* El SPJ puede transmutarse en mujer y viceversa (PER/2). Aparte de esto no proporciona ninguna otra habilidad especial. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*19.- Soplo de Galatea:* Da vida a las estatuas a modo de PNJs. Se les harán una ficha tipo "Estatuas animadas" (ver "Nuevos Orígenes"). Si el SPJ que las revive posee un nivel superior a 5 las estatuas le obedecerán. 1D4+1 Dosis. *(Coste de Creación: 220 puntos de EM).*
*20.- Mortaja de Penélope:* Da 1 Evento-Muerte por módulo jugado pero también ofrece la inmortalidad a quien la porte. (Coste de Creación: 50 puntos de EM).
*21.- Anillo con la Bendición de Anfiarao:* Resta –100% a ataques a larga distancia contra el SPJ. *(Coste de Creación: 190 puntos de EM).*
*22.- Collar de Hécuba:* transforma al SPJ en un inmenso perro con ojos de fuego. Características de perro normal pero con algo más de FUE a discreción del DJ. Cualquier otro perro normal morirá al ver al SPJ bajo esta transformación. En esta estado no podrá hablar pero sí hacer uso de sus poderes. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*23.- Lira de Anfión:* Da "Música" 100% / "Tocar Instrumento: Lira" 100%. Los hijos del que la toque morirán de forma violenta. *(Coste de Creación: 40 puntos de EM).*
*24.- Botas de piel de serpiente de Laoconte:* Todas las serpientes y seres-serpiente atacarán al SPJ y a su familia. Por cada ser querido muerto por una serpiente la

FUE del SPJ se incrementará en 10. *(Coste de Creación: 60 puntos de EM).*

*25.- Carro de Hipólito:* Cuadriga (sin caballos) que es capaz de ir sobre las aguas. DA 100. En mar abierto atrae a los monstruos marinos. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*

*26.- Almohada con la Maldición de Endimión:* Todo aquel que duerma con esta almohada permanecerá dormido hasta que un dios lo despierte. La victima será invulnerable a cualquier tipo de ataque estando dormido. *(Coste de Creación: 40 puntos de EM).*

*27.- Gafas de Selene:* Si alguien mira a la luna con estas gafas puestas morirá. *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*

*28.- Mazo de Radamantis:* Si alguien golpea a un oponente con este mazo y supera su DA, la víctima será teleportada al tártaro. *(Coste de Creación: 250 puntos de EM).*

*29.- Saliva de Cerbero (aconitina):* Horrible veneno que mata al instante. Solo se salvarán aquellos que posean poderes de potabilidad o asimilación. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*

*30.- Agua del Manantial de Lete:* Produce amnesia total. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*

*31.- Sangre de Éaco:* Transforma a las hormigas en seres humanos. No obedecerán al SPJ. No serán susceptibles al poder de "Control Animal". Poseerán una ficha de humano normal sin habilidades parahumanas. 1D20 Dosis. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*

*32.- Dientes de Dragón de Cadmo:* Si se plantan cerca de Tebas y se riegan con la sangre de una mujer virgen, crecerán gigantes con Súper FUE y CON. No obedecerán al SPJ a menos que sea griego de nacimiento. 1D6 Dientes. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*

*33.- Carne de Pélope:* Si un dios ingiere esta carne, morirá sin remedio. El uso de esta carne significa la inmediata enemistad de un panteón con el SPJ. *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*

*34.- Carcaj de Filoctetes:* Carcaj de flechas que no se acaban nunca. No dan ningún otro atributo extra. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*

*35.- Pulsera de Calcante:* El SPJ podrá ver el destino en el vuelo de los pájaros como si del poder de "precognición" se tratara. (Coste de Creación: 100 puntos de EM).

*36.- Toga con la maldición de Idomeneo:* El que lleve esta toga deberá matar a su hijo (si lo tiene) o de lo contrario se quedará ciego. (Coste de Creación: 20 puntos de EM).

*37.- Arco de Quirón:* Da 100% en "Arco". Ignora cobertura. *(Coste de Creación: 180 puntos de EM).*

*38.- Bola de piedra de Fidias:* Si en SPJ ha viajado en el tiempo, al romper esta bola de piedra será transportado a su presente. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*

*39.- Ojo de Agamotto:* Requiere "Magia" como característica. Si el SPJ no la posee, la obtiene dividida entre dos. Ve el alma de otro PNJ, sabe si miente, sus poderes, sus hechizos y las enfermedades que lo afectan. *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*

*40.- Capa Escarlata:* Se maneja con % Magia o con VOL+PER/2. Hace volar (tirar Rango). Es antibalas (DA 40). Puede manejarse mentalmente a distancia y recibir órdenes sencillas (Ej.: coger "tal cosa"). Puede atacar a un PNJ intentando estrangularlo (FUE 100). Si se la utiliza con magia puede incluso moverse estando el SPJ inconsciente o muerto, cumpliendo la última acción ordenada. *(Coste de Creación: 180 puntos de EM).*

*41.- La llave mágica de oro:* Abre todas las puertas de edificaciones construidas antes del siglo XVIII. *(Coste de Creación: 35 puntos de EM).*

*42.- La espada gemela de Excalibur:* No hace daño, pero quita Daño Absorbido (o en el caso de muros, etc. Resistencia). 2D10+25. No funciona contra protección Mágica. La protección de origen natural se recupera al cado de 1D4 días. Es irrompible. Sus poderes se pueden anular con el hechizo "Anular Hechizos" Rango 4. *(Coste de Creación: 195 puntos de EM).*

*43.- Guantes de Monopur:* Guantes de piel de felino que permiten meter puntos de experiencia en la competencia "Magia" hasta un máximo porcentual de 30%. Si el SPJ no es Mago, una vez haya adquirido la habilidad "Magia" tendrá a su disposición 1/3 de su EM que tendría si fuera un verdadero Mago. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*

*44.-* Anillo de Pravda: Con él se provoca miedo en los demás. Suma +15% a la Influencia. *(Coste de Creación: 80 puntos de EM).*

*45.- Ejemplar firmado del Mein Kampf:* Con él, la gente con INT inferior a 50, obedecerá todo aquello que ordenen el portador de este objeto. *(Coste de Creación: 190 puntos de EM).*

*46.- Espada de Clara:* Ignora todo tipo de armaduras no naturales (protección mágica incluida). Este objeto aparece siempre en la mano del SPJ cuando lo invoca. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*

*47.- Guantelete del Infinito:* Proporciona un poder al azar a Rango cósmico. *(Coste de Creación: 270 puntos de EM).*

*48.- Encíclica papal, firmada y con dedicatoria:* Ofrece al usuario una tirada en la Tabla de Evento-Resurrecciones al morir. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*

*49.- Sable-Luz:* Se maneja con la Habilidad "Armas Especiales". Hace 1D100 de daño e ignora armaduras no-naturales. Permite reflectar lásers siempre y cuando el SPJ haya reservado al menos 1 AxA. Y no se suma a sus golpes el modificador de FUE sino el de VOL (como si fuera FUE). *(Coste de Creación: 250 puntos de EM).*

*50.- Grebas de los 300 espartanos:* Paran 50 al daño en las piernas. Además, el SPJ que las lleve morirá heroicamente y sus hazañas serán recordadas en la posteridad. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*51.- Espada Elendil de Jack Orlando:* El poseedor de esta espada se convertirá automáticamente en un humano caucásico occidental. La espada hace un +25 puntos de daño a las restantes razas. Es ineficaz contra otros caucásicos y suma un +50 contra todos aquellos que prodiguen la ideología comunista. *(Coste de Creación: 160 puntos de EM).*
*52.- Flor Mariphasa Lupina-Lubina:* Planta de Origen Mágico que únicamente crece y florece el contacto con los rayos de luna, con mucha más fuerza en las fases de Luna Llena y no bajo el sol, como la mayoría de las flores. Una infusión de esta planta proporciona visión nocturna y anula todos los malos por nocturnidad que pueda tener el SPJ. Si es ingerida por un hombre-lobo le aumentará un +20 a las características básicas durante 1D6 horas. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*53.- Falso Martillo de Thor:* Replica mágica del legendario martillo de Thor que proporciona la ilusión de que se es Thor. (el SPJ lo cree, pero esta es una ilusión mental únicamente del SPJ). Aparte de esto no proporciona ninguna otra utilidad. *(Coste de Creación: 40 puntos de EM).*
*54.- Arco de Apolo:* llamado también "El Flechador" o "El que hiere de lejos". Dispara flechas invisibles que se generan de la nada al tensar el arco que al impactar en el objetivo activan el poder de "Aumentar la temperatura de los Cuerpos Orgánicos" a Rango alto. El alcance es PER/10 Km. Si se tiene PER + de 100 no se divide entre 10. Manejar este arco siempre conlleva un malus de –20% a "Arco". Las flechas serán inútiles contra objetos inertes. *(Coste de Creación: 175 puntos de EM).*
*55.- Traje de Resplandor:* Traje típico de los superhéroes de los años 50 en plan Kirby que hace que el SPJ esté algo "fondón" por la parte media y le proporciona el poder de "Emisión de Energía Luminosa" (se tira Rango). *(Coste de Creación: 175 puntos de EM).*
*56.- Cinturón de oro de la Reina Amazona:* Ninguna mujer atacará al SPJ a menos que él empiece. Proporciona +50 a "Arco" y +2D10 a AGI. Por cierto, el cinturón fue un regalo que le hizo la Reina Amazona a Hércules, que lo está buscando ¡Glups!. *(Coste de Creación: 190 puntos de EM).*
*57.- Capa de Frimost:* El SPJ que se la ponga empezará a arder por un fuego místico que no se apaga, que solo se detendrá con un crítico en VOL. El SPJ arderá hasta que se consuma toda su carne (pero en realidad todo es una ilusión). Después será invulnerable al fuego y tendrá control sobre el mismo con Rango a tirar. Este proceso acarrea una perdida de –3D10 en EQM. (Coste de Creación: 80 puntos de EM).
*58.- Escudo Espejado:* Escudo con las propiedades del Strenium. Cubre 3 números de la localización corporal a elegir por el SPJ. Refracta los rayos luminosos hacia el emisor. Requiere de la Habilidad "Escudo". *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*59.- Único pergamino conservado del Kamasutra original:* Con él, los miembros del sexo opuesto deberán tirar VOL para no ceder a las ofertas sexuales que plantee el SPJ. *(Coste de Creación: 70 puntos de EM).*
*60.- El Reloj de James Bond:* Reloj de Strenium que posee 1D10 Gadgets al azar (Tirar en la Tabla de Gadgets). *(Coste de Creación: 100 puntos de EM).*
*61.- Álbum de Esquelas:* El SPJ colecciona esquelas de fallecidos, si las coloca en este álbum mágico podrá hablar con los espíritus de los muertos. *(Coste de Creación: 50 puntos de EM).*
*62.- Cofre de los Antiguos Inviernos:* Es un cofrecito de unos 30 cm. De oro, muy frío. Si se abre, en un radio de VOL X1D10 Km. Se genera un invierno como si se usara el poder de "Control del Clima" a nivel Cósmico. Si se cierra, el clima vuelve a su estado original. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*63.- Cuerno de Odín:* Si se sopla por el mismo, hace llover en un radio de 1D10 Km. de diámetro. La lluvia golpeará con la misma fuerza que posea el SPJ. El SPJ también será golpeado, puesto que tendrá que soplar el cuerno en campo abierto si quiere generar la lluvia. Si se sopla con más de FUE 100 se personará algún integrante o heraldo de los dioses nórdicos para reclamar el cuerno. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*64.- Primera botella de Coca-cola:* El SPJ se vuelve guapo (+20 a APA) y como es tan refrescante anula los daños generados por fuego y calor. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*65.- Tablilla de Salomón:* Es una tablilla de cera con el nombre que Dios le dio a una persona. No el nombre por el que se la conoce, sino su nombre real, que solo Dios lo sabe. El SPJ elige una persona (aunque esté muerta) y su nombre real aparece en la tablilla. Si se pronuncia, el SPJ se convertirá en su copia clónica perfecta, hasta que la tablilla se rompa (o se funda). *(Coste de Creación: 300 puntos de EM).*
*66.- Tatuaje con el número de la Bestia:* Es un trozo de piel humana con el "666" tatuado. Otorga al SPJ un poder Infernal que se desatará a nivel cósmico contra personas de alma pura (los SPJs estarán a salvo). *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*67.- Flauta de Hámelin:* Tocándola, todos los PNJs de VOL menor de 50 serán esclavos del poseedor de este objeto. Aplicable a animales pero no a seres alienígenas/mágicos/mitológicos. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*

*68.- Amuleto de la condenación:* Aquel al que mate al SPJ recibirá 1D3 evento-muertes. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*69.- El Perfume:* Un frasquito con la esencia de la novela "el perfume". La dosis varía los resultados. *Mínima dosis:* el SPJ cae bien a la gente, +35 en Influencia. *Siguiente nivel:* El SPJ es el mejor amigo de la gente en un radio de 10 m. *Nivel 3:* El SPJ es una atracción sexual de primer orden. *La cuarta dosis, que ya es mucho:* Todos los PNJs a menos de 3 m. Creerán que el SPJ es un ángel o el propio Dios, los débiles de corazón tendrán un ataque cardiaco, de 15 a 20 m. Habrá un desenfreno sexual entre todos/as. Entre 3 y 5 m.: Eyaculación inmediata y autismo. De 20 a 25 m. Fascinación y parálisis. La quinta dosis hace que los PNJs devoren al propio SPJ. El SPJ también participa de los efectos del perfume, pero puede tirar VOL para resistirse. Sólo afecta a gente que pueda oler. No afecta a animales. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM por dosis).*
*70.- Replica de la Espada de Damocles:* Da, siempre que se supere la tirada, en el 20 de la Tabla de Localización (la cabeza, vamos). No se podrá impactar nunca en otra parte del cuerpo. Esta espada NO es indestructible. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*71.- Cinturón de La Wiss:* Con él, el SPJ meterá los dedos entre el cinturón y el pantalón, encorvándose a la vez. Eso quiere decir que La Wiss "controla" y eso significa 1D6 poderes a Rango bajo. Incluye el deseo de encontrar el objeto mágico de "botas de La Wiss". *(Coste de Creación: 170 puntos de EM).*
*72.- Botas de La Wiss:* Como el anterior, pero si se poseen ambos objetos los poderes son ahora de Rango medio. *(Coste de Creación: 170 puntos de EM).*
*73.- "La Blanca":* Es una hoja de papel que confirma que el SPJ se ha licenciado (de la mili). Con este objeto en posesión, el jugador decidirá, en cualquier momento, licenciar al SPJ, que desaparecerá de esa aventura y aparecerá en la siguiente, hecho un verdadero Wiss. Pero hacer eso tiene consecuencias: 1 Secuela y 1 Evento-Putada. A partir de entonces el SPJ tendrá el deseo de escaquearse de todo y una vagancia ilimitada. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*74.- Colgante del Rey Negro:* Es un collar con un rey negro de ajedrez. El que lo posea dominará a todas las demás fichas negras. *(Coste de Creación: 295 puntos de EM).*
*75.- Colgante de la Reina Negra:* Collar con una reina negra de ajedrez. Sólo las mujeres pueden utilizarlo. Aumenta su APA en +20. Proporciona una AxA extra además del poder de Súper FUE. *(Coste de Creación: 290 puntos de EM).*
*76.- Anillo de la Torre Negra:* Anillo con el dibujo de una torre negra de ajedrez. Proporciona al que lo lleve Súper CON. *(Coste de Creación: 250 puntos de EM).*
*77.- Anillo del Caballo Negro:* Anillo con el dibujo de un caballo de ajedrez. Proporciona al que lo lleve puesto Súper AGI. Los que ataquen al portador de este objeto a larga distancia sufrirán un malus de -10%. *(Coste de Creación: 250 puntos de EM).*
*78.- Guanteletes del Peón Negro:* Guanteletes con las propiedades del Strenium con un dibujo de un peón negro grabado en ellos. *(Coste de Creación: 125 puntos de EM).*
*79.- Capa del Alfil negro:* Capa negra con el dibujo de un alfil (en blanco). Proporciona el poder de "Emisión de Energía Oscura" (se tira Rango). *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*80.- Colgante del Rey Blanco:* Ídem 174.
*81.- Colgante de la Reina Blanca:* Ídem 175.
*82.- Anillo de la Torre Blanca:* Ídem 176.
*83.- Anillo del Caballo Blanco:* Ídem 177.
*84.- Guanteletes del Peón Blanco:* Ídem 178.
*85.- Capa del Alfil Blanco:* Ídem 179. Esta vez la energía será luminosa.
*86.- Tierra de la colina de Watership:* Es una bolsita con tierra de la colina de Watership. Allá donde se eche esta tierra, todos los animales hablarán y se volverán inteligentes. (Coste de Creación: 40 puntos de EM).
*87.- Flecha de Muérdago:* Ignorará el DA de los dioses nórdicos. *(Coste de Creación: 190 puntos de EM).*
*88.- Tercer Ojo:* Se trata de un trozo de madera con forma de ojo. Al tocarlo, uno de los ojos del SPJ estallará y se podrá sustituir por el tercer ojo, que mide las habilidades físicas y superpoderes de todos los tipos de personaje, excepto Magos y viajeros. *(Coste de Creación: 180 puntos de EM).*
*89.- Pequeño Bonsái:* Trae la paz interior al SPJ. Su EQM sube a 100%. Será inmune a los estados mentales alterados. *(Coste de Creación: 195 puntos de EM).*
*90.- Pistola del agente Jack Bauer:* Pistola (se elige modelo) con munición ilimitada. Con este arma no se puede elegir "dejar inconsciente" a nadie. Y si se mata a alguien con ella, uno de los seres queridos del SPJ morirá. Cuando ya no quede nadie la pistola desparecerá. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*91.- Linterna del agente Fox Mulder:* Allá donde va el SPJ todo parece volverse más oscuro. La linterna detecta rastros de alienígenas que hayan pasado por el lugar en las últimas 24 horas. También detecta si un alienígena está usando algún tipo de metamorfosis o invisibilidad. *(Coste de Creación: 125 puntos de EM).*
*92.- Mascarilla forense de la Agente Dana Scully:* Da inmunidad total contra todo tipo de gases y venenos. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*93.- Casco de Kull:* Con él, el SPJ será inmune a los hechizos de Ilusión, el poder de Metamorfosis, y verá perfectamente a las

tecnoarmaduras en modo “camuflaje”. *(Coste de Creación: 190 puntos de EM).*
*94.- Guitarra de Eric Clapton:* Al tocarla, todas las ventanas se abrirán. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*95.- Calavera de Hamlet:* Otorga Súper PER. Atrae a seres tipo “poseídos”. Se maneja con PER/2; entonces se tira “par” o “impar”. Si sale “par”, el SPJ será beneficiario de una Evento-Bendición. Si sale “impar”, el SPJ será víctima de una Evento-Muerte. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*96.- Autógrafo de Euromán:* Con él, el SPJ inspirará confianza allá adonde va y no será nunca blanco de las iras del sentimiento anti-metahumano. *(Coste de Creación: 90 puntos de EM).*
*97.- Baraja de cartas mágica:* Baraja de naipe español. Con ella, el SPJ nunca perderá en los juegos de azar, pero además puede convertir en tangibles todos los palos del mazo y otorgarles vida propia. Las figuras tendrán su propia ficha y serán PNJs a las órdenes del SPJ. *(Coste de Creación: 200 puntos de EM).*
*98.- Árbol genealógico:* Antiguo pergamino en el cual, si se escribe un nombre, aparecen los antepasados de esa persona hasta un máximo de 20 generaciones atrás. *(Coste de Creación: 40 puntos de EM).*
*99.- Cuchillo de cocina:* Otorga “cocinar” al 100%. Ofrece un poder extra al azar que cambia cada módulo. Se tiran Rangos. *(Coste de Creación: 150 puntos de EM).*
*100.- Piedra Filosofal:* Una onza de la misma convierte en oro todo lo que toca. Bajo diversas mezclas con otros productos es capaz de variar la composición molecular de los mismos y volverlos sólidos, líquidos o gaseosos. Una ingestión de la misma sube los poderes a Rango cósmico durante 1 nivel. *(Coste de Creación: 300 puntos de EM).*

# *ORIGENES*

## *Tabla 1 de Origen del Personaje Jugador.*

*1D100*

*1-5. Divino (1D4)*

*1.-* Dios.
*2.-* Héroe Cósmico.
*3.-* Héroe Mitológico. (109)
*4.-* Ángel / Demonio. (110)

*6-10. Sobrenatural. (1D6)*

*1.-* Vampiro.
    *1.-* Vampiro.
    *2.-* Vampiro Estelar.
    *3.-* Vampiro Artificial.
*2.-* Hombre Lobo.
    *1.-* Puro.
    *2.-* renegado.
*3.-* Poseído.
    *1.-* Humano.
    *2.-* Cambia de Forma.
*4.-* Zombie. (111)
*5.-* Esqueleto. (112)
*6.-* Fantasma. (113)

*11-15. Terrano.*

*16-20. Mitológico.*

*1.-* Mitológico.
    *1.-* Medusas. (101).
    *2.-* Cíclopes. (102).
    *3.-* Centauros. (103).
    *4.-* Gárgolas. (104).
    *5.-* Fénix. (105).
    *6.-* Dragones. (106).
    *7.-* Duendes. (107).
    *8.-* Hidras. (108).

*2.-* Elemental. (114).
    *1.-* Elemental de Fuego.
    *2.-* Elemental de Agua.
    *3.-* Elemental de Tierra.
    *4.-* Elemental Eléctrico.

*21-30. Mecanizado.* (115).

*31-40. Mutante Genético.*

*41-50. Mutante Inducido.*

*51-59. Mago.*

*60-69. Tecnificado.*

*1.-* Tecnoarmadura.
*2.-* Robot / Sintético.

*3.-* Cyborg.
*4.-* Simbionte.

*70-78. No-Humano.*

*1.-* Tes-Khar.
*2.-* Ursino.
*3.-* Dorkam.
*4.-* Quark. (116).
*5.-* Atlante.
*6.-* Guimorán.
*7.-* Bronciano. (117).

*79-88. Guardián.*

*89-98. Sin Poderes.*

*1.-* Justiciero.
*2.-* Ninja.
*3.-* Caballero del Zodiaco. (118).

*99-100 Origen Múltiple.*

## *Tabla 2 de Origen del Personaje Jugador.*

*1D100*

*1-8. Mitológicos.*

*1.-* Enano (1).
*2.-* Basilisco (2).
*3.-* Diaño Bulreiro (5).
*4.-* Home-Peixe (7).
*5.-* Mouras (8).
*6.-* Elfos (9).
*7.-* Trolls (10).
*8.-* Hadas (11).
*9.-* Hadas Maestras (12).
*10.-* Esfinges (15).
*11.-* Yeti (19).
*12.-* Wendigos (23).
*13.-* Sasquachs (24)
*14.-* Brómides (32).
*15.-* Sirenas / tritones (33).
*16.-* Balrogs (35).
*17.-* Osos Gigantes (36).
*18.-* Tríclopes (39).
*19.-* Baba-Yagas (47).
*20.-* Unicornios (59).
*21.-* Hombre-Serpiente (62).
*22.-* Atlantes Originales (65).
*23.-* Hombre del Saco (70).
*24.-* Momia (73).

*9-17. No-Humanos.*

*1.-* Viajero (14).
*2.-* Vector (40).
*3.-* Maniac Cops (61).
*4.-* Tortuga gigante (63).
*5.-* Hombre-Lava (67).
*6.-* Gusano Gigante (82).
*7.-* Animal Superhéroe (89).

*18-26. Clanes.*

*1.-* Hermandad Ninja del Maestro Chen (17).
*2.-* Monjes Cherry (20).
*3.-* Escuela de la Osa Mayor (29).
*4.-* Escuela de la Cruz del Sur (30).
*5.-* Clan de los Asesinos (51).
*6.-* Clan de los Ladrones (52).
*7.-* Maestros de la Sombra (53).

*27-35. Poseídos.*

*1.-* Demachiños (3).
*2.-* Demo Coxo (4).
*3.-* Estadea (6).
*4.-* Monstruos del Armario (16).
*5.-* Demonios de los Espejos (22).
*6.-* Hijos de la Peste (45).
*7.-* Hijos de Judas (46).
*8.-* Seres Malditos (84).

*9.-* Vampiros Supremos (99).

*36-44. Alienígenas.*

*1.-* Cuchuflús (13).
*2.-* Uru-sei (18).
*3.-* Neptunianos (21).
*4.-* Aliens (27).
*5.-* Depredadores (28).
*6.-* Raza desconocida (44).
*7.-* Saibaimanes (56).
*8.-* Jueces de la Muerte (60).
*9.-* Gladiador Estelar (66).
*10.-* Jar-Jar (¡Ja,ja!)(74).
*11.-* Taxista Intergaláctico (83).
*12.-* Exterminadores (92).

*45-53. Seres Mágicos.*

*1.-* Tótems (25).
*2.-* Lobos de Plata (31).
*3.-* Objeto Animado (38).
*4.-* Slim (49).
*5.-* Estatua Animada (72).

*54-63. Origen Desconocido.*

*1.-* Tames (26).
*2.-* Personaje de Cuento (37).
*3.-* Juguete Mortal (69)..
*4.-* Sotxos (119).

*63-72. Tecnificados.*

*1.-* Compilers (34).
*2.-* Transformers (50).
*3.-* Terminators (50).
*4.-* Frankenteins (54).
*5.-* Replicantes (64).
*6.-* T-1000 (68).
*7.-* Speeders (94).
*8.-* Inspectores Gadget (98).

*72-81. Sin Poderes.*

*1.-* Barbarians (48).
*2.-* Luchadores Callejeros (37).
*3.-* Men In Black (75).
*4.-* Super S.W.A.T. (88).
*5.-* Magos Callejeros (100).

*81-90. Mutantes.*

*1.-* Monstruos de Probeta (55).
*2.-* Plantas Andantes (58).
*3.-* Moteros Metahumanos (76).
*4.-* Cobradores de Impuestos (77).
*5.-* Asaltabancos (78).
*6.-* Cazador de... (79).
*7.-* Ejecutivo Agresivo (80).
*8.-* Hombre-Basura (87).
*9.-* Portero de Discoteca (95).
*10.-* Coleccionistas (96).
*11.-* Suplantadores (97).

*90-98. Varios.*

*1.-* Caballeros del Espacio (42).
*2.-* Outlanders (43).
*3.-* Cazadores de Sueños (71).
*4.-* Guardianes de... (81).
*5.-* Dúo (85).
*6.-* Superhéroe Publicitario (86).
*7.-* Hombres Salvajes (90).
*8.-* Maestros de Esgrima (91).
*9.-* Lachosos (93).

*99-100. Origen Múltiple.*

## *Tabla 3 de Origen del Personaje Jugador.*

*(Lista provisional.)*

*1D100*

*1.- Embajador Divino. (Mitológico)*
*2.- Totémico. (Mitológico)*
*3.- Virus Informático. (Tecnológico)*
*4.- Hipogrifos. (Mitológico)*
*5.- Cerebrales. (Alienígenas)*
*6.- Paladín. (Clanes)*
*7.- Gigante. (Mitológico)*
*8.- Valkiria. (Mitológico)*
*9.- Bersekers. (Sin Poderes)*
*10.- Héroe de Acción. (Sin Poderes)*
*11.- Sueño. (Mitológico)*
*12.- Pesadilla. (Mitológico)*
*13.- Guardián Tecnológico. (Guardián)*
*14.- Minotauro. (Mitológico)*
*15.- Cazafantasmas. (Sin Poderes)*
*16.- Alquimista. (Mutante Inducido)*
*17.- Amazona. (Mitológico)*
*18.- Jinete Negro. (Poseído)*
*19.- Sátiros. (Mitológico)*
*20.- Skrulls. (Alienígenas)*
*21.- Alegoría. (Mitológico)*
*22.- Skorpi. (Alienígenas)*
*23.- Genio de Lámpara. (Mitológicos)*
*24.- Supersaiyajin. (Alienígenas/Ninjas)*
*25.- Cosa. (Mutante Inducido)*
*26.- Ave de Estínfalo. (Mitológico)*
*27.- Santo o Santón. (Sin Poderes)*
*28.- Masai. (Sin Poderes)*
*29.- Lemurio. (Mitológico)*
*30.- Venusiano. (Alienígenas)*
*31.- Diminutos. (Mitológico)*
*32.- Djinn. (Mitológico)*
*33.- Jedis. (Sin Poderes)*
*34.- Monje Shaolin. (Sin Poderes)*
*35.- Behemots. (Mitológico)*
*36.- Caballeros del Infinito. (Alienigenas)*
*37.- Reverso del Espejo. (Ser Mágico)*
*38.- Ultracuerpos. (Alienígenas)*
*39.- Oráculos. (Sin Poderes)*
*40.- Hombres-Lava. (Elementales)*

*41.- Políkiro. (Mitológico)*
*42.- Mandrágora. (Mitológico)*
*43.- Comando Tiempo. (Sin Poderes)*
*44.- Híbrido. (Mutante)*
*45.- Hermandad Roja. (Clanes)*
*46.- Vampiro Totémico. (Poseído)*
*47.- Hombres Diamante. (Elementales)*
*48.- Arlequín. (Sin Poderes)*
*49.- Fakir. (Sin Poderes)*
*50.- Ícaros. (Mutantes)*
*51.- Hombre Lobo Original. (Poseído)*
*52.- Sombra. (Poseído)*
*53.- Exorcista. (Sin Poderes)*
*54.- Héroe Local. (Sin Poderes)*
*55.- Hijo de Salomón. (Sin Poderes)*
*56.- Supervillano. (¿?)*
*57.- Kriptoniano. (Alienígena)*
*58.- Primigenio. (Divino)*
*59.- Uraniano original. (Alienígena)*
*60.- Héroe Marvel. (Guardián/Mecanizado)*
*61.- Alfa Centurión. (Alienígena)*
*62.- Pigmeos (Sin Poderes)*
*63.- Comepecados (Sin Poderes)*
*64. - Elemental de Energía. (Elementales)*
*65.- Acólitos © Moisés Ortiz (Sin Poderes)*
*66.- Kree © Moisés Ortiz (Alienígenas)*
*67.- Cibermagos (Magos)*
*68.- Gárgolas (Mitológico) © Felipe Pérez Sanz*

# *DESCRIPCIÓN DE LOS ORIGENES*

*1. Enanos. (Mitológico)*

Seres diminutos que en alguna época remota de la humanidad vivieron en la superficie. De origen germánico, miden menos de 1 m de altura. Se dicen que son grandes Magos (Tipo *Magos*) con un enorme poder (300 puntos de EM). Su soplo y su mirada son paralizantes (poder de *Paralización* o *Lentitud*).

*2. Basilisco. (Mitológico)*

El Rey de los reptiles. Con apariencia de un gallo con cola de serpiente. Nace de un huevo sin yema que pone un gallo de siete años enterrado en estiércol y fecundado por un sapo. Las arañas presienten su presencia y le temen. Plinio certificó que su mirada rompe piedras (poder de *Desintegración*) y quema el campo (poder de *Control del Fuego*). Su sangre es un poderoso veneno (Rango Alto).

*3. Demachiños.* (Poseído)

Demonios casi microscópicos causantes de enfermedades (*Absorción de Vida*) y hechizos (tipo *Magos*). Son artífices de ruidos (*Imitar Sonidos*) y fenómenos inexplicables (*Crear Ilusiones*). Pueden cambiar de tamaño (PER+CON/2) y llegar a alcanzar los 30 cm de altura. Normalmente trabajan para alguien más poderoso que ellos y viven en pequeñas comunidades. 1D4 Objetos Mágicos.

*4. Demo Coxo. (Poseído)*

Demonio menor lisiado (-30 a AGI) que se encarga de recoger las almas de los muertos y otros trabajos de ínfima categoría (poder de *Absorber Almas*). Afortunadamente su cojera a veces le impide llegar a tiempo. Se dice que cojea debido a una brutal caída desde el cielo. Tiene unas pequeñas alas a la espalda que le permiten volar (Rango Bajo). 1D6+1 Poderes Mutantes. Suele trabajar para una entidad demoníaca superior o bien puede quedar bajo la tutela de un humano si este le arroja agua bendita en una noche de luna llena.

*5. Diaño Bulreiro. (Mitológico)*

Un especialista en transformaciones y engaños (posee todos los poderes de *Metamorfosis Corporal* e *Imitar Sonidos*). A veces tiene buenos propósitos y da consejo, pero no puede acercarse a personas de corazón puro. Posee el poder de Teleportación. Si le nombras un nombre santo desaparecerá en un gran

estruendo y después se vengará. 1D4+1 Poderes Mutantes.

*6. Estadea. (Poseído)*

Es un Fantasma de una gran estatura (unos 2 metros de altura). Es totalmente blanco y cubierto con un sudario. Con una calavera con ojos en ascuas como cabeza que dirige a la Santa Compaña. Al igual que la comitiva que dirige es un anuncio de muerte. ID6+1 Poderes Infernales. Hay un 5% de probabilidades de que sus adversarios queden paralizados de terror al verlo. Este fantasma es tangible.

*7. Home-Peixe. (Mitológico)*

En algún lugar indeterminado del río Miño un hombre-pez cruza la rivera del río cada día montado sobre un cofre lleno de riquezas. Posee el poder de "Branquias" y puede convertirse en cualquier tipo de pez de río. Llevan sombreros de colores que indican su jerarquía. Todos poseen 1D4+1 Poderes Mutantes.

*1D8.*
*1* -Dorado; Príncipe. (Sabe Magia)
*2,3* -Rojo; Guerrero. (+50 a FUE)
*4,5* -Verde; Obrero. (1D4 Objetos Mágicos)
*6,7,8* -Azul; Sirviente.

*8. Mouras. (Mitológico)*

Bellísimas (APA 100) y ricas mujeres que viven en las fuentes y las grandes rocas (*Fusión* con el agua y las rocas). Al perder la virginidad de convierten en una serpiente enorme (+50 a FUE y CON) Para desencantarías hay que besarlas. 1D4 Poderes Mutantes.

*9. Elfos. (Mitológico)*

Son seres que viven en las profundidades de los bosques, y sienten un gran amor por la naturaleza y las criaturas que la habitan. Son gráciles y ágiles (+50 a AGI). Poseen conocimientos mágicos (tipo *Magos*) y son muy discretos a ojos de otras especies (+40% a Acechar/discreción) poseen además un sentido de la percepción más desarrollado (+40 a PER) No se llevan muy bien con los enanos y pueden captar el mal en la gente. 1D8+1 Objetos Mágicos.

*10. Trolls. (Mitológico)*

Experimento fallido de un Dios que intentó crear vida a partir de la piedra de las montañas. Los Trolls son seres de una enorme fuerza y corpulencia (+80 a FUE y CON). Su piel suele estar cubierta de pelo y nunca suelen llevar atuendos. Conocen las propiedades de los minerales y tienen algunos conocimientos de Herrería y Orfebrería (70%). Saben reconocer los objetos mágicos pero no usarlos. Poseen los poderes de *Orientación* y *Fusión*. Odian la luz del sol porque esta hace que vuelvan al estado pétreo del que fueron creados. Si un Troll queda petrificado no volverá a su estado normal hasta el anochecer. Viven 1000 años.

*11. Hadas. (Mitológico)*

En su mayor parte son diminutos seres de género femenino (10% o menos de género masculino) y de enormes conocimientos mágicos (400 puntos de EM). Tienen un cuerpo luminoso (Emisión de Energía Luminosa) y poseen la capacidad de volar gracias a unas alas que tienen a la espalda (*Volar* Rango Bajo). Son camaleónicas (Poder de *Camuflaje.* –75% a descubrirlas ) y pueden habituarse a cualquier clima (incluso en el Vacío). Al volar las hadas dejan una estela de polvo que hace que otros seres puedan volar a Rango bajo durante 1D6 Asaltos además de ofrecer otras propiedades afrodisíacas. Generalmente sirven y están bajo la tutela de una entidad superior o un Hada Maestra.

*12. Hadas Maestras. (Mitológico Superior)*

Son criaturas inmortales muy poderosas. Poseen 1D10+1 Poderes Mutantes y 500 Puntos de EM a repartir entre sus hechizos. Cada Hada Maestra tiene bajo su tutela a 100 Hadas. Todas las Hadas Maestras son de Género femenino. Nunca utilizarán sus poderes para matar o hacer daño a otras criaturas. Las hadas son aliadas de los elfos.

*13. Cuchuflús. (Alienígenas)*

Raza estelar de origen desconocido. Se dice que viajan a modo de larvas en meteoritos y asteroides que al llegar a otros planetas con soles, estos pueden desarrollarse en su totalidad. Un Cuchuflú desarrollado es de pequeña estatura, de menos de 1 m y apariencia esférica, con unas diminutas extremidades que le dan un aspecto bastante cómico. Devoran al día 10 veces su peso en vegetales puesto que es lo único que pueden comer. Son inteligentes y pueden hablar, pero otras razas alienígenas los consideran parásitos. Los cuchuflús van en manadas de media docena de individuos. El Jefe de la manada es de color rojo y posee 1D8+1 Poderes Mutantes. Se supone que es el SPJ el que encarna al cabecilla.

*14. Viajeros. (No-Humanos)*

Los viajeros son seres que viajan en la más absoluta soledad para ayudar a la humanidad a que comprenda su condición. Poseen poderes precognitivos y conocen las emociones humanas (poder de "Lectura Emocional"). Suelen beber cerveza y creen que la raza humana es

inmadura y haragana, teniendo que hacer todo el trabajo ellos. Muchos creen que son ayudantes del Destino cuya labor consistiría en hacer que este se cumpla. Poseen 1D6+1 Poderes Mutantes.

*15. Esfinges. (Mitológico)*

Seres de ascendencia egipcia que poseen cuerpo de león, alas de águila en su lomo y cabeza de hombre, Poseen la capacidad de Volar (sujeta a Rango) y Super FUE y CON. Pueden transformarse ellos mismos en piedra el tiempo que haga falta. Poseen 150% en "Conocimientos Generales" y dominan 10 idiomas al 100%. Una vez al día pueden plantear un enigma a otro ser: en cuanto se le haga la pregunta el ser quedará paralizado tanto física como mentalmente, sin derecho a ninguna tirada de defensa, únicamente pudiendo responder a la pregunta. Entonces tiene que hacer una tirada de Conocimientos Generales, si no la supera, la víctima será reducida a cenizas, si la acierta, la esfinge será la que morirá.

*16. Monstruos del Armario. (Poseído)*

Monstruosos seres de apariencia humanoide que utilizan los armarios para teleportarse de un lugar a otro atemorizando a los humanos y realizando pequeños hurtos. Pueden teleportarse a cualquier armario del mundo o de otras dimensiones siempre que este esté cerrado y en perfecto estado. No tienen que hacer ninguna tirada, únicamente deben de cerrar la puerta. Poseen 1D6+1 Poderes Mutantes.

*17. Hermandad Ninja del Maestro Chen. (Clanes)*

Esta hermandad tiene su núcleo en China, pero sus miembros están dispersos por todo el mundo y son la vergüenza de otros clanes. Los componentes de esta hermandad se dedican la mayor parte del tiempo a asaltar las residencias estudiantiles femeninas con la intención de llevarse toda la ropa interior de sus inquilinas, de la cual ofrecen siempre una parte al maestro Chen, el cual posee una envidiable colección de 150.000 modelos distintos. Nadie, excepto los miembros de esta hermandad ha visto nunca al maestro Chen, pero se dice que es un reputado maestro de artes marciales de fama legendaria y libertina. Esta es una de las pocas sociedades Ninja en el mundo que ataca en grupo durante el día a los seres más débiles e indefensos que puedan encontrar, mayoritariamente campesinos chinos, a los cuales se les roba todas sus propiedades para abastecer a la Hermandad. Para pedir la protección de este peculiar clan, la familia debe de entregarles a la fémina más hermosa para que esta sirva de concubina a la Hermandad y ayude a que esta pueda perpetuarse. Sí la mujer no tiene APA 80 o más no la aceptarán. A cambio de la mujer la Hermandad instalará en casa de la familia a uno de sus Ninjas para que "proteja" a la familia. Tendrá plenos derechos sobre las propiedades de la familia así como de sus miembros, y exigirá ser agasajado. Estos Ninjas son temidos en toda china, incluso por las tropas de Tsang-Tseng. Se dice que estos Ninjas son extremadamente pequeños (menos de 1,40 m de estatura) y que pueden saltar salto X10 además de hacer daño X4 en todos sus golpes de artes marciales. Son invisibles a los animales, aunque estos los vean directamente. Nunca utilizan armas: "Sólo un idiota confiarla su vida a un arma", es una de las máximas del Maestro Chen. Además son capaces de abrir cualquier puerta, aunque esta sea una cámara acorazada o un portal sellado mágicamente. La jerarquía de estos Ninjas se basa en las prendas de color marrón que llevan, cuantas más prendas de color marrón lleve uno de sus miembros, mayor es su Rango dentro de la Hermandad. únicamente se puede subir de Rango en la Hermandad si se le ofrece al Maestro Chen una mujer de APA 100 o un botín escandaloso de dinero.

*18. Uru-sei. (Alienígena)*

Los Uru-sei son una raza alienígena que habita en la galaxia de Andrómeda y que es bastante belicosa y avanzada tecnológicamente, aunque no está al nivel de los Guimoranes o los Dorkam, por lo que extienden sus dominios por sistemas estelares poco desarrollados. Son de apariencia humana a salvo de unos prominentes colmillos y unos pequeños apéndices óseos en la cabeza a modo de cuernos en la frente. Son de bella apariencia (+50 APA) y todo su vello corporal es de color verde. Los machos de esta especie son educados para ser guerreros. Son de un carácter pasivo e indiferente, pero cuando se enfadan o se excitan sexualmente se convierten en una terrible bestia a modo de toro con piel de tigre de FUE y CON 150 cuyo bramido provoca terror en otras especies. En ambas formas, los machos poseen unas cuerdas vocales poco desarrolladas las cuales no les permiten articular otros idiomas que no sean el suyo. únicamente a los varones se les enseña a leer y a escribir. Cuando estos cumplen la mayoría de edad se les permite abandonar el núcleo familiar. Las hembras solteras de esta especie realizan en su mayoría labores "diplomáticas" con otras especies (espionaje, extorsión, amenazas, etc.) ya que al contrario que los machos estas poseen unas cuerdas vocales muy desarrolladas y aprenden fácilmente otros idiomas. Poseen además habilidades distintas a las de los machos; pueden volar (Rango Bajo) y emitir energía eléctrica (o "Zaps", como ellas lo llaman), además este poder aumenta de Rango cuando

estas están en periodo de menstruación. Poseen además uñas retráctales que hacen daño +50 aunque no suelen utilizarlas, ya que para ellas simboliza un reclamo sexual. Para casarse deben de pedir la autorización paterna. Está permitido el matrimonio con otras especies. Cuando una hembra se casa, no le está permitido salir de su planeta y debe de llevar a su marido allí, aunque a él si que se le permite la salida del mismo, Las hembras están obligadas a tener hijos. Los hijos son criados y educados por matronas en enormes colmenas hasta que cumplen los 10 años, tiempo en el que son presentados a sus padres.

*19. Yetis. (Mitológicos)*

Seres casi desconocidos que viven a más de 3000 metros de altura, en montañas con nieve perpetua. Se creen emparentados con los Trolls. Se dice que también son de enorme corpulencia y fuerza (Súper FUE y CON). Raramente atacan al ser humano y únicamente se alimentan de animales para sobrevivir. Poseen 1D4 poderes mutantes entre los que debe estar el poder de "congelación". Son inmunes al frío.

*20. Monjes Cherry. (Clanes).*

Monjes errantes de origen desconocido que viajan por el mundo ayudando a la gente y sobre todo, eliminando toda presencia de demonios o entes malignos que se encuentren en su camino. La mayoría de sus miembros son de nivel 7, ya que son todos ancianos por la escasez de discípulos que adopta esta orden. Los Monjes Cherry realizan exorcismos muy eficaces además de poseer talentos especiales como el Viaje Astral, el conocimiento de Puntos Débiles del adversario y siempre llevan 1D10 Objetos Mágicos. Conocen la magia pero no pueden hacer hechizos. Pero sí que utilizan la EM para hacer objetos mágicos anti-demonios. No les afecta el poder de "Mala Suerte".

*21. Neptunianos. (Alienígenas)*

Como su nombre indica, son seres originarios del planeta Neptuno, en el Sistema Solar. Estos seres son de apariencia humanoide aunque su cuerpo está compuesto de hielo orgánico. Esta sociedad carece de adelantos tecnológicos, y como el planeta donde viven no posee ningún recurso, son los machos de esta especie los que tienen que trasladarse a otros planetas a buscar elementos con los que sobrevivir. Los miembros de esta especie poseen el poder de "Instalar Portales" además del poder de Volar a Rango Cósmico. Con lo que vuelan a otros planetas y arrojan por los portales todo aquello que pueda series de utilidad. Además poseen el poder de Congelación y el de Fusión con el hielo, y +50 a FUE y CON, +20 a INT y -10 a AGI. Las mujeres de esta especie están confinadas en harenes comunales y son ellas las que dirigen la política del planeta así como la administración de los recursos que llegan. Son atendidas por esclavos provenientes de otros planetas y confinados en palacio (a menos que puedan aguantar –600º bajo cero fuera del mismo). De entre los votos de las mujeres sale una Emperatriz cada 100 años que es la que dirigirá el planeta. Un hombre no puede ocupar cargos políticos ni votar. Los neptunianos son muy pacíficos y no pelearán nunca, con lo que la seguridad del planeta es delegada a una especie autóctona que son los *Bruuris*, una especie de gorilas albinos con la capacidad de hablar y sin mucho cerebro.

*22. Demonios de los Espejos. (Poseídos)*

Este tipo de demonio es muy difícil de encontrar, ya que únicamente pueden acceder a nuestro plano si un ser humano enfrenta dos espejos un martes y 13 a medianoche con la intención de invocarlo. Este demonio es realmente inaguantable ya que su único motivo de existencia es amargar la de otros seres. No son criaturas muy poderosas y además son un poco cobardicas y no se atreverán a enfrentarse con seres más poderosos que ellos. Poseen el poder de Polilocación y además manejan al 100% las armas blancas; de hecho siempre llevan consigo un enorme cuchillo de carnicero que es un Objeto-Guardián que les dan 1D4 poderes. Puede teleportarse por los espejos y únicamente uno se puede librar de él si se vuelven a enfrentar dos espejos un Martes y 13 a medianoche, colocando al demonio en medio. Este demonio no puede ser exorcizado. Suelen vestir como payasos arlequines y son vegetarianos, de hecho se pirran por la fruta.

*23. Wendigos. (Mitológico)*

Seres que habitan en las profundidades de los bosques canadienses y nunca se les ha visto, ya que son permanentemente invisibles. Se alimentan de sangre humana y poseen el poder de "Ansia de Sangre". Poseen 1D8 poderes mutantes. En los bosques son más poderosos, ya que se les suma +20% a todo.

*24. Sasquachs. (Mitológico)*

Criaturas simiescas que habitan las montañas canadienses. Miden + de 3 metros de altura. Tienen 200 en FUE y CON y -20 a AGI. Pueden hablar con los animales y las plantas. Viven en grutas de pequeñas comunidades. Poseen 1D3 Poderes Mutantes.

*25. Tótems. (Seres Mágicos)*

Estatuas de madera que cobran vida de manera mágica o por intervención divina con diversas apariencias e intenciones. Poseen 1D6+1

Poderes Mutantes. Son inmunes a la magia. Los ataques de fuego y calor son letales para estos seres, ya que ignorará su DA.

*26. Tames. (Origen Desconocido)*

Extrañas criaturas gelatinosas de pequeño tamaño y con forma de gota de color dorado. Poseen unas pequeñas alas que les permiten volar a Pango bajo y poseen el poder de "Multiformidad". No pueden hablar y se comunican mediante gestos y cambios corporales. Son inmunes a los ataques cinéticos. Poseen 1D4 Poderes Mutantes.

*27. Aliens. (Alienígenas)*

Famosas criaturas cinematográficas gracias a la cuatrilogía de filmes iniciada por Ridley Scott. Estas criaturas necesitan de un portador humano para reproducirse. Poseen FUE y CON 120, además de una AGI de 110. El daño cinético contra ellos se reduce a la mitad. No pueden hablar. Atacan con la boca retráctil que ellos poseen. Viven en comunidades dirigidas por una reina Alien. Su sangre es un poderoso ácido que hace 50+3D10 de daño.

*28. Depredadores. (Alienígenas)*

Otra criatura con dos antecedentes cinematográficos. Los Depredadores son una raza que vive para cazar otras especies como si de un modo de vida o deporte se tratase. Tienen predilección de actuar en lugares donde haga calor y exista conflicto bélico. Coleccionan los cráneos de sus presas como trofeos de caza y son limpiados y guardados en los pequeños museos de cada clan. Poseen FUE y CON 110, además de AGI+20 en la Tierra. Poseen Visión Nocturna aunque no tengan el casco y tienen un Láser Medio L-600 en el hombro. Llevan consigo 1D10+1 Gadgets entre los que debe estar el de "Camuflaje" (-75% a verle). +30 a Acechar/Discreción.
Poseen además un sistema de autodestrucción de 500 metros de radio.

*29.Escuela de la Osa Mayor. (Luchadores)*

Se dice que unos luchadores que llegaron de las estrellas enseñaron a los humanos un arte marcial que consistía en presionar los "Tsuo" o Puntos Vitales de los adversarios con el fin de provocarles diversas reacciones. Los escasos luchadores que hoy en día existen de esta escuela marcial vagan por el mundo usando sus técnicas de lucha para ayudar a la gente necesitada. Los alumnos de esta escuela son muy fuertes (100+3D20 en FUE) pero algo masivos de cuerpo, con lo que se les resta -10 a AGI. Poseen las características de un Ninja, Si sacan un crítico en un golpe, el adversario explotará. Pueden dormir la parte del cuerpo del adversario que tocan si superan su DA con lo que esta quedará inutilizada durante 1D6 Asaltos.

*30. Escuela de la Cruz del Sur. (Luchadores)*

Los alumnos de esta escuela marcial aprenden y utilizan técnicas que hacen que su propio cuerpo actúe como si de una cuchilla se tratara. Son fuertes (100+2D20 en FUE) y poseen una poderosa CON (120). Si sacan un crítico en un combate, amputarán el miembro de su adversario según la localización y si supera su DA. Poseen además las características de un Ninja.

*31. Lobos de Plata. (Seres Mágicos)*

Son lobos de origen mágico y de piel plateada que poseen alas de pájaro en la espalda y que les permiten volar a Rango Bajo. Tienen la capacidad de comunicarse con cualquier criatura, incluidos los extraterrestres, las plantas y otros animales. Poseen un poder de Control a nivel Cósmico y son inmunes a la magia. Poseen además +1D4 Poderes Mutantes.

*32. Brómides. (Mitológico)*

Las Brómides son hadas que no sirven a ninguna entidad superior ya que son híbridas y descendientes de la unión entre un hada y un humano. Poseen la apariencia humana pero tienen siempre algún rasgo que las delata (orejas puntiagudas, voz dulce, extrañas marcas, etc.) Poseen 1D6+1 Poderes Mutantes y saben Magia además de conocer y reconocer los objetos mágicos.

*33. Sirenas / Tritones. (Mitológicos)*

Seres acuáticos con la mitad inferior del cuerpo con forma de pez que viven en las profundidades del océano bajo la tutela del Dios Poseidón. Son capaces de convertir su cola de pez en piernas normales y sobrevivir fuera del agua, pero cada día que pasen fuera del océano se les quitará 5 PVS Estos PV se recuperarán cuando vuelvan al mar. Poseen 1D4+1 Poderes Mutantes. En el agua se les suma +20 a todo.

*34. Compilers. (Tecnificados)*

Seres hechos de electricidad que provienen de la dimensión de Tecnopía con la intención de someter este planeta. Poseen los Poderes de "Emisión de Energía Eléctrica", "Absorción de Energía Eléctrica", "Poltergeist", "Empatía Informática", "Empatía Mecánica" y 1 poder extra al azar. El daño por agua se multiplica X2, Poseen un idioma parecido al lenguaje de computadora.

*35. Balrogs. (Mitológicos)*

Según la mitología de Tolkien, son seres que viven en el núcleo del planeta. inmunes al fuego y al calor. Poseen enormes alas de murciélago a la espalda que les permiten volar según Rango. Poseen Super FUE y CON. Van armados con una enorme espada de filo llameante que hace 50+Modificador de FUE y un látigo flamígero que hace 30+1D100. Su mirada paraliza (poder de *Paralización*). Odian a los Elfos y a los Enanos. Hay un 15% de probabilidades de que tanto el uno como el otro queden paralizados de terror al ver a un Balrog.

*36. Osos Gigantes. (Mitológicos)*

Enormes osos primigenios de más de cinco metros de altura con Super FUE y CON. Su bramido hace perder a todo el mundo una Acción por Asalto y son capaces de hablar con todos los animales. Son inmunes al poder de Control Animal.

*37. Personaje de Cuento. (???)*

El SPJ es un personaje que aparece o ha aparecido en algún cuento popular. Sus poderes se adaptarán al personaje en cuestión. Pero por si las moscas tendrá 1D4+1 Poderes Mutantes para hacerlo algo más resistente.

*38. Objeto Animado. (Origen Mágico)*

El SPJ no posee un cuerpo orgánico sino que es un objeto reconocible por todos, el cual ha cobrado vida mágicamente (un buzón de correos, una mesa, etc.) vamos, como en Inferno. Pero además el SPJ será inmune a la magia y poseerá 1D4+1 Poderes Mutantes. Evidentemente, este podrá hablar y tendrá habilidad manual.

*39. Triclopes. (Mitológicos)*

El SPJ posee 3 ojos, uno de ellos en la frente. Este "tercer ojo" le da Super PER además de poder ver lo invisible y de darle la capacidad de esquivar aquellos proyectiles que una persona normal no puede ver como balas o rayos de energía con una tirada de "Iniciativa/Reflejos". Posee además +1D4 Poderes Mutantes.

*40. Vectores. (No - Humanos)*

Los Vectores son criaturas de las más diversas apariencias y orígenes que son capaces de teleportar a la gente por otras dimensiones (Teleportación Rango Cósmico) a cambio de una módica suma. Pedirán un plus en el pago si el lugar de destino es un sitio peligroso. Los Vectores son trabajadores *Freelance* y no tienen un superior. Poseen un Conocimiento Dimensional del 100%. Tienen además +1D4 Poderes Mutantes.

*41. Transformers. (Tecnificados)*

Son tecnoarmaduras que poseen la capacidad de transformarse en un vehículo que elija el SPJ al hacerse la ficha con todas sus características. Para hacer esto el SPJ únicamente tendrá que tirar en la habilidad de "Armadura de Combate".

*42. Caballeros del Espacio. (Héroes Cósmicos)*

Los Caballeros del Espacio son una orden estelar que está bajo la tutela de Entidades Superiores y cuya misión es preservar la paz en el universo. Estos caballeros están distribuidos por todas las galaxias y poseen el potencial de un Héroe Cósmico. Tienen 1D10 Poderes Mutantes. Poseen además una Armadura Cósmica que les da el poder de Volar a Rango Cósmico y les incremento su FUE y su CON en un +50. Llevan consigo siempre un arma personal que saben manejar al 100%.

*43. Outlanders. (Mercenarios Dimensionales)*

Los Outlanders son criaturas que provienen de otras dimensiones y que tienen en común que trabajan como mercenarios para un mafioso muy poderoso que les encarga a sus chicos las más variopintas tareas; eliminar un reo fugado a otra dimensión, recuperar un valioso objeto, rescatar a la hija de un pez gordo, etc. La desobediencia se castiga con la muerte. Los Outlanders tienen 1D6 Poderes Mutantes y saben manejar armas *Hi-Tech*. Llevan siempre consigo una tarjeta que les permite trasladarse a una dimensión prefijada.

*44. Raza Alienígena Desconocida. (alienígenas)*

El SPJ puede crear ahora su propia raza de seres alienígenas. Dispone de 800 puntos a repartir entre sus Habilidades Básicas (incluida la VOL del personaje). Cada Poder Mutante cuesta 50 puntos. Si el personaje queda algo mediocre se puede tirar en la Tabla de Objetos Mágicos.

*45. Hijos de la Peste. (Poseídos)*

Los Hijos de la Peste eran niños del medievo que para escapar de esta plaga hicieron un pacto con el diablo para poder sobrevivir. Este se rió de ellos y los transformó en seres salvajes que pululan ahora por el mundo. A pesar de que son inmortales son incapaces de hablar excepto entre gruñidos y viven ocultos de toda presencia humana. Poseen 1D4+1 Poderes mutantes. Son inmunes a las enfermedades.

*46. Hijos de Judas. (Poseídos)*

Se dice que el diablo evito que Judas se suicidara en la horca con el propósito de que este extendiera su extirpe por el mundo, dejando tras de sí una progenie maldita incapaz de tener contacto con lo sagrado bajo pena de un daño de 1D100 PVS Estas criaturas van en grupos de 3, por lo que el SPJ controlará a tres de estos individuos. El grupo en total posee 1D6+1 Poderes Mutantes que deberá repartir entre los tres. No podrá dejar a uno sin poderes. Estos seres al morder dejan una marca con forma de "XXX" que simbolizan las 30 monedas de plata de cobró Judas. Cada vez que alguien sea mordido por una de estas criaturas, hará una tirada en la Tabla de Evento-Putadas o en la de Evento-Maldiciones. Si efectúan con crítico una mordedura la víctima tirará entonces en la Tabla de Evento-Muertes.

*47. Baba-Yagas. (Mitológicos)*

Seres mitológicos rusos de un gran poder que son temidos en toda la estepa. Las Baba-Yagas son brujas (saben Magia) que viven en una cabaña que tiene patas de gallina y la cual es capaz de andar y correr. Estos seres usan como montura la chimenea de esta misma casa la cual también posee flancos gallináceos y capacidad motriz, de hecho puede alcanzar los 300 Km/h absorbiendo la inercia y es capaz de correr a esa misma velocidad por paredes verticales dejando una estela de hollín a su paso. No hay penalización por el terreno para la chimenea, ya que incluso puede caminar por el agua. Estas señoras también disponen de un caldero de metal que puede volar a voluntad según Rango y que se dirigirá allá donde su dueña le ordene. Las Baba - Yagas tienen varios hobbys: 1) El Coleccionismo. Las Baba - Yagas coleccionan TODO sobre algo (cráneos humanos, sellos, caballos, gatos, posavasos, lo que sea). 2) Los Combates. Las Baba-Yagas siempre están buscando pelea con gente cachas. Y les excita ver como sus adversarios agonizan. 3) A las Baba-Yagas NO LES GUSTAN LOS NIÑOS, con lo que liquidarán de la manera más cruel posible a todo infante que vean. Este odio incluye también a las embarazadas y a los recién nacidos (a estos se los comen). Las Baba-Yagas poseen 600 puntos de EM para llevar a cabo estos hobbys.

*48. Barbarians. (Sin Poderes)*

Individuos que provienen de otras dimensiones, mundos paralelos o lugares inhóspitos donde no existe la tecnología. Poseen 100 en FUE, CON y AGI y van armados con un enorme mandoble que hace +50 al daño. Poseen 1D8 Objetos Mágicos. No pueden ejercer hechizos sobre sí mismos porque son inmunes a la Magia.

*49. Slims. (Seres Mágicos)*

Los Slims son 100 Kg. de repugnante moco translúcido que ha cobrado vida mágicamente. Estos seres son inmunes a los ataques cinéticos y energéticos. Pueden endurecerse hasta alcanzar los 100 puntos de DA gastando un Asalto en ello. La magia les hace daño X2. Son capaces de hablar. Odian a los Magos. Poseen 1D3+1 Poderes Mutantes.

*50. Terminators. (Tecnificados)*

Robots de tejido orgánico sobre endoesqueleto de metal que provienen de un futuro apocalíptico en el que las máquinas han decidido la exterminación del ser humano, Los Terminators comienzan su ficha con FUE 120 y DA 50. Saben manejar al 100% todas las armas de fuego y de Alta tecnología. Poseen un modulador de voz con el que pueden imitar sonidos. Los Terminators han venido al presente con un objetivo muy concreto y no descansarán hasta cumplir con él.

*51. El Clan de los Asesinos. (Clanes)*

Letal clan compuesto por mutantes inducidos pertenecientes a una organización secreta que han sufrido un brutal entrenamiento además de un tratamiento radioactivo. Todos sus miembros llevan un traje ajustado de Kevlar integral. Poseen 1D6+1 Poderes mutantes y ninguna secuela. Tienen una fuerza inicial de 120. Únicamente aceptarán órdenes de sus superiores. No valoran la vida humana y no se cortarán en cargarse a quien sea.

*52. El Clan de los Ladrones. (Clanes)*

Peculiar clan que está compuesto por metahumanos de distintos orígenes, desde Duendes hasta Ninjas o Tecnificados. Todos bajo la tutela de un Ladrón Maestro que encarga los más diversos trabajitos a los miembros del clan más cualificados para ello. Los miembros de este clan son adoctrinados en las artes mágicas (tipo Magos) aparte de poseer amuletos que les otorgan el poder de "Invisibilidad" y "Fusión con la sombra".

*53. Maestros de la Sombra. (Ninjas)*

Reducido clan de Ninjas de alto nivel que no pueden ser vistos durante la noche aunque se le mire directamente. Tampoco pueden ser oídos en la nocturnidad por animales o seres humanos a menos que ellos quieran, No pueden ser fotografiados o grabados en vídeo. Son capaces de hipnotizar a un animal o un ser humano si no pasa una tirada de EQM. Este se quedará dormido instantáneamente. Su capacidad de salto será multiplicada por 5. Tienen un código de honor muy estricto. Comienzan con 2 Técnicas de Combate Ninja extras.

*54. Frankensteins. (Tecnificados)*

Seres medio humanos, medio mecánicos que un científico ha creado con las más diversas intenciones y directrices. Poseen Super FUE y CON como si de un Poder Mutante se tratara, además de poseer una ficha como tecnificado. Pueden hablar y tienen sentimientos. No son muy guapos en aspecto (APA 0).

*55. Monstruos de Probeta. (Mutantes Inducidos)*

Desechos biológicos ocasionados por un error de un científico o grupo de científicos a la hora de crear una nueva forma de vida. Tienen 10 secuelas además de una escasa vida de 5 años. Poseen 1D8+1 Poderes Mutantes.

*56. Saibaimanes. (Alienígenas)*

Criaturas inferiores alienígenas que tienen un origen biológico-vegetal y que son plantadas para que cuando se desarrollen, sirvan como esclavos o carne de cañón en las guerras extraterrestres. Sin embargo son muy peligrosos, algunas civilizaciones desarrolladas han dejado de existir debido a las rebeliones de estos seres. Poseen 1D6+1 Poderes Mutantes además de la capacidad de Volar (se tira Rango) y expulsar por la cabeza un ácido potente (30+5D10 de Daño). Pueden autodestruirse provocando una explosión que arrasará todo a 500 metros de radio. Obedecerán las órdenes de quien los plante a menos que los maltrate. El fuego les hace daño X2.

*57. Luchadores Callejeros. (Ninjas)*

Luchadores que utilizan su fuerza para defender a los débiles o bien por lucro personal. Son muy poderosos y están motivados por razones bien distintas. No poseen el "chí" de los Ninjas pero conocen 10 "Técnicas de Combate".

*58. Plantas Andantes. (Mutantes Inducidos)*

Plantas que por una mutación genética o por un tratamiento biológico intencionado son capaces de hablar y andar bípedamente con sus propias raíces. Pueden morder con una boca provista de dientes (+20 al daño) además de escupir ácido por ella (20+4D10), Pueden alargar sus ramas como si el poder de "Elasticidad" se tratara Poseen 1D4+1 Poderes Mutantes.

*59. Unicornios. (Mitológicos)*

Criaturas mitológicas de cuerpo de caballo con un cuerno en la testuz que posee propiedades mágicas. Los Unicornios viven en las profundidades de los bosques y muy pocas criaturas conocen de su existencia. Los Unicornios saben Magia (tipo Magos) además de poseer el poder de "Telequinesis" así como de 1D4 Poderes Mutantes. Son aliados de los elfos y a veces estos los usan como montura.

*60. Jueces de la Muerte. (Alienígenas)*

Extrañas criaturas con aspecto de zombis que vagan por el universo matando a todo lo vivo que se encuentran ya que según sus creencias todos los vivos comenten pecados capitales. Estos seres están organizados y dispersos por todo el universo. Llevan un uniforme parecido al de un policía. Son inmortales. No usan armas pero poseen 1D6 Poderes Mutantes. Tienen poderosas garras que inflingen un +30 al daño.

*61. Maniac Cops. (Clanes)*

Agentes de policía asesinados en una redada que han vuelto a la vida por causas desconocidas y dispuestos a vengarse con las características añadidas de saber manejar armas *Hi-Tech* y poseer 1D4 Poderes Infernales. Poseen igualmente las características de un zombie. Si queda algo de los delincuentes a los que combaten, les leen sus derechos.

*62. Hombres Serpiente. (Mitológicos)*

Raza supuestamente extinta sobre la tierra de seres humanoides con rasgos ofidios. Estos seres tienen la capacidad de hacerse pasar por una persona normal. Poseen Super AGI además de 1D6 Objetos Mágicos. Pueden hablar con todos los reptiles. Estos no les atacarán. Son inmunes a la magia, Al morder hacen 1D100+Veneno Potente si supera el DA de la víctima.

*63. Tortugas Gigantes. (No-Humanos)*

Enormes tortugas del Tamaño de un Wolskwagen cuyo caparazón es invulnerable a todo tipo de ataque. Siempre se mueven las últimas en los combates. Poseen 1D6+1 Poderes Mutantes.

*64. Replicantes. (Tecnificados)*

Célebres androides de aspecto humano famosos por la película de "Blade Runner". Poseen 120 en FUE, CON y AGI. Viven únicamente 5 años. Saben manejar armas de Alta Tecnología. No se quedan inconscientes. DA 60.

*65. Atlantes Originales. (Mitológicos)*

Atlantes originarios de la ciudad de la Atlántida antes de que esta se hundiera y estos mutaran a como se les conoce actualmente. Creados por Poseidón como los guerreros definitivos tienen 1D10 Poderes Mutantes y 100 en todas las Características Básicas.

*66. Gladiadores Estelares. (Luchadores Alienígenas)*

Guerreros que luchan en arenas de batalla de todo el universo. Son famosos por su fuerza y su destreza. Poseen 1D10 Poderes Mutantes y otro D10 en Técnicas de Combate Ninja.

*67. Hombres Lava. (No -Humanos)*

Seres primigenios cuyo cuerpo es roca fundida que hace 1D100 PV al contacto (mínimo de 20). Poseen el Poder de Control del Fuego así como inmunidad al Calor. Pueden lanzar bolas de lava que hacen 60+5D10.

*68. T-1000. (Tecnificados)*

Modelo avanzado de Terminator compuesto de acero líquido. Posee el poder de Plasticidad además de las características de un Terminator normal. Correr 100%.

*69. Juguete Mortal. (???)*

El SPJ es un Juguete con superpoderes. No poseerá un DA inicial pero poseerá 1D10+1 Poderes Mutantes, El aspecto queda a discreción del Jugador.

*70. Hombres del Saco. (Mitológicos)*

Célebres personajes de cuentos que raptan a los niños que no se portan bien. Los motivos que lleven al SPJ a raptar niños están a su discreción. Los Hombres del Saco poseen la habilidad de Acechar/Discreción al 100%, además son invisibles a los niños y a los animales. Poseen 1D3+1 Poderes Mutantes.

*71. Cazadores de Sueños. (Dimensionales)*

Jóvenes de 17 años que provienen de una dimensión en la que las pruebas de iniciación a la madurez consisten en viajar por otras dimensiones recolectando objetos diversos que deben de presentar ante su familia, Estos peculiares exploradores poseen 10 Objetos Mágicos.

*72. Estatua Animada. (Seres Mágicos)*

El SPJ es una estatua famosa (como por ejemplo; el David de Miguel Angel) que por arte de magia ha cobrado vida y ha abandonado su estático puesto para las más diversas directrices que se le puedan ocurrir al SPJ. 700 Puntos a repartir entre sus Habilidades Básicas. 80 DA. *Nota: El SPJ también puede ser una escultura de arte moderno si lo prefiere.*

*73. Momias. (Mitológico)*

Personajes importantes de un pasado remoto de la humanidad cuyos cuerpos fueron momificados con la esperanza de hallar la vida eterna para ellos y que han resucitado en nuestros días. Las Momias saben Magia y poseen una FUE Metahumana (súper FUE). Los ataques de fuego les hacen el doble de daño.

*74. Jar - Jar. (Alienígena Patético)*

Penoso y lamentable personaje anfibio digital que acapara el protagonismo del Episodio 1 de la saga de Star Wars. Inútil en todos sus aspectos. No posee Poderes excepto el de Branquias para poder bucear y huir así de cualquier peligro. Cada dos Asaltos hará una pifia que afectará a un SPJ o PNJ del grupo. Es el peor bicho de esta Tabla.

*75. Men in Black. (Justicieros)*

Misteriosos hombres de negro que trabajan como agentes para una organización gubernamental secreta fuertemente financiada con el propósito de controlar y evitar que seres alienígenas Interfieran en la vida de los seres humanos. Manejan armas de alta tecnología y poseen base y cobertura diversa. 1D10 Gadgets, entre ellos, un neuralizador que anula los recuerdos de las últimas dos horas a todos aquellos que no estén debidamente protegidos.

*76. Moteros Metahumanos. (Mutantes)*

El SPJ maneja a una banda de moteros de Harleys que poseen poderes. La banda se compone de 1D10 individuos, cada uno con su moto, y cada miembro posee un poder mutante. Conducir moto 100%.

*77. Cobradores de Impuestos. (Mutantes)*

¿Qué sucede cuando Hacienda quiere cobrar a un moroso metahumano? Fácil. Envía a uno de sus funcionarios especializado en cobrar todo el patrimonio que el moroso no ha declarado con Armas de alta tecnología y 1D10 Poderes Mutantes.

*78. Asaltabancos. (Mutantes)*

*"Si eres lo bastante fuerte, puedes tomar lo que quieras"*. Es la famosa frase de los amantes de lo ajeno, en especial si lo ajeno está guardado en una cámara acorazada como es el caso de los Asaltabancos, metahumanos especializados en atracos a gran escala con retención de cientos de rehenes. Amantes de la acción pura y dura y de la violencia gratuita. El SPJ controlará a un grupo de 5 de estos especimenes con un poder cada uno. Saben manejar armas de Alta Tecnología.

*79. Cazador de... (Mutantes)*

No, no es otro Cazador de Sueños. El SPJ es un cazador profesional de un grupo de criaturas en concreto: cazavarnpiros, cazamutantes, etc. Que elija o que haga la pertinente tirada. Trabajará para alguien o irá por cuenta, como quiera, Posee 1D6 Poderes Mutantes. Estos metahumanos ya parten con una base bien equipada así como una financiación holgada.

*80. Ejecutivos Agresivos. (Mutantes)*

Los Ejecutivos Agresivos son Yuppies Metahumanos que visten de Arman¡ y que usan sus 1D6 Poderes Mutantes para aumentar sus valores bursátiles en propiedad. Situación económica muy holgada.

*81. Guardianes de... (Guardianes)*

Estos no son Guardianes de Objetos con poderes como en el juego normal, sino que el SPJ encarna a un guardián de un lugar: un río, una cueva, una cascada, una montaña, etc. Y que será el lugar el que le dará poderes al SPJ siempre que este esté allí. Se puede hacer que el lugar sea genérico y no particular. 1D6 Poderes Mutantes.

*82. Gusanos Gigantes. (No-Humanos)*

Raza de Gusanos que sobrevivieron a un pasado prehistórico y que han salido de su crisálida en nuestros días. Poseen Super FUE, y una AGI de 30. 1D4 Poderes Mutantes.

*83. Taxistas intergalácticos. (Alienígenas)*

Pertenecientes al Sindicato de Taxistas Siderales (S. T. S.) estos Taxistas cobran una bajada de bandera astronómica (nunca mejor dicho) y unas tarifas prohibitivas por cada año-luz recorrido. Cobran en cualquier moneda galáctica, y si no pagas lo más seguro es que necesites una ambulancia y no un taxi para desplazarte, ya que estos taxistas son CACHAS (200 FUE) y llevan una pistola de rayos láser L-900 en la guantera por si los atracadores. Comienzan con una nave intergaláctica (máximo 9 plazas) que manejan al 100%.

*84. Seres Malditos. (Poseídos)*

Criaturas con 1D4 Secuelas, 1D4 Evento-Putadas, 1D4 Evento-Maldiciones y otro D4 en Evento-Muertes fruto de los males que haya cometido. La suma total que haya salido en los dados de cuatro serán los Poderes Mutantes que poseerá el SPJ. Los poderes que hayan salido en el dado para determinar las Evento-Muertes estarán a nivel cósmico.

*85. Dúo. (Varios)*

El SPJ será un grupo en sí mismo compuesto de dos personas (se hace dos fichas) que jugarán a la vez.

*86. Superhéroes Publicitarios. (Mutantes)*

Los Superhéroes Publicitarios siempre son metahumanos que llevan en sus uniformes claras referencias visuales a una marca comercial (como Pepsimán en Japón). Aunque siempre busquen el llamar la atención y a veces den vergüenza ajena no por ello tienen por qué ser unos mierdas. De hecho a las compañías les interesan los Metahumanos más cachas para enTablar combates que llamen la atención ante los Media. Estos individuos raramente actúan en grupo. Poseen 1D8 Poderes Mutantes.

*87. Hombres-Basura. (Mutantes Inducidos)*

Productos de los residuos radioactivos contaminantes en los vertederos, los llamados Hombres-Basura son, literalmente, basura que ha cobrado vida y pueden tener y estar hechos de aquello que se le ocurra al Jugador. Poseen ID6+1 Poderes Mutantes.

*88. Super S.W.A.T. (Justicieros)*

Metahumanos que trabajan como Fuerzas Especiales de la Policía en los casos más extremos en los que hay que utilizar la fuerza. Saben manejar armas de alta tecnología y poseen vehículo propio. Son del Tipo "Justiciero". Reciben 25 millones por nivel para comprarse gadgets.

*89. Animal Superhéroe. (No-Humanos)*

El SPJ es un animal autóctono del Planeta que posee 1D6 Poderes Mutantes y la capacidad de hablar (se tira en la lista de animales).

*90. Hombres Salvajes. (Magos/Guardianes)*

Hombres y mujeres primitivos que viven agrupados en los lugares más salvajes e inhóspitos de la Tierra como si de la Edad de Piedra se tratara. Son el último reducto de la civilización Neanderthal y conocen la magia totémica. Nadie sabe por qué pero estos seres son inmunes a los poderes mutantes. Poseen 1D8 Objetos Mágicos.

*91. Maestros de Esgrima. (Guardianes)*

Seres de los más diversos orígenes que poseen armas de filo que les otorgan 1D6 Poderes. Saben manejar este arma al 100%.

*92. Exterminadores. (Alienígenas)*

Seres que viajan por todo el universo exterminando otra especie alienígena en

concreto. Siempre hay alguien que les patrocina, 1D10 Poderes Mutantes. Saben pilotar naves espaciales como si de un vehículo normal se tratara.

*93. Lachosos. (Mutantes)*

Patéticos, lamentables e impresentables individuos Metahumanos que siempre van armando follones para salir en la TV. Sus uniformes son de un terrorismo estético brutal y siempre buscan estar en el candelero de las revistas de sociedad. 1D3 Poderes Mutantes.

*94. Speeders. (Tecnificados)*

Los Speeders son Vehículos que poseen pautas mentales de un ser humano y que tienen las habilidades de un Tecnificado. (como el Coche Fantástico).

*95. Porteros de Discoteca. (Mutantes)*

Con los tiempos que corren y la gentuza que anda por las calles, los propietarios de locales nocturnos no van a colocar a un guardia jurado en la puerta de su negocio para que regule la entrada a los metahumanos, sino que plantará allí al matón más grande e intimidatorio que puedan encontrar. Los porteros de discoteca del Superhéroes Inc. son realmente brutos y si alguien intenta colarse en su terreno va ha acabar la noche tumbado en la Morgue más cercana. 10 Poderes Mutantes.

*96. Coleccionistas. (Mutantes)*

Seres inmortales que dedican su larga vida a coleccionar los más diversos y extravagantes objetos por los que ellos sienten una gran predilección: reliquias, pertenencias de personajes históricos, objetos mágicos, objetos guardián, obras de arte, etc. El coleccionismo es su religión y no escatimarán gastos ni esfuerzos por conseguir piezas únicas. Los coleccionistas poseen 1D4 Poderes Mutantes, son en su mayoría millonarios y viven rodeados de confidentes y contactos de todas las partes del mundo (y de otras dimensiones).

*97. Suplantadores. (Mutantes mecanizados)*

Seres que se hacen pasar por otras personas gracias al poder de “Metamorfosis” que poseen. Los suplantadores son en su mayoría espías industriales que cobran por ahorrar esfuerzos de investigación a otras empresas. Si hay que robar un secreto industrial, boicotear una fusión corporativa, hacer que los activos de una empresa se hundan o arruinar la imagen de la que ha sido hasta ahora una prestigiosa marca, se recurre siempre a un suplantador. Estos personajes son capaces de saltarse cualquier sistema de vigilancia y poseen 10 Gadgets que les ayudarán en sus misiones.

*98. Inspectores Gadget. (Mecanizados)*

Los Inspectores Gadget son un cuerpo no oficial de la policía compuesto por Cyborgs que está encargado de investigar los más peliagudos asuntos del estado sin que los Media se enteren. Poseen 20 Gadgets al Azar.

*99. Vampiros Supremos. (Poseídos)*

La más alta estirpe vampírica que hay sobre la faz de la tierra y únicamente existen 5 seres con este Rango. Estos vampiros son inmortales y son los primeros en su raza que pisaron la tierra hace 6000 años. Estas criaturas no poseen ninguna de las debilidades de sus congéneres inferiores e incluso pueden caminar bajo la luz del sol sin malus alguno. Tienen 200 en FUE, CON y AGI y poseen 5.000 puntos de EM en hechizos. No poseen Poderes Mutantes. Cada Vampiro Supremo tiene bajo su mando a 1000 súbditos. Hay un vampiro Supremo en cada continente.

*100. Magos Callejeros. (Magos/Ninjas)*

Personas adoctrinadas en las enseñanzas mágicas y a la vez, entrenadas en las artes marciales. Los Magos Callejeros son a la vez Ninjas y Magos, teniendo además 1D8 Técnicas de Combate al azar.

*101. Medusas. (Mitológico)*

Criatura humanoíde de piel pálida, ojos sin pupila y cabellos de serpientes que petrifica a sus víctimas con solo mirarlas. Posee poderosos colmillos que infligen Modificador de FUE+1D6 de daño. Las serpientes del cabello también pueden atacar en grupos de 1D6 por Acción, causando el daño de una serpiente normal (ver ficha de serpiente) multiplicado por el nº de serpientes que ataquen. El ataque con las serpientes es una habilidad regida por “Combate Cuerpo a Cuerpo”. Las serpientes alcanzan un metro de longitud pudiendo contraerse a voluntad. Si se amputa una serpiente, otra crece en su lugar (24 horas). Las serpientes de la Medusa no son susceptibles al poder de “Control Animal”. La medusa puede petrificar a sus víctimas si estas al mirarla no pasan una tirada de EQM; si la víctima obtiene una pifia, quedará reducida a cenizas. Las víctimas no podrán hacer ninguna acción física. La habilidad de “petrificar” está sujeta a Rangos de poder y el jugador puede decidir a quien aplica esta habilidad. Este poder hará efecto siempre y cuando haya un contacto visual directo entre la medusa y la víctima (no mediante una cámara de vídeo o sistemas similares). Las medusas

pueden ser de ambos sexos. Al morir la medusa los petrificados se despetrifican.

*Petrificar (PER/2): Rangos*

*Bajo: 1D6 Asaltos*
*Medio: 1D10+2 Asaltos*
*Elevado: 1D4 horas*
*Alto: 1D20 horas*
*Cósmico: A discreción. Puede convertir a la víctima en cenizas directamente si esta no pasa una tirada de EQM.*

*102. Cíclopes. (Mitológico)*

Inmensas criaturas de más de dos metros de altura que poseen un único ojo, pero de percepción sobrehumana. Su piel va de los tonos grises a los anaranjados y son invulnerables al calor. Poseen una fuerza y una constitución superhumanas. Carecen de pelo y no pueden tener una inteligencia superior a 60. Los cíclopes no tienen ningún malus a la percepción. Poderes: “Superfuerza”, “Superconstitución”. “Superpercepción”, “Inmunidad al calor”.

*103. Centauros. (Mitológicos)*

Criaturas híbridas entre el hombre y el caballo de carácter pacífico pero grandes guerreros cuando tienen que defenderse. Poseen el poder de "Superconstitución" y “Superpercepción”. Nunca pierden el sentido de la orientación. Son muy hábiles con armas de filo (+ 40%). Y poseen los atributos de un caballo, (ver ficha). No usan tecnología alguna.

*104. Gárgolas. (Mitológico)*

Seres mágicos creados a partir de la piedra (u otro material) al cual pueden volver a voluntad en estado inanimado y durante el cual no tienen movimientos. Poseen un gran sigilo (+20%). Son criaturas nocturnas que durante la noche aumentan sus características en un +30%. Pueden volar a Rango bajo y son inmunes a cualquier hechizo. Durante el día sus características pierden un -20%. Las gárgolas tendrán que tirar en la Tabla de materiales el material al que están sujetas. Poseen la capacidad de fusionarse con el material del que están hechas a un Rango sujeto a tirada. *Poderes:* “Superconstitución”, “Volar” (Rango bajo), “Invulnerabilidad Mágica”, “Fusión”.

*105. Fénix. (Mitológico)*

Aves de gran tamaño (1D4 m de envergadura) inmortales capaces de comunicarse con cualquier criatura inteligente e inmunes al fuego y al calor. Poseen el poder de Volar a Rango cósmico y el del control del fuego (se tira Rango). Poseen una gran suerte (+30%).

*106. Dragones. (Mitológicos)*

Reptiles iguánidos de más de 6 metros de longitud con alas membranosas a la espalda que les permite volar a Rango bajo. Poseen una fuerza y una constitución metahumanas (súper FUE y CON) y la capacidad de expulsar fuego por la boca. El daño que inflija este fuego está sujeto a una tirada de Rango en el poder “Emisión de Energías” (fuego). Pueden comunicarse con los humanos y aprender magia a partir del nivel 2, en el cual se medirá la capacidad mágica del personaje. Son seres muy elocuentes y se les suma +20% a la Influencia.

*107. Duendes. (Mitológicos)*

Pequeñas criaturas conocedoras de la magia (Magos) que poseen la habilidad de cambiar de tamaño a Rango Cósmico y pasar inadvertidos al resto de los seres (+30% a Acechar/Discreción). Poseen además 1D4 Objetos Mágicos.

*108. Hidras. (Mitológico)*

Criaturas de forma ofidia que poseen 1D10+1 cabezas de más de tres metros de altura que infligen un daño mortal de 1D100+50 cada una pudiendo atacar a varios objetivos simultáneamente. Son muy lentas (-20 a AGI). Si una cabeza es amputada, otras dos crecen en su lugar. Poseen una piel dura que para 60 al daño. 1D3 Poderes.

*109. Héroes Mitológicos (Divino).*

Seres humanos o bien seres normales que han trascendido de su propia condición gracias a sus actos heroicos para convertirse en semi-dioses. Los Héroes Mitológicos poseen súper FUE y CON, así como un Objeto Guardián que les otorga 1D4 Poderes (mínimo 2). Están sujetos a un panteón o a una entidad cósmica. Un crítico en suerte en situaciones delicadas le otorgará la ayuda de su entidad o su panteón (siempre a discreción del DJ). Si la Entidad/Panteón lo considera oportuno, pueden ser resucitados una vez muertos.

*110. Ángeles y Demonios. (Divino)*

Heraldos directos de una Entidad Cósmica o un Panteón de dioses. Son estas, criaturas poderosas a las cuales se les suma un +75 a la FUE y CON. Hablan cualquier idioma y son capaces de adoptar cualquier forma (poder de “Multiformidad”).Vuelan a Rango Cósmico. Poseen una gran Influencia (+20%). Si son Ángeles poseen 1D4 Poderes Mutantes y si son demonios 1D4 Poderes Infernales. En ambos casos uno de ellos (al azar) estará a nivel cósmico.

*111. Zombies. (Poseídos).*

Seres que en un momento determinado dejaron de vivir pero han sido resucitados a discreción del DJ. Poseen una ficha normal pero se les restará –20 a la AGI. No sienten dolor ni se quedarán inconscientes. Únicamente morirán de nuevo si se rebasan sus PV originales en negativo. Poseen 1D4+1 Poderes Infernales. Pueden recordar retazos de su vida anterior y pueden mostrar sentimientos.

*112. Esqueletos. (Poseídos).*

A diferencia de los zombies, para los esqueletos se ha necesitado de una magia más poderosa para que estos se pongan de pie. Poseen una ficha normal pero dotada de Inmortalidad y de 1D4 Poderes Infernales. No mostrarán ningún sentimiento ni recordarán nada de su vida anterior. Poseen una excelente visión nocturna. Aunque sus huesos sean reducidos a gravilla su inmortalidad hará que se recompongan al instante.

*113. Fantasmas. (Poseídos).*

Seguimos con los muertos. Los Fantasmas son seres que han vuelto a la vida pero de una forma incorpórea. Poseen una intangibilidad total y no podrán aumentar su densidad. Poseen 1D6 Poderes Infernales entre los que debe estar "Telequinesis". A un fantasma sólo se le puede "matar" con Magia. Momento en que su espiritu se desvanecerá.

*114. Elementales. (Mitológico)*

En los albores de la creación existían seres elementales portadores cada uno de un elemento es sí mismos. Estos se dividen en Agua, Fuego Tierra y Electricidad. Cada uno de los Elementales posee los poderes de Control, Emisión, Absorción y Fusión a su elemento a Rango Cósmico. No son enteramente tangibles, pero pueden morir, por ejemplo, si a un elemental de fuego lo encierras en un lugar sin oxigeno. Cualquier otro impacto No-Mágico no surtirá efecto.

*115. Mecanizados.*

Los Superhéroes Mecanizados basan su fuerza en el uso de los más variopintos gadgets que les otorgan al SPJ las más variadas habilidades. Empiezan con 50+1D10 millones de pesetas que invertirán en la compra de gadgets en la Tabla correspondiente (en esta misma web). A cada nivel recibirán de nuevo más dinero.

*116. Quarks. (Alienígenas).*

Los Quarks son seres alienígenas que son enviados por otras potencias interplanetarias para sabotear a otros planetas desarrollados intentando que no alcancen el potencial de otros sistemas. Los Quarks son capaces de volar a Rango Cósmico. Su cuerpo está compuesto de energía eléctrica y son capaces de introducirse en cualquier maquinaria y hacerla malfuncionar. Poseen el poder de "Poltergeist" pero una vez dentro de la máquina en cuestión estos pueden manejarla a su antojo. Estos seres pueden emitir energía eléctrica según Rango. Los impactos cinéticos no les afectan.

*117. Broncianos. (Alienígenas).*

Poderosa raza alienígena distribuida por todo el universo regida bajo una fuerte jerarquía fascista. Los Broncianos son seres arrogantes y consideran al resto de las criaturas como evolutivamente inferiores. Los Broncianos poseen Súper FUE, CON, INT + Un poder mutante al azar. Pueden sobrevivir en el vacío.

*118. Caballeros del Zodiaco. (Ninjas)*

Todo el mundo conoce las aventuras de los *"Saint Seya"* ¿No? Los Caballeros del Zodíaco son la guardia de honor de la diosa Atenea. Los cuales dedican sus esfuerzos a proteger la vida de su diosa y, en segundo término, proteger la Paz y la Justicia del mundo, bla, bla, bla. Son seleccionados individuos de todas las nacionalidades para someterse a un infernal entrenamiento que les hará superar los límites normales de un humano. Poseen las características de un Ninja (incluso ganan una Técnica de Combate Ninja por nivel). Comienzan con 110 en FUE y CON, un poder ofensivo a nivel Medio (se tira hasta que salga algo ofensivo) y una armadura de bronce (DA 40). Cada 3 niveles, se les otorgará una nueva armadura de Rango superior (plata y luego oro) que les incrementará un +20 a la FUE y CON (y +20 a su DA) y un Rango más al poder ofensivo que posean. Tienen una APA mínimo de 80 y su pelo (a ser posible largo) será de colorines.

*119. Sotxos. (Dimensionales)*

Seres simiescos que viajan de una dimensión a otra debido a sus conocimientos dimensionales (70%). De aspecto parecido al de mandriles humanoides. Son altamente territoriales y agresivos. Se suelen ver manadas de estas criaturas en encrucijadas entre una realidad y otra. Suelen viajar en pequeños grupos, aunque también pueden ser atados por un ser más poderoso y encargarles que vigilen un portal determinado. Los Sotxos poseen Súper FUE y CON.

## *NUEVOS ORIGENES. Tabla 3*

*1. Embajador Divino. (Mitológico)*

Seres de las más diversas apariencias que sirven de representación a entidades superiores, como pueden ser Dioses, Semi-Dioses o Héroes Cósmicos[34]. En su mayor parte toman la apariencia de animales multiformes[35] (Con el poder de "Multiformidad", se tira Rango). Estos seres saben hablar todos los idiomas (incluidos idiomas alienígenas e "Idioma Divino"[36]). Tienen mucha "Psicología"[37] (INT/3+20%). Los seres mágicos y mitológicos los reconocen y procuran no hacerles daño.

*2. Totémico. (Mitológico)*

Los SPJs totémicos poseen poderes que son los propios de un animal ("Volar" como un águila, la Súper FUE de un oso, etc...). Se supone que hay una entidad o un animal Dios Primigenio el cual es que proporciona los poderes, ligado al SPJ. El ejemplo más claro de esto es "Spiderman". Se tira 1D8 Poderes[38] (mínimo 2) entre los que estará "Empatía Animal"[39] (Se tira Rango). Puede tener una mascota (Sin habilidades metahumanas).

*3. Virus Informático. (Tecnológico)*

Se verá que los Cibermagos son capaces de crear virus informáticos perfectamente tangibles y con habilidades metahumanas. Esta vez el SPJ encarna a uno de estos seres que ha escapado al yugo de su creador y se ve libre para hacer lo que quiera en el "mundo real" (o no, y tiene que seguir las directrices de su amo). Los Virus Informáticos son seres de energía[40] con 1D6+1 Poderes Mutantes entre los que se encontrará "Invulnerabilidad a la Energía Cinética". A pesar de que son de pura energía la electricidad les causa Daño X2.

*4. Hipogrifos. (Mitológico)*

Seres típicos de la fantasía heroica cuya mitad superior de su cuerpo es de león y la inferior es de un caballo. Poseen alas y cabeza de águila. Pueden volar a Rango Bajo. Entre sus poderes se encuentran la Súper FUE y Súper CON. Bonus de +20 a la PER Básica[41].

*5. Cerebrales. (Alienígenas)*

Los Cerebrales son seres alienígenas de una apariencia muy similar a la humana, salvo que poseen una cabeza desproporcionadamente grande (es decir, como los típicos aliens de los pulps cincuenteros). Su enorme masa encefálica les otorga los poderes de "Telepatía", "Telequinesis", "Súper INT". Saben manejar armas de Alta Tecnología (PER+INT/3).

*6. Paladínes. (Clanes)*

Los Paladines son seres de las más diversas apariencias y orígenes que dedican su potencial a hacer el bien.
Poseen un aura especial que hace un +50 al Daño (CaC[42] y con Armas Blancas) si estos atacan a criaturas tipo "Poseídos". Son Inmortales (poder de "Inmortalidad" T1,42). Poseen 1D6 Objetos Mágicos al azar, también algún tipo de protección que les otorga 50 al DA. Prefieren las Armas Blancas. No usan armas de fuego ni tecnológicas. Poseen Técnicas de Combate de Justiciero[43] pero NO otros atributos de justiciero. Saben "Magia" con EM/2; solo aprenderán hechizos de "Magia Blanca"[44].

*7. Gigantes. (Mitológico)*

Seres de 1D20 metros de altura (mínimo 4). Poseen Súper FUE y Súper CON y 1D3 Poderes al azar. Odian a los Elfos y a los Enanos[45]. Se dedican a usar su tamaño para atemorizar a los demás. Se aplican en ellos las reglas de combate para seres con "Cambio de Tamaño".

*8. Valkirias. (Mitológico)*

Mujeres Guerreras que se dedican a recoger las almas de los guerreros caídos en combate[46]. Suelen ir montadas en un caballo alado[47]

---

[34] Puede ser cualquier otra entidad a discreción del jugador.
[35] Por poner un ejemplo; los Cuervos de Odín.
[36] Ver "Nuevos Poderes" Tabla 2 (85) poder: "Hablar con los Dioses".
[37] Usamos esta Habilidad para detectar mentiras o intenciones ocultas en los PNJs.
[38] De entre los poderes que salgan, El DJ tendrá un poco de "manga ancha" y otorgará poderes al SPJ que concuerden con los de un meta humano totémico o sean los propios del animal que se elija.
[39] Tabla 1 (36).
[40] La energía de la que están hechos los "Virus Informáticos" no es similar a ningún otro tipo de energía, por lo que no serán susceptibles de ser controlados con el poder de "Control de otras Energías".
[41] El resto de sus Características Básicas vendrán determinadas por el D100, aunque sea un híbrido de varios animales.
[42] "Cuerpo a Cuerpo" (AGI+PER/2).
[43] Podrán ganar 1 Nueva Técnica de Justiciero por Nivel al azar.
[44] Entre el Jugador y el DJ se dilucidará qué hechizos pueden pertenecer a la "Magia Blanca".
[45] Un Elfo o un Enano tendrán que tirar EQM/2 para no salir huyendo de la presencia de un gigante.
[46] Esto no quiere decir que las Walkirias posean el poder de "Absorber almas".
[47] El Caballo poseerá una ficha "Normal" de caballo, salvo por el hecho de que tiene alas. No poseerá Súper CON, ni nada parecido...

("Volar" Rango Bajo). Pueden solicitar ayuda y consejo a los Dioses Nórdicos (Poder "Hablar con los Dioses" (T2, 85), pero con un +20%). Poseen el poder de "Precognición" a Rango "Bajo". Están bajo la protección de una entidad. +20 a FUE y CON. 1D4 Poderes Mutantes.

*9. Bersekers. (Sin poderes)*

Antiguos guerreros escandinavos que han pervivido hasta nuestros días. Poseen el Poder de "Ansia de Sangre" (T2, 62) y también una Súper FUE reducida a 40+4D10. Los Bersekers no retrocederán nunca en un combate por muy fuerte que sea su enemigo, jamás se rendirán ni se quedarán inconscientes. Morirán cuando sus PVs lleguen a 0. Controlar o atacar mentalmente a una de estas criaturas conlleva un malus o reducción adicional de –40% al atacante.

*10. Héroe de Acción. (Sin Poderes)*

Llamamos "Héroe de Acción" a todos aquellos SPJs muy parecidos a los personajes que pueblan las películas de acción en plan "Jungla de Cristal" y similares. En este juego los Héroes de Acción tienen Súper CON y Técnicas de Justiciero (una al azar por Nivel) a la vez que saben manejar al 100% todo tipo de Vehículos, excepto, claro está, todos aquellos que se escapan un poco de la definición normal de "vehículo" como transbordadores espaciales y naves alienígenas[48]. Estos personajes pueden manejar armas de Alta Tecnología.

*11. Sueño. (Mitológico)*

Criaturas de diversas apariencias que han abandonado los Reinos Oníricos por los más diversos motivos. Son bondadosos e intentarán siempre hacer el bien. Jamás matarán a cualquier otra criatura. Poseen 1D8 Poderes (mínimo 2) entre los que se encontrarán los de "Pacificación" (T2, 7) y "Sueño" (T1, 54).

*12. Pesadilla. (Mitológico)*

Lo mismo que lo anterior pero colocándonos en el reverso tenebroso. Las pesadillas son malévolas y se alimentan del EQM de otros seres. Poseen 1D8 Poderes entre los que se encontrarán "Lentitud" (T2, 15), "Sueño" (T1, 54) e "Inspirar terror".

*Poder Exclusivo:*

*"Inspirar Terror" (PER+INT/2)*

Con este poder el SPJ es capaz de provocar estados de terror y EMAs[49] en sus oponentes con su mera presencia. Este poder no está activado siempre, tendrá que tirar si quiere meter miedo en el cuerpo a sus adversarios. El SPJ puede elegir "no asustar" a sus aliados.

*Bajo.-(De chiste):* El SPJ da menos miedo que Espinete. Sus oponentes al verlo se les resta a cualquier acción –10% (Si, por ejemplo, el SPJ está invisible, a sus oponentes no se les restaría nada, ya que tienen que VERLO, para sentir terror).
*Medio.- (Oh, oh):* El SPJ ya es algo más respetable. Ya da más miedo porque su aspecto es más siniestro. A sus oponentes esta vez se verán mermados de un –20% a todas sus acciones. Si estos deciden huir del combate, sus porcentajes volverán a la normalidad.
*Elevado.-(¡Glups!):* El SPJ da miedo de verdad. Merma de –30% a sus adversarios. Perdida de 1 AxA. Tirada de EQM cada Asalto si se quiere combatir contra el SPJ.
*Alto.-(¡Dios mío!):* Merma de –40% a todos los oponentes. Pérdida de 1 AxA. Tirada de EQM/2 cada Asalto si se quiere seguir combatiendo contra el SPJ. Si sale pifia en la tirada, los oponentes entrarán en un EMA al azar. Si, simplemente no les sale, pérdida de 1 punto de EQM de manera permanente. A cada Asalto, cada oponente tira 1D100, si sale 25 o menos, huirán de la presencia del SPJ.
*Cósmico.-(¡Aaaaargh!):* Esta vez, merma de un –50% a todos los oponentes. Las AxAs de sus oponentes se reducen a 1 si lo que se quiere es atacar al SPJ. EQM/4 si se quiere seguir combatiendo contra el SPJ. Si no sale, el oponente entra en un EMA. 40% de probabilidades cada Asalto de que los oponentes huyan de la presencia del SPJ.

*13. Guardián Tecnológico. (Guardián)*

Los Guardianes Tecnológicos son como los guardianes normales salvo que sus poderes provienen de la custodia de un objeto tecnológico. Se tira 1D6 y si sale 1 o 2, el objeto ha sido creado por el propio SPJ y entonces el personaje posee Súper INT. A efectos prácticos se sigue el mismo patrón que el de los guardianes a la hora de crear el SPJ.

*14. Minotauros. (Mitológico)*

Conocidas criaturas mitológicas cretenses con los poderes de "Súper FUE", "Súper CON", "Ansia de Sangre" (T2, 62) y "Armas Naturales" (T1, 95) (cuernos). Están bajo la protección de una entidad. Estos seres no son susceptibles a poderes de "Control Animal".

*15. Cazafantasmas. (Sin Poderes)*

Ficha similar a la de un Justiciero normal, salvo por el hecho de que pueden manejar armas de Alta Tecnología que son capaces de dañar a

[48] Los "Héroes de Acción" saben manejar Vehículos Militares.
[49] Estados Mentales Alterados.

seres intangibles. Estas armas hacen Daño X2 a seres tipo "Poseídos". Un cazafantasmas es capaz de ver a este tipo de seres aunque hagan uso de poderes de invisibilidad. Sus armas especiales de Alta tecnología únicamente pueden ser usadas por otros "Cazafantasmas".

*16. Alquimista. (Mutante Inducido)*

El Alquimista es un SPJ que crea pociones que le otorgan poderes. Pero los efectos no duran siempre y a veces el personaje no es capaz de crear dos veces la misma poción o esta no le hace efecto de nuevo. Cada dos Niveles el SPJ vuelve a tirar 1D6+1 Poderes nuevos (El Rango también se vuelve a tirar). El SPJ posee ya de por sí Súper INT.

*17. Amazonas. (Mitológico)*

Mujeres surgidas de la mitología frigia las cuales poseen Súper AGI y la Habilidad de Aprendizaje extra: "Arco" (Gratis a la hora de crear el SPJ). 1D8 Objetos Mágicos. 1D3 Poderes Mutantes al azar. Súper APA[50]. Las Amazonas son siempre de género femenino.

*18. Jinete negro. (Poseído)*

Según la obra de Tolkien, antiguos reyes que cayeron subyugados por su codicia hacia el potencial que les otorgaban los Anillos de Poder. Estos seres son Invulnerables a la energía cinética a menos que se les ataque con Objetos Guardián o Armas Mágicas. Saben "Magia" (Tipo Magos). Poseyendo ya de entrada el hechizo de "Mirada Oscura" a Rango 2. Poseen Gratis la Habilidad de Aprendizaje: "Montar Animal[51]" (AGI/2).

*19. Sátiros. (Mitológico)*

Servidores y criaturas bajo la protección de Baco/Dionisio[52]. La mitad inferior de su cuerpo es como la de un carnero. Padecen de impulsos sexuales incontrolables. Poseen los poderes de "Control de la Vegetación" y una Súper AGI y Súper FUE reducidas ambas a 40+4D10. Saben "Magia" (Tipo Magos). No son susceptibles al poder de "Control Animal". Resistentes a discreción del DJ a hechizos de Magia Negra[53].

*20. Skrulls. (Alienígenas)*

Seres alienígenas antropoides, con ojos compuestos y antenas, originarios del universo Marvel. Su piel es de color verde. Poseen el poder de "Multiformidad" (Se tira Rango). Saben manejar armas de Alta Tecnología. Poseen algo de dinero[54] por nivel para gastárselo en "Gadgets".

*21. Alegorías. (Mitológico)*

Las Alegorías son parte de un séquito de las Divinidades griegas. Personifican un concepto negativo, como el miedo, la abundancia... tienen 1D10 poderes mutantes (mínimo 2). El panteón griego, si lo considera oportuno, los pueden resucitar si fallecen. Saben "Magia" (Tipo Magos), con un hechizo gratis a nivel cósmico (Máximo Rango). Se tira al azar el hechizo que tienen al máximo Rango, y entonces pasan a ser alegorías de ese hechizo. Se piensa entonces en alguna relación del hechizo con algún concepto, por ejemplo, si toca el hechizo de "Aumentar la Fuerza", se puede pensar en la Ira. Viven en un palacio con sirvientes

*22. Skorpi. (Alienígenas)*

Extraterrestres procedentes de los cómics de Flash Gordon. Tienen antenas y ojos compuestos. Poseen el poder de "Multiformidad" (Se tira Rango). Pueden adoptar también la forma de animales. Estos seres tienen 3 corazones y los siguen manteniendo aunque se metamorfoseen, lo que les suele delatar. Saben manejar armas de Alta Tecnología. Poseen 1D3 Poderes mutantes.

*23. Genios de lámpara. (Mitológicos)*

Seres mágicos atados a un objeto (El Jugador elige cual). Saben "Magia" (Tipo Magos). 1D6 Objetos Mágicos al azar.

*24. Supersaiyajins. (Alienígenas/Ninjas)*

Alienígenas de apariencia humana con la ficha de un ninja normal, salvo por el hecho de que poseen una cola de mono[55]. Si contemplan la luna llena cambian a la forma de un simio gigante de FUE y CON 200, DA 200 añadiéndose el poder de "Emisión de Energía Cósmica" a Rango Cósmico. Si adoptan esta transformación se convertirán en SPNJs Y se mantendrán en este estado hasta que se les deje inconscientes. Momento en el que volverán a su forma humana. Cuando el SPJ llegue a nivel 6, puede transformarse en un "Súper Saiyajin" como

[50] APA+60+4D10.
[51] Bueno, una de las ideas que se me habían ocurrido en relación a adaptar los Jinetes Negros al SHInc era que en vez de montar a caballo lo hicieran a bordo de una moto, en plan "Motorista Fantasma", cambiando "Montar Animal", por "Conducir Vehículo: Moto", pero si la idea no os convence, la obviáis.
[52] A tener en cuenta a la hora de la RPM (Resistencia a Poderes Mentales).
[53] El DJ dilucidará cuales de los hechizos usados pueden corresponder a la "Magia Negra" o poseer índole maligna.
[54] El DJ concretará qué cantidad de dinero recibe el SPJ al Nivel.
[55] A contrario que en los cómics, aquí el SPJ no perderá su fuerza si le hacen presa en la cola.

segunda apariencia: +60 a FUE, CON y AGI. Se necesita de al menos una AxA para transformarse. Para efectuar el cambio se tira AGI/2.

*25. Cosa. (Mutantes Inducidos)*

Seres que han sido mutados por los Rayos Cósmicos. Poseen Súper FUE, Súper CON, Inmunidad a la Energía Cósmica, una sola AxA por Asalto. 1D6 Secuelas.

*26. Aves de Estínfalo. (Mitológicos)*

Aves Mágicas de Bronce creadas por el Dios Ares[56]. Pueden, con la habilidad "Lanzar", arrojar 1D10 cuchillas de bronce (el daño es el de un cuchillo normal) a una distancia efectiva de 50 metros. A partir de ahí el DJ aplicará malus al daño a discreción. Poseen los poderes de "Armas Naturales" (T1, 95), "Volar", Súper FUE, Súper CON y "Orina Tóxica" (T2, 73). Se alimentan únicamente de seres humanos. El ruido las enloquece. Pueden entrar en un EMA si hay suficiente estruendo.

*27. Santo o Santón. (Sin Poderes)*

Seres benignos. Únicamente las criaturas demoníacas o malignas o bien seres tipo "Poseídos" tirarán a matar. El resto de los seres, si atacan a estos SPJ, atacarán para dejarles inconscientes. Saben "Magia" (Tipo Magos) y poseen los poderes de "Empatía Animal", "Control de la Vegetación" y "Donación de Vida". Únicamente tirarán eventos en las tablas de Evento-Resurrecciones, Evento-Bendiciones o Evento-Milagros. 1D4 Objetos Mágicos al azar.

*28. Masai. (Sin Poderes)*

Antiguos descendientes de una antiquísima civilización africana. Los masai que conocemos son una tribu humana influida por su cultura, pero no tienen más lazos comunes. Poseen los poderes de "Control Animal" y "Absorber Almas" (T2, 24). 100 en CON y en AGI. Saben "Magia" (Tipo Magos).

*29. Lemurios. (Mitológico)*

Supervivientes del cataclismo de Lemuria. Ahora viven en la Antártida. Su apariencia es humana, con cejas finas estilo Namor, y les gusta dejarse barba larga. Son invulnerables al frío. Poseen el poder de "Congelación". 1D6 Objetos Mágicos al azar.

*30. Venusiano. (Alienígenas)*

(*según el libro "La Superciencia Extraterrestre").*

Seres alienígenas que enseñaron la "cultura" a los humanos y construyeron las pirámides. Son de oro y miden tres metros. Viven miles de años. Poderes: "PVs Estables"(T2, 77), "Piel Cromada" (T2, 68). +20 a INT.

*31. Diminutos. (Mitológico)*

*"Los diminutos, nadie sabe dónde están,*
*en las paredes de tu casa, si los dejas algo pasa..."*

Criaturas diminutas que no llegan a los 20 cm. Con orejas puntiagudas. 1D10 Objetos Mágicos al azar. Son invisibles para los seres humanos. No para los animales o para criaturas de otros orígenes.

*32. Djinns. (Mitológicos)*

Como "Genios de la Lámpara" pero en versión maligna. Poseen "Inmunidad al Fuego". Saben "Magia" (Tipo Magos). Lanzan un tipo de energía especial que provoca "Secuelas", (se tira como la emisión de cualquier otro tipo de energía. Esta energía no hace "daño" según Rango).

*33. Jedis. (Sin Poderes)*

Sobran las presentaciones: "Telequinesis", AGI 100, "Dominación Mental", "Control Animal", "Telepatía", "Detección del Peligro". La espada láser lo corta todo a menos de que posea un DA igual o superior a 150. Si usan sus poderes para matar a alguien se vuelven villanos, y entonces adquieren el poder de "Control Muscular".

*34. Monje Shaolin. (Sin Poderes)*

Ficha de Ninja normal[57]. Con los poderes de "Inmortalidad" y "Donación de Vida".

*35. Behemots. (Mitológico)*

Seres simiescos similares a gorilas gigantes. Poseen Súper FUE, Súper CON y el poder de "Armas Naturales". Tienen una muy limitada INT (-40 a la Básica) así como una lastrada AGI (-20 a la Básica). Cuando estos personajes llegan a nivel 5 sufren mutaciones, su FUE aumenta en un +20 y su pelo se vuelve blanco[58]. No se quedan inconscientes a menos que sus PVs lleguen a 0, momento en que entrarán en coma.

*36. Caballeros del Infinito. (Alienígenas)*

Muy parecidos al personaje Marvel ROM. Poseen una ficha de ciborg donde sólo los órganos internos son humanos. Van enfundados en una

[56] Estas aves están bajo la protección de una entidad.

[57] Recordamos que los Ninjas tienen Poderes por Nivel y Técnicas de Combate por Nivel.

[58] No quiere decir que "enevejezcan".

reluciente armadura que reduce a la mitad los daños Cósmicos, Cinéticos, Caloríficos/Luminosos y los Sónicos. Poseen un visor especial en el casco que les permite ver a seres que usan invisibilidad, otras apariencias o Metamorfosis/Multiformidad. Poder de "Volar" a Rango Cósmico. Cuando se jubilan[59], se les devuelve la humanidad, y se recicla la armadura de los grandes héroes para que la utilice otro, que usará el mismo nombre que su antecesor.

*37. Reverso del Espejo. (Seres Mágicos)*

Ficha de un SPJ pero villano en lugar de héroe o viceversa. Su objetivo será acabar con su doble. Virtudes y Defectos distintos al original. La ficha se considerará de Nivel 1. La Apariencia será idéntica. Voz, ojos, pelo, ADN... todo igual. La versión maligna no poseerá una "apariencia maligna" típica de los tebeos. Al resto de los efectos esta copia se considerará un "Ser Mágico" ya que ha sido creado mágicamente.

*38. Ultracuerpos. (Alienígenas)*

Seres parasitarios alienígenas que viven mudando de un cuerpo a otro. Poseen el poder de "Intercambio de Mentes"(T1, 58). Salvo por el hecho de que el cuerpo abandonado se convierte inmediatamente en cenizas. 1D6 Poderes al azar que pasarán de un cuerpo a otro.

*39. Oráculos. (Sin Poderes)*

Seres capaces de vaticinar el futuro más inmediato. Poder de "Precognición". 1D8 Objetos Mágicos al azar.

*40. Hombres-Lava. (Elementales)*

Criaturas semi-elementales que han vivido en el núcleo del planeta desde hace milenios. Inmunes a daños de fuego/calor. Súper FUE. Su cuerpo es de lava, por lo que el daño adicional es de +60. Los ataques de agua/hielo les causan Daño X2.

*41. Políkiros. (Mitológicos)*

Seres de seis brazos con una apariencia similar a la deidad Shiva. Son capaces de reducir a la mitad el porcentaje de "parada" de su oponente en un combate CaC. Poseen el Poder de Súper AGI entre los 1D8 Poderes Mutantes a los que son candidatos.

*42. Mandrágoras. (Mitológicos)*

Seres Vegetales de apariencia parecida a la de un árbol andante. Súper FUE. Su gruesa corteza les merma –40 a la AGI Básica, pero les otorga un DA de 100. El Fuego/Calor les ocasiona Daño X3. Poseen además los poderes de "Control de la Vegetación" +1D4 poderes al azar.

*43. Comando Tiempo. (Sin Poderes)*

En pocas palabras, seres de una civilización futurista-alternativa capaces de viajar en el tiempo y que prodigan que para que su civilización subsista, su línea temporal no debe ser alterada, por lo que viajan a "otras" líneas temporales para estudiar de primera mano acontecimientos históricos. Tan solo a una elite de estos viajeros temporales se les permite el salto temporal. El SPJ no puede viajar libremente en el tiempo sino que lleva un aparato que le permite "volver" a su época cuando el quiera. Poseen una ficha de Ninjas o Justicieros (a elegir), también poseen 1D6 Poderes mutantes. Visten un traje de kevlar (DA 50) que les hace invulnerables a un tipo de energía en concreto (especificar cual, pero quedan excluidas la Energía Mágica y la Cósmica). Este uniforme únicamente funcionará si es vestido por uno de estos comandos. En cualquier otra criatura la invulnerabilidad energética será anulada. TECNORED los considera elementos hostiles. Estatus de "Amenaza Pública". Todos los miembros del Comando Tiempo tienen órdenes de eliminar a cualquier ser que viaje en el tiempo y destruir la tecnología que lo permita.

*44. Híbrido. (Mutantes)*

Se hace una ficha de una raza conocida mezclada con un ser humano[60] (siempre y cuando sean compatibles). Tiene 1D3+1 poderes extra[61], y 1d4+1 secuelas.

*45. Hermandad Roja. (Clanes)*

Hermandad de Ninjas que visten llamativos uniformes rojos. Como base tienen una ficha de un Ninja normal. Poseen el poder de "Polilocación" y FUE 100+1D10. Usan espadas (katanas) irrompibles forjadas de una veta de mineral mágico. Gratis la Habilidad de Aprendizaje; "Armas Blancas; katana".

*46. Vampiro Totémico. (Poseído)*

[59] Recordamos que lo que solemos hacer nosotros es "Jubilar" al personaje cuando este llega a nivel 10. Entonces pasa a formar parte de un Grupo denominado "Los Jubilados", los cuales realizan módulos de máxima dificultad contra amenazas cósmicas. Es cierto que el SPJ es mucho más débil ahora que no tiene armadura. El DJ puede encargarse de "Equilibrarlo" ofreciéndole un Objeto Guardián, hechizos... Como se vea.

[60] Como el personaje Marvel "Namor" (Atlante/humano/mutante).

[61] Es decir, tiene los poderes de su primer origen MÁS este D3+1

Rara especie de Vampiro[62] que se alimenta de sangre de "Totémicos" (Ver 2), aunque también le valen animales, y en menor medida, seres humanos para subsistir. Poseen los poderes de "Inmortalidad", Súper FUE y Súper CON. Ellos no pueden rastrear ni saber quien puede ser un "Totémico" de forma que sólo saben si han acertado con la presa después de alimentarse con su sangre, ya que al ingerir el plasma de un totémico adquieren un poder extra a Rango Cósmico que va menguando de Rango a cada módulo jugado hasta desaparecer.

*47. Hombres-Diamante. (Elementales)*

Antiguos Hombres-Lava a los que la presión del núcleo del planeta ha transmutado la materia de su cuerpo hasta endurecerla. Súper CON. Invulnerabilidad a la Magia. Refracta un tipo concreto de energía a elección del jugador (No Cinética). 1D3 Poderes Mutantes al azar.

*48. Arlequínes. (Sin Poderes)*

Tienen un propósito dadaísta de despertar a la humanidad y hacerle ver lo absurdo de la realidad de forma traumática. Tienen "Súper Cordura", una percepción tan cuerda de las cosas, que les hace parecer desquiciados y los hace inmunes al dominio mental. Usan gadgets. Ficha similar a la de los "Mecanizados". Tiene como poder el lanzar evento-surrealistas, cuyos efectos desaparecen con el tiempo según rango: bajo; 1 hora, medio; un día, elevado; 1 semana, alto; un mes, cósmico; un año.

*49. Fakires. (Sin Poderes)*

Seres que han dedicado su vida a controlar su cuerpo. Invulnerables a la Energía Cinética y al Fuego. 1D8 Objetos Mágicos al azar. Poder de "Empatía Animal".

*50. Ícaros. (Mutantes)*

Viven en la ciudad flotante de Laputa. Tienen alas tecnológicas que les otorgan el poder de "Volar" a Rango Bajo. Los asuntos materiales de "la superficie" no les interesan en absoluto. Son unos incapaces fuera del Reino de las Ideas. Poseen escudos mentales (+25 a la RPM). Poder de "Sabiduría". 1D6 Poderes Mutantes al azar.

*51. Hombre Lobo Original. (Poseídos)*

¿Había hombres lobo en la época Neanderthal? Pues sí. El hombre lobo original es un Homo Ancestor de hace un millón de años, que se transforma en híbrido con un animal de la época, como puede ser el oso cavernario, el tigre dientes de sable o incluso el mamut. No tiene ninguno de los poderes típicos del hombre lobo, ni siente afinidades de tipo ecologista. Es caníbal. Tiene Súper FUE. Como híbrido es incontrolable, pero como Homo Ancestor tampoco es un gentleman. Su inteligencia va de 25 a 50. Son inmortales[63]. El DJ de turno puede añadirles algún poder extra (1 ó 2 +) que le dé al SPJ algo de variedad.

*52. Sombras. (Poseído)*

¿A dónde van las sombras cuando muere una persona? Algunas no desaparecen, sino que gracias al aura poderosa de la persona (por ser un mago, un gran héroe o un villano) sobreviven. Son tridimensionales entonces, aunque de color oscuro, normalmente negro. Inmunes a poderes mentales, la magia les hace daño X2, aunque son inmunes a hechizos de control mental o de alteración de la percepción. Tienen 1D4 poderes. Además tienen la propiedad de volver a ser bidimensionales sobre el suelo, lo cual les suma un +50 a la parada. A partir del nivel 4 pueden asumir durante breves periodos de tiempo la apariencia de la persona de la cual han surgido. Sus poderes no, claro.

*53. Exorcistas. (Sin Poderes)*

Católicos, no necesariamente sacerdotes. Saben Magia (Tipo Magos), pero sólo pueden coger el hechizo de "Exorcismo"[64]. Tienen el poder de "Cazador de Monstruos". +30 en Escudos Mentales. +30 a VOL y EQM. Objetos Mágicos (1D8). Con una tirada de "Magia", pueden detectar si una persona está poseída, o si el origen de un objeto es mágico o demoníaco.

*54. Héroe Local. (Sin Poderes)*

De una región o ciudad. Son más publicitarios que otra cosa, cuando hay problemas serios llaman a los SWAT. Poder de "Virtuosismo" (T2, 14). Si la opinión pública conoce alguno de sus "defectos" lo cesan. +20 a "Influencia". Suelen (o intentan) resolver los conflictos por la vía diplomática. +20 a "Psicología" (PER/2). El concejo (las autoridades locales) de la ciudad o de la región tienen un Objeto Guardián o Tecnológico que se les proporciona en casos de necesidad. Hasta entonces tienen un objeto idéntico pero sin poderes (para aparentar). Son héroes mediáticos. +15 en tiradas de "Seducción" (PER/2; Habilidad de Aprendizaje Opcional). Ficha de Guardián.

[62] El SPJ tendrá una ficha de "Vampiro" más los extras que le ofrece este origen. Su incremento en FUE y CON por ser un Vampiro no se añaden ni se suman a lo ya incrementado por la Súper FUE y CON que le da este Origen.

[63] Poder de "Inmortalidad".

[64] Juanma; ¡No tenemos ningún hechizo de "Exorcismo"! Tenemos que hacer uno...

*55. Hijo de Salomón. (Sin Poderes)*

Cuando se perdió el contacto entre las minas del Rey y el Templo, ocurrieron una serie de desgracias que terminaron con la colonia de Salomón en África viviendo en las cavernas. Allí han desarrollado una cultura israelita. Estos seres pueden ver en la oscuridad completa perfectamente. Visten con collares y brazaletes de oro y piedras preciosas. Les asustan las armas de fuego. Tienen armas mágicas[65] (se tira un objeto mágico pero sus propiedades las tienen armas a su elección). Tienen contacto con seres mitológicos. Saben "Magia" (tipo "Magos").

*56. Supervillano. (¿?)*

Se coge la ficha de un supervillano de una aventura/módulo reciente y pasa a ser SPJ, si murió, resucita, si desapareció, vuelve. El DJ se las ingeniará para hacer que "aparezca".

*57. Kriptoniano. (Alienígena)*

Como Superman. Cuando salen del Sistema Solar, pierden sus poderes, que son súper FUE, súper CON, súper PER y súper AGI. La proximidad con objetos de kripton o de fuera del sistema solar les hace perder los poderes. Los rayos cósmicos les hacen daño X3. Si el DJ ve que este tipo de SPJs son muy "cachas", se les puede "capar" de alguna manera o bien reducir su potencial.

*58. Primigenio. (Divino)*

Deidad antiquísima. Tienen dos poderes a Rango Cósmico (al Azar; poderes siempre sujetos a Rango). No han tenido contacto con seres humanos, y son muy ingenuos y básicos y se les puede manipular muy fácilmente.

*59. Uraniano original. (Alienígena)*

Según la "superciencia extraterrestre" (Un gran libro), los verdaderos terrestres son negros. Es decir; los verdaderos terrícolas nativos son las personas de color. Los blancos caucásicos provienen del planeta Urano, donde existen simios "blancos" a partir de los cuales evolucionaron. No se sabe si es cierto[66], pero este libro conjetura que sí existen seres humanos blancos en ese planeta. Tienen el poder de moldear energía solar (Poder; "Moldear la Energía" T2, 12). Su tecnología se basa en ello, pueden moldear la energía de forma que dé lugar a formas sólidas y estables en el tiempo. Todos son mutantes. La nobleza tiene tecnoarmaduras hechas de energía solar. Se tira 1D100, si sale 20 o menos, el SPJ es un Noble.

*60. Héroe Marvel. (Guardián/Mecanizado)*

Se trata de pobres frikies multimillonarios que han encontrado un objeto Marvel (Dani, porfa, haz la Tabla de Objetos Marvel) y que para escapar de la rutina o por desequilibrio mental, llevan la vida del héroe marveliano.

*61. Alfa Centurión. (Alienígena)*

Provienen de Alfa Centauri. Tienen la apariencia de los marcianos de la película "Mars Attacks", pero de color naranja. Al contacto con el oxígeno explotan como un explosivo "Potente". De ahí que lleven siempre escafandra. Desconocen la lucha cuerpo a cuerpo, por lo cual carecen de "Parada" y de la Habilidad "Cuerpo a Cuerpo". Tienen súper VOL y "Ataque Psiónico".

*62. Pigmeos. (Sin Poderes)*

Sobrevivientes del holocausto que acabó con la civilización Masai. Los Pigmeos eran sus servidores, y ahora los buscan para acabar con ellos. Los Pigmeos que conocemos son una versión primitiva que ha sufrido una regresión cultural. Tienen armaduras especiales que otorgan un DA de 50 y les permiten metamorfosearse en animales mamíferos del tamaño de un perro o poco más grande. Se les suma +50 en "Acechar/Discreción". Odian la Magia. Desconfían de los Magos. Tienen objetos guardián (1 ó 2).

*63. Comepecados. (Sin Poderes)*

Brujos malayos que comen las ofrendas de muertos, limpiando así sus pecados para que asciendan al cielo de los justos. También pueden absorber el alma de los injustos, con el poder "Absorber Almas" (T2, 24) cuando consideran que no deben ascender. No se les puede controlar mentalmente. Tienen objetos mágicos (1D8).

*64. Elemental de Energía. (Elementales)*

Estas criaturas son elementales de esas otras energías que son elementales en la configuración del universo y que la tecnología nos ha permitido conocer en los últimos siglos como son los campos magnéticos, rayos X, gamma, etc. Son criaturas hechas a partir de esta energía.
Tienen el poder de "Control de Otras Energías" (del tipo que sea la criatura sin poder aplicárselo así mismo) al igual que es inmune a esta misma energía así como a la cinética. No son controlables con el poder de control de otras energías (aunque sea del tipo al que pertenece el SPJ). Pueden volar (tirar Rango) y emisión de

[65] No se... ¿Dos? ¿Tres? El DJ verá...
[66] Me refiero al Mundo del SHInc, claro. Solo las altas autoridades metahumanas o grupos como los Euromen sabrán de la existencia de alienígenas.

energía (tirar Rango). No necesitan comer, ni dormir, ni envejecen ni enferma, al igual que las condiciones extremas no les afectan (salvo que ese tipo de energía si sea afectada por una condición concreta).

*65. Acólitos. (Sin Poderes)*
*© Moisés Ortiz*

Este es un nuevo tipo de SPJ sin poderes, que usa objetos mágicos, pero no son Magos. Tienen una habilidad llamada "Ciencias Ocultas" (INT/3), porque conocen el mundo mágico pero no lo dominan. Pueden tener la habilidad "Magia", pero solo como habilidad en cuanto a conocimientos, no al dominio de esta.

Una marca en el cuerpo les identifica, la marca se negociará entre el DJ y el SPJ, se tirará en la tabla de localización de impactos (pagina 200 del manual básico) que señalará el lugar en donde se tiene la marca.

Una de las posibles funciones del SPJ, es la de proteger a un mago o grupo de magos, cumplir alguna tarea o serie de tareas que le haya mandado un Conclave de magos. Se les utiliza en misiones de espionaje, mensajeros, guardaespaldas,...

Para saber el numero de objetos mágicos que posee el SPJ, se tirara 1D6+2 objetos mágicos. Aquí adjuntamos una tabla para saber que objetos mágicos tiene, la mayoría están explicados en el manual básico de SHI, pero adjuntamos nuevos objetos mágicos. El SPJ conjuntamente con el DJ, pueden crear nuevos objetos mágicos si así lo ve conveniente este, la tabla es meramente orientativa, si así lo quiere el DJ puede elegir los objetos el mismo o el SPJ.

| *1D100* | *Objetos Mágicos* |
|---|---|
| 01-03 | Amuleto de regulación de t[a] corporal |
| 04-06 | Botas de Lert |
| 07-09 | Saco sin fondo |
| 10-11 | Amuleto de velocidad en combate |
| 12-14 | Odre del insaciable |
| 15-17 | Cuerno de la abundancia |
| 18-20 | Llave maestra |
| 21-23 | Ojo volador |
| 24-25 | Manto de invisibilidad |
| 26-29 | Pie de lince |
| 30-31 | Guantelete de fuerza |
| 32-33 | Cinturón de resistencia |
| 33-34 | Carcaj de Ionna |
| 35 | Capa de espectro |
| 36-37 | Pluma de levitación |
| 38-40 | Filtros de respiración |
| 41-43 | Anillo de luz |
| 44 | Brazaletes de cambiante |
| 45-47 | Espejo de trasparencia |
| 48-49 | Gema de la verdad |
| 50 | Piedra Laara |
| 51-53 | Poción de curación * |
| 54-56 | Cristal de conciencia |
| 57 | Bastón de Surt |
| 58 | Medallón de protección mágica |
| 60-70 | Arma mágica |
| 71-73 | Escudo mágico |
| 74-76 | Animal mágico |
| 77-79 | Amuleto de la buena suerte |
| 80 | Vellocino de oro |
| 81-83 | Flechas inteligentes *[+] |
| 84 | Espada de Unicornio[+] |
| 85-87 | Ojo de Saramotto |
| 88-90 | Flechas mágicas * |
| 91-93 | Orbes EM * |
| 94-96 | Túnica de protección |
| 97 | Talismán de Ares |
| 98-100 | Piedra de las Ilusiones |

* La cantidad que el SPJ posea de estos objetos lo decidirá el DJ.
[+] Estos objetos salían en la anterior edición, pero por algún motivo, han sido olvidados.

Los objetos mágicos del 1 al 60 de la tabla están explicados en el manual básico de SHI, los siguientes se explican a continuación:

*Arma Mágica:* el SPJ puede decidir que tipo de arma quiere, siempre que sea una arma blanca o especial, con ella tendrá un modificador de +20% en esa habilidad, además del daño extra por el tipo de material, ya que es mágico.

*Escudo Mágico:* este escudo puede soportar todo tipo de ataques sin perder sus características, su daño absorbido es de 60. Da igual que sobrepasen sus puntos de DA, al no tener PV este objeto siempre esta listo para ser usado, el escudo autorrepara sus desperfectos.

*Animal mágico:* el SPJ podrá tener como acompañante un animal mágico, ya sea como simple compañía, montura,... La lista puede ser casi infinita, en ella cabe tanto Pegasos, Dragones, Grifos, Unicornios, etc.

*Amuleto de la Buena Suerte:* otorga a quien lo lleve +30 a cualquier habilidad. Solo se puede usar durante 10 Asaltos cada día.

*Vellocino de oro:* cura 1D10 PVs por Asaltos, además de resucitar a los muertos, siempre y cuando sean recientes.

*Flechas inteligentes:* suman +50 al porcentaje de éxito en la habilidad que rige este arma.

*Espada de Unicornio:* es una espada fabricada con el cuerno de uno de estos extraordinarios seres. Dado el carácter de las criaturas, el arma adquiere las siguientes características: causa + 50 al daño cuando lucha por una causa justa o contra seres malignos, sin embargo es

totalmente inofensiva si la causa de la lucha es injusta o se enfrenta a seres del bien.

El *Ojo de Saramotto* es un poderoso amuleto que permite detectar la magia, puede detectar con exactitud la fuente del poder místico. Además puede determinar si es de carácter benevolente o maligno.

*Flechas Mágicas:* estas flechas están cargadas mágicamente, muy útiles contra enemigos invulnerables a ataques normales, suman un +30 al daño causado por este tipo de arma.

*Orbes EM:* en estos orbes de cristal, del tamaño de una bola de billar, están almacenados una tremenda cantidad de energía mágica, que al romperse su recipiente estallan de manera violenta, del mismo modo que lo haría una granada convencional, pero el daño evidentemente es de carácter mágico.

*Túnica de Protección:* aun pareciendo ser de la seda más fina que exista, es capaz de parar violentos ataques. Confiere a su portador 50 DA.

*Talismán de Ares:* este talismán fue bendecido por el Dios Ares de la mitología griega, y confiere a su portador un +20% a todas las habilidades que tengan que ver con la guerra.

*Piedra de las Ilusiones:* al activar este pequeño fetiche, crea "hologramas" a una orden verbal del usuario. La ilusión nunca será mas grande de lo que sea el SPJ. La distancia máxima será de un radio de 10 metros y por 5 Asaltos. Se deberá volver a activar de nuevo la piedra, si se quiere usar de nuevo.

*(Nota: Como modelo para crear este tipo de personajes me he inspirado en personajes de cómics como Wong el discípulo del Dr. Extraño, o la ultima aparición del caballero negro en "Héroes de Alquiler".)*

*66. Krees. (Alienígenas)*
*© Moisés Ortiz*

*"Vive como un KREE o muere"*

*HISTORIA:*

Los Kree son una raza humanoide extraterrestre que ha creado un vasto imperio en la nube Magallánica. La raza Kree se originó en el planeta Hala, del sistema Pama, mucho antes de que los mamíferos aparecieran sobre la Tierra. A pesar de su fuerza y de su evolucionada tecnología la raza Kree ha llegado al pináculo de su evolución, y lleva sin cambiar significativamente en decenas de millares de años.

El Imperio Kree se extiende a lo largo de un millar de mundos del extremo noroeste (visto desde la Tierra) de la Nube de Magallanes Mayor, los Kree empezaron a organizar su imperio hace casi un millón de años, cien después de conseguir por primera vez la tecnología que necesitaban para surcar el espacio. Los Kree consiguieron esta tecnología tras una visita de la por aquel entonces benevolente, raza Skrull, los Skrulls en el pasado eran una raza que intentaba apadrinar un imperio galáctico basado en el comercio libre, para ello aterrizaron en el planeta Hala, para invitarles a unirse a la sociedad de Planetas. Los Skrulls descubrieron que en Hala existían dos formas de vida inteligentes, los Kree, y los Cotati, los primeros humanoides, y los segundos eran vegetales. Los Skrulls decidieron llevar a cabo un test para descubrir cual era la raza digna de recibir su ayuda, y para ello se llevaron a un número igual de Krees y de Cotati, y los trasladaron cada uno a un desolado planeta y les dieron una atmósfera artificial adecuada, el objetivo es que durante un año ambas razas utilizaran los recursos allá existentes para crear algo en aquel planeta desolado, la más impresionante creación sería la que daría la victoria a una de las razas.

Los Krees, que estaban liderados por Morag, fueron a parar a la Luna Terrestre, y allí construyeron una grandiosa ciudad industrial (el área azul de la Luna), mientras que los Cotati construyeron un magnífico jardín. Cuando los Skrulls volvieron y vieron ambas construcciones, declararon que los Cotati habían vencido en el test, y que solo a ellos les sería dada la oportunidad de unirse a ellos. Furioso, Morag arengó a sus compañeros a su regreso a Hala, para que atacaran a los Cotati y a los Skrulls, y así apoderarse de la nave y de la tecnología Skrull, así lo hicieron, asesinaron a los enviados Skrull, y casi acabaron con la raza de los Cotati.

En un par de generaciones, los Kree consiguieron dominar y recrear la tecnología Skrull, hecho esto lanzaron un ataque contra el Imperio Skrull, lo que obligó a este a abandonar su actitud pacifista, y a realizar un esfuerzo armamentístico importante para rechazarlos, fue el comienzo de la guerra Kree-Skrull que siguió durante miles de años.

Aunque Hala es el planeta natal de los Kree, el planeta Kree-Lar, del sistema Turulano es la capital del imperio Kree, y la sede de su gobierno. El imperio está regido por una dictadura militar, y el dictador permanente es un ordenador orgánico llamado la Inteligencia Suprema, un sistema inmenso de ordenadores que preserva los cerebros de los mayores intelectos de la raza Kree, y los une entre si. Un cierto número de administradores imperiales ayuda a la Inteligencia Suprema en Kree-Lar, y fuera del planeta, los gobernadores dirigen cada

uno de los mundos según las directrices enviadas por la Inteligencia Suprema.

Los Krees cuentan además con una poderosa milicia espacial, y con unos poderosos robots autómatas conocidos como los Centinelas, ambos elementos constituyen lo mas nutrido del ejército Kree. Los Kree forman una sociedad militarista, y poco se sabe de su cultura, la religión oficial de estado adora a la Inteligencia Suprema, aunque el gobierno permite que los adheridos a la Iglesia Universal de la Verdad levanten sus templos por todo el Imperio, incluyendo Kree-Lar, y además hay sectas secretas adoradores de los Cotati.

Aunque la Tierra está muy alejada del Imperio Kree, estos conocen su existencia debido a que la Tierra se encuentra en un punto de acceso natural al hiperespacio, lo que acelera las comunicaciones, por eso tiene tanta importancia. Cuando empezó la guerra Kree-Skrull, los Kree instalaron en Urano un depósito de abastecimiento, como primera etapa en vistas a llegar a dicho acceso. Los Kree tenían conocimiento de la existencia de la Tierra y de su vasto potencial genético, sabían que años antes, los Celestiales habían visitado la Tierra, y habían hecho evolucionar artificialmente a las subespecies de los Eternos y de los Desviantes. Precisamente fue un grupo de Eternos, el cual, exiliado de la Tierra, llegó al planeta Urano y derrotaron al Centinela colocado allí por los Kree y saquearon el depósito de abastecimiento, con la intención de regresar a la Tierra. Los Kree creyeron que el depósito había sido atacado por los Skrulls, y enviaron una flota contra ellos, esta flota atacó la nave de los Eternos, acabando con todos sus tripulantes menos uno, que fue capturado. Este Eterno fue estudiado por los científicos Kree, que los viviseccionaron, y descubrieron su origen terrestre, estos científicos pidieron viajar al planeta de donde había venido tan extraordinario ser, y la Inteligencia Suprema les dio permiso, esperando que sus científicos recrearan el experimento llevado a cabo por los Celestiales, creando así un poderoso ejército de supersoldados al servicio de los Kree. Los científicos llegaron a la Tierra, y el resultado de sus experimentos fue la raza conocida como los Inhumanos, por razones desconocidas, los Kree abandonaron sus planes de convertir a los Inhumanos en parte de su ejército, aunque hasta tres veces los Kree intentaron posteriormente que los Inhumanos se unieran a sus creadores, para ayudarles a combatir, primero a los Skrulls y luego a los Shi'ar.

Para controlar la evolución de la Tierra, los Kree dejaron en el joven planeta a un Centinela, aunque la mayoría de sus gobernantes aún la consideraban como un planeta menor, de potencial limitado, y de poca importancia. Sin embargo, tanto la Inteligencia Suprema como sus más directos colaboradores conocían la verdad, que la raza humana no solo estaba en un punto militar estratégico, sino que tenían un vasto potencial genético que podía llegar a convertirse en una amenaza para los propios Kree. El primer humano en tener conocimiento de la existencia de los Kree fue el arqueólogo Daniel Dammien, que descubrió la base de los Kree en el Pacífico Sur, y al centinela que la vigilaba. Al verse descubierto, el Centinela se activó, y solo pudo ser detenido gracias a la intervención de los 4 Fantásticos. Al conocer la derrota de su Centinela, la Inteligencia Suprema se enfureció, y envió a la Tierra a Ronan el Acusador a castigar a los causantes, sin embargo, los 4 Fantásticos lograron rechazar al Acusador, obligándole a marchar.

Conociendo el potencial defensivo humano, la Inteligencia Suprema envió una nave espacial a la tierra, dirigida por el coronel Yon-Rog, y el héroe militar, el Capitán Mar-vell, con la misión de estudiar a los terrestres, y evaluar las posibilidades de una invasión, sin embargo, el Capitán Mar-vell, terminó poniéndose de parte de la Tierra, en la que se quedó, siendo conocido como el Capitán Marvel. A pesar de su deserción, la Inteligencia Suprema concibió un plan que tenía al Capitán Marvel como protagonista, la Inteligencia Suprema quería revitalizar el potencial genético de los Krees, uniendo a Mar-Vell con el humano Rick Jones, en aras de llevar a cabo dicho plan, los Krees nunca atacaron la Tierra bajo el dominio de la Inteligencia Suprema, pero estos planes se desvanecieron tras la muerte del Capitán Marvel de cáncer.

Cuando la guerra Kree-Skrull se recrudeció cuando los Skrulls atacaron a los mundos Kree, la Tierra fue escenario de varias escaramuzas, tanto por los intentos Skrulls de obtener la Onmionda a través del SuperSkrull, o los intentos de los Kree de reclutar a los Inhumanos como parte de su ejército, finalmente los Vengadores pusieron fin a la guerra. El destino de los Kree ha estado dirigido por la Inteligencia Suprema, excepto en contadas ocasiones, en que alguno, como por ejemplo el propio Ronan han usurpado el poder, pero la Inteligencia Suprema siempre ha recuperado el control.

Recientemente, los Kree han entablado combate con otra de las razas más poderosas de la galaxia, los Shi'ar, con los que empezaron una guerra, de nuevo la Tierra fue escenario de varias escaramuzas, y el daño que los viajes a través del acceso al hiperespacio hacían al Sol terrestre, obligó a los Vengadores a tomar parte en el asunto, enfrentando a algunos de ellos a los superagentes Kree creados por la Inteligencia Suprema para contrarrestar a la

Guardia Imperial Shi'ar, algunos de ellos era Supremor, o Shatterstar.

Finalmente, la Inteligencia Suprema, sabiendo que su raza había llegado a su punto más alto de evolución, decidió que debían dar un salto evolutivo para pasar al siguiente punto, para ello hizo estallar una nega-bomba en el corazón del imperio Kree, que acabó con gran parte de los habitantes de su imperio. Decididos a acabar con la amenaza de la Inteligencia Suprema, un grupo de Vengadores decidió, en una discusión que provocó un cisma en las filas de los héroes terrestres, acabar con la vida de la Inteligencia Suprema, así, el Caballero Negro aparentemente acabó con ella. Esto provocó el resentimiento de los Kree supervivientes hacia la Tierra en general, y hacia el Caballero Negro, la Visión y el Hombre Maravilla en particular, como asesino y colaboradores del asesinato de su líder respectivamente. El Imperio Kree pasó a estar bajo dominio de los Shi'ar, en concreto bajo el control de la hermana de la emperatriz Lilandra, Ave de Muerte. Sin embargo, la Inteligencia Suprema consiguió sobrevivir, y volvió a dirigir a los Kree supervivientes, en lo que ella espera que sea su paso a la siguiente escala evolutiva.

Tras la nega-bomba la población kree ya no está estancada evolutivamente. Algunos rebeldes como Ronan el Acusador luchan por recuperar la independencia de su excelso imperio contra la Guardia Imperial Shi'ar. Recientemente Ronan ha logrado que los Inhumanos le ayuden en su ofensiva contra el gobierno de Ave de Muerte, lo que le pone las cosas difíciles a la Guardia Imperial.

Después de que la Inteligencia Suprema, exiliada en la Luna terrestre obtuviera el Cristal de la Eternidad durante la Guerra del Destino lo usó para adelantar instantáneamente la evolución de los kree en millones de años sin que los Shi'ar se dieran cuenta, reconstruyeron su ejercito, y pusieron en marcha un plan para impedir que los terrestres interfirieran de nuevo en sus planes. Haciéndose llamar los Ruul, se acercaron al Consejo Intergaláctico como una nueva raza ganándose sus simpatías y un puesto en el consejo. Ellos fueron los responsables del Edicto Seguridad Máxima que aisló la Tierra y la convirtió en una prisión para criminales y lanzaron a Ego el Planeta Viviente para que absorbiera el planeta para luego absorber ellos la energía de Ego. Fracasaron en el plan pero gracias a su nuevo estado más avanzado física y tecnológicamente se liberaron de la dominación Shi'ar y actualmente están en guerra con ellos y otras razas alienígenas y el Imperio se reestablecido tal y como era antes, con la Inteligencia Suprema en Hala.

*CARACTERISTICAS FISICAS:*

Los Kree originales tenían la piel azul, pero con los siglos emergió un segundo grupo racial de piel rosada, parecida a la humana caucasiana, actualmente los Kree puros de piel azul son una minoría pero poderosa. Los Krees blancos, son mayoría entre los Kree, surgieron como resultado de la mezcla de Krees azules y los habitantes de otros planetas, mezcla que era animada por el dirigente de los Kree, la Inteligencia Suprema, que sabía que los Kree azules habían llegado a un estancamiento evolutivo, y quería salvarlo mediante el mestizaje. Básicamente humanoides, los cuerpos de los Kree están adaptados al ambiente de Hala, muy distinto al terrestre, sobre todo debido a una mayor gravedad un mayor contenido de nitrógeno en el aire, así, solo pueden respirar en la atmósfera terrestre con la ayuda de filtros, y debido a la menor densidad de la Tierra, tienen una fuerza y una resistencia doble que la de un humano. A pesar de su fuerza y de su evolucionada tecnología la raza Kree ha llegado al pináculo de su evolución, y lleva sin cambiar significativamente en decenas de millares de años.

*CARACTER:*

De un carácter meramente militarista, viven por y para la guerra, aunque una de sus obsesiones es la del estancamiento genético. Confían ciegamente en su dirigente, la Inteligencia Suprema, un superordenador mezcla de las mentes de grandes hombres de estado y filósofos Kree. Poco más se conoce sobre su cultura. La religión oficial estatal adora a la Inteligencia Suprema, aunque el gobierno haya permitido a adherentes a la Iglesia Universal de la Verdad erigir templos en todas partes del Imperio, incluso sobre Kree-Lar. Hay también sectas secretas de adoradores Cotati.

*PODERES ESPECIALES:*

Dado que todos los krees han crecido y se han desarrollado en una gravedad superior a la de la Tierra, su fuerza y resistencia son superiores en la Tierra que en su mundo nativo, aunque en su planeta de origen tienen una fuerza proporcional a la de los terrestres en la Tierra. Aunque su fuerza y resistencia es muy superior a la de los humanos, sus reflejos y agilidad equivalen a la de los atletas terrestres entrenados.

Como es habitual en el Ejercito Kree todos ellos son expertos luchadores en toda clase de combates, con armas y sin ellas (esto implica que tienen 1d4 mas habilidades de armas).

Todos los miembros de la raza Kree, no pueden respirar en la atmósfera de planetas como la Tierra, porque tienen un índice muy bajo de nitrógeno en el aire, si no es con algún tipo de

ayuda, como un filtro de aire, como el que tienen en sus cascos, o un suero especial.

*MODIFICADORES POR RAZA:*

| | |
|---|---|
| *FUE* | 100+1D6 |
| *CON* | 100+1D6 |
| *AGI* | +30 (máximo 100) |
| *INT* | Variable |
| *PER* | +30 (máximo 100) |
| *APA* | Variable |

FUE, CON, AGI y PER, de la tabla de arriba solo es cuando están fuera de su planeta, así que habría que hacer otras tiradas normales para saber como son en su planeta.

Antes de tirar de que tipo de guerrero es el SPJ, se tirará un dado de 20 si la tirada es 1, el SPJ será un kree de piel azul, no repercutirá en nada en el SPJ a excepción de ser de mayor rango dentro del ejercito kree.

| *1D100* | *Tipo* |
|---|---|
| *01-70* | Guerrero |
| *71-95* | Superagente |
| *96-00* | Acusador |

Los Guerreros kree, van normalmente van equipados con el traje de combate y casco estándar kree, compuestos de materiales extraterrestres, que les confieres una protección de 70 DA. Además, el casco permite respirar en atmósferas como la terrestre y tener comunicación subespacial, y el traje de combate incluye un Unirrayo, la principal arma kree, que le permite proyectar rayos de energía sólida, además de rayos con efectos similares al láser (efectos del Unirrayo: 75+1D100), tiene un pequeño dispositivo de autodestrucción personal, por si son capturados y no ven otra salida, mejor la muerte que la deshonra. Además, llevan un suero especial para poder respirar otras atmósferas, que serian dañinas para su organismo, solo dura 24 h. Solo los altos mandos del ejercito kree tienen acceso al mejor equipo y armamento.

Los Superagentes krees, serán tratados en todos los aspecto como un mutante inducido, pero con los modificadores por raza krees. Son usados para todo tipo de misiones arriesgadas, infiltración, inserción en territorio enemigo sin apoyo, ser cabeza de playa en una ataque, etc.

Los Acusadores krees, son un grupo de elite formado por aristócratas de la raza kree. Son los encargados de castigar a los enemigos del imperio. Portan una tecnoarmadura, con estas características:

*PV:* 185
*DA:* 135
*FUE:* 175
*Módulos:* Im (M 1.5), Cj, Cx, Ca, 2 Fp (PL-9)

Son comandados por el Acusador Supremo, actualmente es Ronan, el cual lleva el Arma Universal un ingenio que utiliza energía cósmica para una amplia variedad de posibilidades, como la desintegración, la recanalización, absorción y lanzamiento de energía en rayos de fuerza, la transmutación de la materia, el control sobre la gravedad, los desplazamientos interestelares a través de portales estelares o la creación de escudos de fuerza. El límite de la capacidad de este arma es desconocido.

Además, el ejercito kree cuenta con muchos mas ingenios de guerra, como su poderosa flota espacial, también disponen de los Centinelas kree.

Un Centinela es un robot humanoide construido por los extraterrestres Kree para vigilar sus instalaciones y depósitos militares en todo el Imperio Kree y sus puestos de avanzada estratégicos. Bronek, un científico Kree, desarrolló el prototipo del Centinela en el año Kree 1220 - hace aproximadamente 80.000 años - y el Consejo Supremo del Imperio Kree empezó a producirlo en masa con fines militares. Se llegaron a crear cientos de miles de Centinelas, pero hoy en días solo quedan unos 5000. Sus tamaños pueden variar dependiendo del modelo, la media esta entre los 10 y 5 metros de altura. En la Tierra se han descubierto varios de estos Centinelas Kree, estos eran sus números: #213, #459, #9168 y #372. No se sabe si quedan aun más escondidos en la Tierra. Como los diseños varían del modelo y la época de su construcción, se crearan como un megabots distinto cada vez (Ver manual básico pagina 148).

*MIEMBROS DESTACADOS:*

*Arides* (alias “Estrella Rota”, superagente Kree, encargado de reclutar a los Inhumanos como parte del ejército Kree).
*Att-lass* (Capitán Atlas, superagente Kree, encargado de robar las bandas cuánticas del difunto Mar-vell).
*Bell-Dan* (coronel, observador en el juicio contra Fénix).
*Bronek* (científico kree, creador del primer prototipo de Centinela)
*Doctora Minerva* (científica, encargada de robar las bandas cuánticas del difunto Capitán Marvel).
*Fer-Porr* (miembro de la Legión Lunática).
*Korath* (superagente kree).
*Inteligencia Suprema* (Superordenador que dirige a la raza Kree).
*Mar-vell* (Capitán Marvel original, fallecido).
*Morag* (fallecido).

*Ronan el Acusador* (Acusador Supremo del Imperio Kree).
*Shatterax* (superagente kree).
*Sro-Himm* (miembro de la Legión Lunática).
*Tsu-Zana* (alias "Ultra Girl").
*Ultimus* (superagente kree).
*Una* (doctora de la nave de Mar-vell, fallecida).
*Una-Rogg* (hija de Yon-Rogg).
*Yon-Rogg* (coronel, enemigo jurado del Capitán Marvel original).
*Zarek* (Primer Ministro).
*Zey-Rogg* (hijo de Yon-Rogg).

*(Nota: Actualmente los Krees son grises y tienen tentáculos en la cara y pueden hacerse evolucionar a voluntad hacia estados más adaptados para el trabajo físico, el tecnológico, o un determinado hábitat. Los nuevos kree, se llaman Ruul y los considero otra raza.)*

*67. Cibermagos (Magos Tecnológicos)*

Los Cibermagos son Magos con hechizos exclusivos cuyo poder proviene del una dimensión a la que llaman "Ciberespacio" o "Tercer Entorno". Estos pueden teleportarse a ese lugar físicamente siempre que quieran. La apariencia de ese lugar es parecida a la de la película "TRON", y en él existe una sociedad mágica fuertemente jerarquizada y legislada con "10 Niveles de Sabiduría", que corresponden a los 10 niveles a los que un SPJ puede llegar. Los Magos de un nivel superior son los encargados de "dirigir" espiritualmente a los adeptos de niveles inferiores para que desarrollen todo su potencial mágico. Cada Mago siempre tiene un maestro o tutor al que dirigirse en caso de duda o consejo y al cual debe rendir cuentas si infringe las leyes de esta comunidad (que son muchas). En este entorno hay numerosas intrigas políticas, sectarismo e intentos de hacerse con el poder por parte de los Cibermagos más ambiciosos. El uso de la Cibermagia para el propio lucro personal está a la orden del día. Estos personajes son capaces de manejar armas de Alta Tecnología[67].

*68.- Gárgolas (Mitológico)*
*© Felipe Pérez Sanz*

*Historia:*

Según cuenta la leyenda las gárgolas son criaturas mitológicas mitad hombre mitad animal, dotadas por la naturaleza de alas y una cola de tremenda fuerza, criaturas de piedra que guardan los castillos y las catedrales.
Realmente son criaturas de un mundo intrínsecamente mágico; la causa de que aparezcan en la tierra es simple, al ser un mundo de características mágicas la aparición de portales transdimensionales es un hecho común y habitual, también es un hecho común y habitual que el paso de este mundo mágico al nuestro sea sólo temporal; pero en una de las ocasiones ocurrió un acontecimiento notable; la estancia de las gárgolas en nuestro mundo se prolongó durante un año, algunas de las hembras se encontraban en gestación abandonando por razones desconocidas a su prole, en forma de huevos, en nuestra dimensión.
Esto unido a la escasa cantidad de magia de nuestro mundo, llevó a la especie casi a la extinción, pero la naturaleza evolutiva y tremendamente adaptativa de las gárgolas las permitió, en el plazo de una generación, desarrollar individuos que compensasen las carencias mágicas del entorno; así las gárgolas desarrollaron un medio de protegerse de la ausencia de magia de nuestro mundo; este sistema evolutivo consistía en segregar una capa rocosa durante las horas diurnas, que permitía a las criaturas absorber la energía mágica y complementarla con energía solar con una mínima cantidad de esfuerzo y por tanto un gasto reducido de energía, un efecto secundario de esta evolución fue la inmovilidad, que no resultaba perjudicial en un entorno sin depredadores naturales para las mismas. Como la poca energía mágica de nuestro mundo se hace más fuerte durante la noche estas criaturas se convirtieron en pobladores nocturnos de nuestro mundo. Durante la era hyborea y la baja Edad Media sus apariciones las hicieron impopulares y se las llegó a considerar monstruos o creaciones mágicas de perversos hechiceros; nada más lejos de la realidad, las gárgolas al ser criaturas mágicas son por tanto más susceptibles a hechizos de encadenamiento y similares por lo que hechiceros de cierto nivel son capaces de esclavizarlas, sometiéndolas así a su voluntad.
Las gárgolas tienen un genoma muy adaptativo y variable que las permite evolucionar de forma rápida y asegurarse el control del entorno. Sus características genéticas las hacen ser los equivalentes mágicos de los extraterrestres Dorkan, que son de origen científico.
Sus características físicas, como fuerza y constitución, superiores a las humanas, además de su aspecto, les han valido la animadversión de la mayoría de los humanos que las consideran una amenaza más que una ayuda; así las cazas de brujas se han extendido por todo el globo y han diezmado a una raza que podría habernos enseñado multitud de cosas acerca de la convivencia y la paz. No obstante, como en toda raza inteligente, existen elementos discordantes así alguna que otra gárgola, con tendencias xenófobas y racistas, sopesa la idea de superioridad frente a la raza humana y considera que o bien deben ser exterminados o mantenidos como esclavos.

[67] Un Cibermago estaría "vendido" si tuviese que realizar un módulo en la jungla, por ejemplo, que se lleve un portátil...

Cuenta la leyenda que hace años en un castillo de Escocia un grupo de gárgolas fue encadeno a su forma pétrea durante mil años, hasta que la luz de un nuevo mundo se pudiese ver desde el castillo.

*Aparición de las gárgolas en el siglo XX:*

En 1998 Anthon Shanatos compra un castillo medio derruido en Escocia, y lo sitúa en lo alto del edificio Exeter en Manhatan, el primer anochecer, tras el traslado completo de los muros y figuras ornamentales, las esculturas de las gárgolas cobraron vida y reclamaron para ellos el castillo. Las aventuras y desventuras que sucedieron tras estos acontecimientos están recogidas en los diarios conjuntos de Shanatos y Goliath, líder de las gárgolas.

Hay varios clanes de gárgolas esparcidos por el mundo, también hay gárgolas situadas en la mágica isla de Ávalon, que es un nexo de realidades donde reposa el Rey que fue, es y será.

*Gárgolas en España:*

Las gárgolas en la España de Héroes Inc. no salieron a la luz hasta unos meses después de la aparición de sus hermanas escocesas, su historia aunque simple es dura; el clan, que habita en la península se localiza en la zona de Covadonga, tiene su pasado ligado a una pequeña escaramuza que aconteció en el año 722, cuando un grupo de pastores astures al mando de Pelayo, pretendídamente Rey del lugar tendió una artera emboscada a un grupo de exploración árabe, el resultado de la batalla se habría decantado del lado musulmán, gracias a sus magos de batalla, de no ser por la aparición en escena de las gárgolas astures, que se enfrentaron con valentía y arrojo contra los hechiceros, así la batalla se decanto a favor de los pastores, gracias a su ventajosa posición de altura sobre el valle en el que estaban los invasores. Pero la escaramuza tubo un alto costo para las gárgolas, pues se realizó próxima a la hora del amanecer, ya cuando quedaba solo uno de los hechiceros, el sol petrificó a los guerreros alados, algunos de los cuales perecieron al precipitarse desde gran altura, pues sus formas pétreas se hacían cascotes al impactar en el duro suelo de roca del monte, mas aquellos que permanecieron en tierra tampoco escaparon a la masacre pues los guerreros moriscos arremetieron contra las indefensas figuras; las bajas fueron muchas, pero lo peor resulto del hechizo del malvado brujo árabe, que encadenó a la tierra a las criaturas. Pelayo y los pastores recogieron las estatuas con cuidado y con los restos de sus hermanos edificaron una ermita en el interior de una cueva, y en las profundidades de la misma se instalaron las formas pétreas de las gárgolas. Así permanecieron hasta que una mujer, la noche del 25 de diciembre de 1998, se perdió en las cavernas de la zona y halló, justo cuando un grupo de descendientes del hechicero las pretendían destruir, un grupo de diez esculturas de gárgolas en perfecto estado de conservación, cuando intentó detenerlos los fanáticos la asesinaron y su sangre manchó las estatuas que retornaron a la vida y derrotaron a los asesinos. Sobre el cadáver de la mujer juraron no permitir que ni soberbios, ni fanáticos tomasen más vidas inocentes en la medida de lo posible. Actualmente se cobijan en el monasterio que está adyacente a la ermita.

*Clases de Gárgolas:*

Hay varios tipos de gárgolas, las más comunes son las de aspecto humanoide, dependiendo sus rasgos de la zona global en la que se encuentren, las de aspecto más llamativo son las situadas en la zona del río Amazonas:
Esta “subespecie” mantiene una apariencia similar a las serpientes emplumadas que se refieren en las leyendas Aztecas.
Otra “subespecie” son las gárgolas inglesas, con rasgos que recuerdan a los animales, caballos, leones, halcones, etc.

*Otros tipos de gárgolas (origen científico):*

*Gargolóides por mutación inducida:*
Criaturas, humanos inicialmente surgidos en un intento de fabricar gárgolas artificiales, seres de aspecto felino y con capacidades de emisión de energía eléctrica. Originadas por los experimentos de Antón Sevarius, que fueron duplicados por los ingenieros genéticos de I.D.E.S.S.

*Clónicos:* Clones de gárgolas vivas o muertas con las mismas características físicas y aptitudes mentales que los originales; no obstante el genoma de gárgola es muy modelable y permite alteraciones a la alza o baja de estas características. Es lamentable, pero habitual, que la subida de las características genéticas de un clon provoque caídas en las otras.

*Mixtos humano-gárgola:* La ya mencionada facilidad de moldeado del genoma, de las gárgolas, permite su combinación con el humano, pero las características gargólicas solo aparecen al anochecer; y cuando lo hacen producen gran dolor. Si el humano tenía poderes anteriormente, puede que al ser influenciados por las características mágicas, inherentes a las gárgolas, se alteren, desaparezcan en su estado de gárgola o inclusive que los pierda. Los experimentos en este sentido solo han tenido lugar en las instalaciones de I.D.E.S.S.

*Poderes / debilidades y construcción de personajes:*

Las gárgolas no son más o menos inteligentes que los humanos, simplemente evolucionaron gracias a la magia, por lo cual están intrínsecamente ligados a la misma.
Todas las gárgolas ganan +50 a la Influencia cuando intentan interrogar.

*Gárgolas:*

FUE = 80+4D10
CON = 80+4D10
PER = 80+4D10
AGI = 90+3D10
INT = 1D100
APA = 1D100

| *1D100* | *Tipo de Gárgola* |
|---|---|
| *01-25* | Amazónica/Inglesa |
| *26-50* | Artificial |
| *51-75* | Mixtas |
| *76-100* | Clones |

Estas criaturas tienen una bonificación a una de sus características principales (FUE, CON, AGI, PER) que se ha de declarar antes de las tiradas de dados, la característica elegida pasa a calcularse como 105+1D12+1D10.
Capacidad de planeo, la habilidad que gobierna este poder es “Volar” (AGI/2).
Tienen armas naturales, garras y cola, con un daño de: 15+3d10 (garras) / 10+4d10 (cola) + mod, FUE. Gracias a estas garras su capacidad para trepar es muy alta, +50% a materiales no metálicos y duros, acero etc., los cuales no pueden perforar con sus garras.
Otra capacidad es la regeneración de tejidos a rango Cósmico solo cuando están en su forma pétrea.

*Gárgolas artificiales:* Las tiradas son las mismas, excepto la agilidad = 100+2D10 al proceder su ADN de felinos.
Y carecen de la capacidad de regeneración de tejidos, al no transformarse en piedra por la noche. Tienen la habilidad de emisión de energía eléctrica a rango bajo (5D10+25), al proceder parte de su ADN de anguilas eléctricas.

*Gárgolas mixtas:* Se realizan las tiradas de los dos personajes, primero el humano y después la gárgola; la forma de gárgola solo aparece cuando cae la noche y provoca 1D6 Asaltos en los que no puede defenderse. Las heridas recibidas sobre cualquiera de sus formas se pasan a la otra en la misma localización, las heridas en las alas y cola se traducen en heridas en la espalda.

*Clones:* Mismo sistema de creación que las gárgolas normales pero pueden tirar 10+1D20 para retirar puntos de una característica y trasladarlos a otra.

Excepto las gárgolas artificiales todas las demás pueden entrar en un estado de frenesí durante la lucha que se refleja como sigue:
Las tiradas CaC. generan el daño máximo de su fuerza, ignoran daño hasta caer inconscientes y tienen que tirar percepciones para distinguir a los compañeros no gárgolas de los enemigos, cuando se pasa este efecto, 1D8 Asaltos, tienen modificadores por agotamiento a todas sus acciones.
Se puede entrar en el estado de frenesí de forma voluntaria tirando un equilibrio mental (EQM) difícil (-30%). Cuando una gárgola intenta salir del frenesí, que se considera un estado mental alterado, tiene que tirar contra su propio EQM.

# *NUEVOS PODERES*

## *Nuevos Poderes. Tabla 1*

*(Nota: Los poderes que no tienen número corresponden al Manual Básico)*

*1D100*

*1.-* Absorción de energía
*2.-* Refracción de energías (1)
*3.-* Absorción de poderes
*4.-* Absorción de vida
*5.-* Convocar dinosaurios (2)
*6.-* Adherencia
*7.-* Agresión psiónica
*8.-* Alteración de la densidad
*9.-* Anulación de poderes
*10.-* Armas naturales
*11.-* Visión de rayos X (3)
*12.-* Detección del peligro (4)
*13.-* Blindaje natural
*14.-* Cambio de estado
*15.-* Cambio de tamaño
*16.-* Campo de fuerza
*17.-* Congelación
*18.-* Control del fuego
*19.-* Control de la geodinámica
*20.-* Control de otras energías
*21.-* Control de la Tª de cuerpos orgánicos
*22.-* Incógnito (5)
*23.-* Imitar materiales (22)
*24.-* Cortocircuito (7)
*25.-* Control de la vegetación
*26.-* Control del clima
*27.-* Control muscular
*28.-* Dominación mental
*29.-* Donación de vida
*30.-* Elasticidad
*31.-* Emisión de otras energías
*32.-* Flotación (8)
*33.-* Maestro de armas (9)
*34.-* Visión verdadera (10)
*35.-* Control del vello corporal (11)
*36.-* Empatía animal
*37.-* Empatía mental
*38.-* Empatía tecnológica
*39.-* Explosividad
*40.-* Fusión
*41.-* Grito sónico
*42.-* Inmortalidad
*43.-* invisibilidad
*44.-* Invulnerabilidad
*45.-* Control del agua
*46.-* Mala suerte
*47.-* Multiformidad
*48.-* Plasticidad
*49.-* Polilocación
*50.-* Precognición
*51.-* Regeneración de tejidos
*52.-* Súper conocimiento (12)
*53.-* Provocar géiseres (14)
*54.-* Sueño (15)
*55.-* Súper agilidad
*56.-* Asimilación (16)
*57.-* Cargar objetos de energía (17)
*58.-* Intercambio de mentes (18)
*59.-* Petrificación (19)
*60 a 64.-* Súper constitución
*65 a 70.-* Súper fuerza
*71 a 73.-* Súper inteligencia
*74 a 77.-* Súper percepción
*78 a 80.-* Súper velocidad
*81 a 84.-* Telepatía
*85.-* Teleportación
*86 a 88.-* Telequinesis
*89.-* traducción de lenguas
*90.-* Activación de Poderes © (23)
*91.-* Pasarse la Máquina (6)
*92.-* Branquias (13)
*93.-* Cambiar el Tamaño de los objetos (20)
*94.-* Presencia astral (21)
*95.-* Armas naturales © (24)
*96.-* Lectura Emocional (25)
*96 a 100.-* Volar

## *Nuevos Poderes. Tabla 2*

*1D100*

*1.-* Endurecimiento muscular
*2.-* Potabilidad
*3.-* Doble imagen
*4.-* Revelación
*5.-* Guía
*6.-* Engordar
*7.-* Pacificación
*8.-* Anular enfermedades
*9.-* Captar la potencia enemiga
*10.-* Poder al azar
*11.-* Convocar seres mitológicos
*12.-* Moldear la energía
*13.-* Control de la vestimenta
*14.-* Virtuosismo
*15.-* Lentitud
*16.-* Dimensión andante
*17.-* Portal andante
*18.-* Muro de piedra
*19.-* Cazador de monstruos
*20.-* Amplificar la voz
*21.-* Amplificar el poder
*22.-* Sabiduría
*23.-* Ojo de águila
*24.-* Absorber almas
*25.-* Discordia
*26.-* Absorber energía de la naturaleza
*27.-* Inmunidad mental
*28.-* Personalidad múltiple
*29.-* Refracción mental
*30.-* Hibernación
*31.-* Inmunidad a un poder concreto
*32.-* Inmunidad a la magia
*33.-* Cuerpo incorruptible
*34.-* Crisálida
*35.-* Ignorar DA.
*36.-* Alterar las probabilidades
*37.-* Invocación auxiliar
*38.-* Organismo estásico
*39.-* Muerte destructiva
*40.-* Zona positiva / Zona negativa
*41.-* Fusión corporal
*42.-* Aumentar la parada
*43.-* Animar estatuas
*44.-* Organismo estelar
*45.-* Organismo divisible
*46.-* Esfera de antimateria
*47.-* Emisión de energía negativa
*48.-* Enmudecimiento
*49.-* Convocar sirvientes
*50.-* Provocar amnesia
*51.-* Duplicar objetos
*52.-* Desalinización (ja, ja)
*53.-* Multiplicación de la comida
*54.-* Animación de imágenes
*55.-* Provocar mutaciones
*56.-* Cambiar la apariencia ajena
*57.-* Cambio de sexo
*58.-* Rejuvenecimiento
*59.-* Intercambio de poderes
*60.-* Convocar a un SPJ muerto
*61.-* Halo de santidad
*62.-* Ansia de sangre
*63.-* Poltergeist
*64.-* Mímica
*65.-* Imitar sonidos
*66.-* Nocturnidad
*67.-* Vástagos
*68.-* Piel cromada
*69.-* Midas
*70.-* Resurrección
*71.-* Moldear materiales
*72.-* Golpes especiales
*73.-* Orina tóxica
*74.-* Sangre al rojo vivo
*75.-* Hablar mediante sueños
*76.-* Desdoblamiento
*77.-* PV estables
*78.-* Absorber INT
*79.-* Curar mutaciones
*80.-* Crear runas
*81.-* Ayuda de la naturaleza
*82.-* Necromancia
*83.-* Crear maná
*84.-* Transformarse en un animal
*85.-* Hablar con los dioses
*86.-* Flash
*87.-* Armario dimensional
*88.-* Instalar portales dimensionales
*89.-* Cambiar el tamaño de las personas
*90.-* Falsa apariencia total
*91.-* Desintegración
*92.-* Meterse en los libros
*93.-* Meterse en las películas
*94.-* Pila humana
*95.-* Campo de fuerza temporal
*96.-* Desvío de proyectiles
*97.-* Estallido de poder
*98.-* Emisión de energía iónica
*99.-* Ordenes subliminales
*100.-* PVs ilimitados

# *DESCRIPCION DE LOS PODERES (Tabla 1)*

*1. Refracción de Energías. (PER/2)*

Con este poder, el SPJ puede reflectar un tipo concreto de energía (especificar cual consultando la Tabla de tipos de Energías en el poder de "Emisión de otras Energías" del manual básico) hacia el emisor de la misma. Varía según Rangos. Siempre se refractará el daño causado en PVS La refracción de energía no se puede esquivar. Este poder necesita "activarse" antes de los combates. Se puede simultanear con otros poderes.

*Bajo:* El SPJ reflectará el 50% del daño causado hacia el emisor.
*Medio:* El SPJ reflectará el daño total hacia el emisor.
*Elevado:* El SPJ puede decidir reflectar el 50% del daño hacia otros objetivos a discreción.
*Alto:* El SPJ reflectará el daño máximo hacia otros objetivos.
*Cósmico:* El SPJ reflectará el daño X2 hacia diversos objetivos eligiendo el daño que infringe a cada uno.

*Pifia:* El daño se refracta hacia un aliado.

*2. Convocar dinosaurios. (INT/2)*

Con este poder el SPJ trae al presente animales que se extinguieron 65 millones de años atrás. Estos animales volverán al pasado en un número concreto de Asaltos. Estos animales no podrán ser controlados a menos de que se posea el poder de "Control Animal" o similar. El SPJ a menos que posea el poder a un nivel "alto" o "cósmico" no podrá elegir qué tipos de dinosaurios traer al presente, se tirarán al azar en la Tabla de "dinosaurios" (en esta misma web). Lo dinosaurios aparecerán en una distancia equivalente al Rango del poder en metros.

*Bajo:* El SPJ convoca 1 dinosaurio durante 1D4 Asaltos.
*Medio:* El SPJ convoca 2 dinosaurios durante 1D6 Asaltos.
*Elevado:* El SPJ convoca 3 dinosaurios durante 1D10 Asaltos.
*Alto:* El SPJ convoca 1D6+2 dinosaurios durante 1 día. En este Rango el SPJ tiene potestad para decidir si trae un dinosaurio "terrestre", "marítimo" o "aéreo".
*Cósmico:* El SPJ convoca 1D20 dinosaurios de forma permanente y estos no atacarán al SPJ. Podrá darles órdenes (muy) sencillas.

*Pifia:* Los dinosaurios atacan al SPJ y aliados.

*3. Visión de Rayos X. (PER/2)*

El SPJ podrá ver a través de materiales opacos (a excepción del plomo o de materiales mágicos anti-fisgones) lo que hay al otro lado. No hay Rangos.

*4. Detección del Peligro. (PER/2)*

Con este poder, el SPJ podrá presentir si se le cierne algún peligro, así como su naturaleza y magnitud.

*(Nota: es conveniente que las tiradas de este poder las haga el DJ, para dar más emoción).*

*Bajo:* El SPJ tendrá una vaga sensación de inquietud si le acecha algún peligro.
*Medio:* El SPJ sabrá con seguridad si se le cierne algún peligro real así como el potencial del mismo.
*Elevado:* El SPJ sabrá qué clase de amenaza va ha atacarle, así como su proximidad.
*Alto:* El SPJ sabrá donde está el peligro, su naturaleza, intenciones y número.
*Cósmico:* El SPJ detectará la mayor información posible sobre el peligro que le acosa: Poderes, Tipo, sexo, etc...

*Pifia:* La información que se presiente es errónea o falsa.

*5. Incógnito.*

Será mucho más difícil detectar la presencia del SPJ si tiene este poder. No tiene valor ni porcentajes.

*Bajo:* El SPJ es muy discreto. +20 en Acechar/Discreción.
*Medio:* El SPJ será totalmente anodino y en una situación normal la gente no reparará en su presencia.
*Elevado:* En una situación de combate el SPJ pasará totalmente desapercibido y si no hace nada los adversarios no se percatarán de él y se librará de las tiradas de impacto entre los SPJs.
*Alto:* El SPJ no podrá ser detectado por ningún tipo de sensor. Ni por cámaras ni por grabadoras. La gente no se acordará de la existencia del SPJ, ni siquiera su propia familia.
*Cósmico:* El SPJ no podrá ser detectado de ninguna manera ya sea mágica, mística o cósmica. La gente no lo verá y el SPJ no dejará huellas ni tendrá sombra.

*6. "Pasarse la Máquina". (PER/2)*

Con este poder el SPJ podrá finalizar con éxito cualquier videojuego por muy difícil que sea el nivel de dificultad en el que se juegue en un tiempo récord ¡Sorprende a tus amistades con este formidable poder!

*(Nota: Quizás un DJ "pureta" no dejaría que uno de sus Jugadores tenga este poder tan ridículo, pero nosotros sí; Así que tú mismo. Ignóralo o ponlo en práctica. Quien sabe, a lo mejor a alguien le resulta útil).*
*(Nota 2: Si en el videojuego se juega "a dobles" o bien contra otra persona con el mismo poder el juego se bloqueará).*

*Pifia:* El SPJ estropea el código fuente del videojuego y deja de funcionar.

*7. Cortocircuito. (INT/3)*

Con este poder el SPJ podrá estropear diferentes aparatos y componentes electrónicos.

*Bajo:* El SPJ podrá fundir bombillas y tubos catódicos.
*Medio:* El SPJ podrá estropear diversas funciones de los electrodomésticos y aparatos similares. Podrán funcionar a medias.
*Elevado:* El SPJ podrá anular funciones concretas de algunos mecanismos complejos siempre que los entienda.
*Alto:* El SPJ dará un malus del -50% al control de los aparatos electrónicos, incluidas tecnoarmaduras
*Cósmico:* Cualquier aparato electrónico se fundirá si al SPJ le sale la tirada.

*Pifia:* Los aparatos electrónicos del SPJ o aliados se fundirán.

*8. Flotación. (CON/2)*

Con este poder el SPJ podrá flotar y caminar sobre líquidos o superficies inestables como si de tierra firme se tratara. No existen Rangos. El SPJ no se mojará ni manchará.

*Pifia:* El SPJ se hunde a plomo (y se moja).

*9. Maestro Armero.*

*Versión 1.*

Con este poder el SPJ podrá manejar al 100% todo tipo de armas; desde armas antiguas hasta armas alienígenas de alta tecnología. Las armas que empuñe deben de ser consideradas "armas", no valen "armas improvisadas" como taburetes o extintores. Tampoco vehículos militares (tanques). No hay porcentajes ni Rangos para este poder, únicamente el SPJ deberá utilizar los porcentajes necesarios para controlar dichas armas.

*Versión 2.*

*9. Maestría en armas (es una mezcla entre "Bullseye" y el "Supervisor")*

*Bajo:* El SPJ tiene una competencia llamada "armas" (AGI+PER/2) que rige el manejo de todo tipo de armas, incluidas *high tech*. El combate Cuerpo a Cuerpo no está incluido ahí.
*Medio:* Al SPJ se le suma +25 para lanzar. El SPJ maneja armas del futuro y de otras razas extraterrestres (pero no armas mágicas ni guardián). Su parada se suma +15.
*Elevado:* El SPJ puede imitar la forma de combate de los PNJs. En términos de juego, puede aprender técnicas de combate Ninjas y justicieras con verlas en videos o en combate (aunque en este caso las utilizaría en el siguiente combate, después de asimilarlas, a no ser que el SPJ tenga superinteligencia). También se le suma +15% a la parada si se enfrenta a un PNJ al que haya estudiado. Puede aprender el porcentaje de -15 y -30 de justicieros y Ninjas respectivamente a ser impactados por ataques a distancia. El SPJ también puede aprender artes marciales a través de este método (sin *chi*), que entonces queda regida por la habilidad "cuerpo a cuerpo".
*Alto:* todos los objetos se convierten en armas mortales en sus manos. Cualquier objeto arrojadizo (una pepita tirada con una pajita, un clip) hace el daño de un *shuriken*, todo objeto de tamaño de un puño (un *diskette*, una calculadora) hace el daño de un cuchillo, todo objeto del tamaño de un palo de escoba hace el daño de un mandoble (2D10+el daño que haga por material). Cuando utiliza cuchillos, *shurikens* o mandobles, por su parte, se le suma +10 al daño. El SPJ puede manejar armas guardián y mágicas. El SPJ puede hacer una acción de combate donde el adversario se queda sin Daño Absorbido siempre y cuando ya lo haya estudiado con anterioridad. Esto es porque ha descubierto el punto débil de la estructura de la armadura (una juntura, el visor) o del físico del adversario (un golpe en el iris). únicamente tendrá una oportunidad dentro de un combate, y se le aplicará la penalización -75% por elegir localización.
*Cósmico:* el SPJ tiene un 30% de posibilidades de hacer crítico utilizando armas o en combate cuerpo a cuerpo si tiene fuerza menor a 110. El SPJ puede combatir con los ojos vendados contra un adversario al que haya estudiado, hasta que el PNJ saque un crítico o una pifia. Su parada contra este PNJ sube un +30%, y la parada del PNJ baja un -25%.

*10. Visión Verdadera. (PER/2)*

El SPJ podrá ver la verdadera apariencia de una persona aunque esta esté disfrazada o metamorfoseada, esté invisible o convertida en un animal, un objeto o bajo una ilusión mágica. Este poder no es viable con tecnoarmaduras en modo "camuflaje" y similares.

*Pifia:* Increíbles alucinaciones merman en un –50% cualquier acción física. Duración a cargo del DJ.

*11. Control del vello corporal. (CON/2)*

El SPJ podrá controlar su vello corporal de tal manera que puede hacerlo crecer o encoger, rizarlo o cambiarlo de color a voluntad. Puede hacer crecer pelo en cualquier parte de su piel.

*Pifia:* El SPJ se convierte en el hermano gemelo de Don Pinpón o Chewacca.

*12. Súper Conocimiento.*

El SPJ tendrá (1D8+2)X5 Habilidades de Aprendizaje.

*13. Branquias.*

El SPJ ha nacido con branquias a ambos lados del cuello que le permiten moverse y sobrevivir en las profundidades de las aguas. Es conveniente adquirir la Habilidad de Aprendizaje: "Nadar". El SPJ es inmune a la presión del agua hasta una determinada profundidad y no necesitará respirar hasta pasado un tiempo determinado. Este poder no tiene porcentajes.

*Bajo:* El SPJ puede descender hasta 1000 metros de profundidad durante 30 minutos.
*Medio:* El SPJ puede descender hasta 2000 metros durante 1 hora.
*Elevado:* El SPJ puede descender hasta 3000 metros durante 3 horas.
*Alto:* El SPJ puede descender hasta 4000 metros durante 1 día.
*Cósmico:* El SPJ puede descender hasta las fosas abismales y permanecer allí el tiempo que quiera. Puede obtener el oxígeno del agua.

*14. Provocar Géiseres. (PER/2)*

El SPJ puede provocar géiseres de agua caliente (siempre en un entorno natural) que harán el daño según Rangos de "Emisión de Energía". Aplicándoles los siguientes modificadores.

*Bajo:* Diámetro de 1m. y 1m. de altura.
*Medio:* Diámetro de 2m. y 2m. de altura.
*Elevado:* Diámetro de 3m. y 4m. de altura (daño por caída de 1D6).
*Alto:* Diámetro de 5m. y 6m. de altura (daño por caída de 2D6).
*Cósmico:* Diámetro de 10m. y 20m. de altura (daño por caída de 4D6).

*Pifia:* El géiser se abre a los pies del SPJ o aliados.

*15. Sueño. (PER+INT/2)*

El SPJ manipula las ondas Alfa del cerebro provocando un estado de somnolencia a sus adversarios. Este poder es susceptible de ser contrarrestado con la "Resistencia a poderes Mentales".

*Bajo:* 1 Persona al azar entre sus adversarios. Malus del -20% a todas sus acciones.
*Medio:* 2 Personas al azar. Malus del -30% a todas sus acciones.
*Elevado:* 3 Personas al azar entre todos los oponentes. Malus del -50% a todas sus acciones.
*Alto:* 2 Personas a su elección caerán dormidas durante 1D6 Asaltos.
*Cósmico:* 6 Personas caerán dormidas para siempre y únicamente se despertarán mediante magia o mediante la muerte del SPJ que las ha dejado en este estado.

*Pifia:* El SPJ (o aliado) caerá dormido y no se despertará hasta que le quiten 10 PVs de un golpe.

*16. Asimilación. (CON)*

El SPJ podrá ingerir sustancias tóxicas como si de un vaso de leche se tratara. Recomendamos un uso responsable de este poder, ya que si no se obtiene la tirada...

*Bajo:* El SPJ podrá ingerir lejía, aguarrás, petróleo y otras sustancias clasificadas corno "nocivas" sin que su salud se resienta lo más mínimo. Su organismo las descompondrá como valores proteínicos.
*Medio:* Los venenos y los fármacos naturales o artificiales no dañarán al SPJ.
*Elevado:* Los gases, los virus, las armas químicas, genéticas y las enfermedades no afectarán al SPJ.
*Alto:* El SPJ puede ahora "absorber" los puntos de daño/2 que le causarían estas sustancias, en pro de aumentar su FUE o CON a voluntad durante 1D10 Asaltos.
*Cósmico:* Ninguna sustancia hace daño al SPJ, ya sea mágica o cósmica, y encima le aumenta la FUE y/o la CON según los Puntos de Daño que le hagan. La duración de la FUE y CON aumentada es de 1 día.

*17. Cargar los Objetos de Energía. (CON/2)*

El SPJ puede cargar con un tipo determinado de energía un objeto. La energía mantenida en el objeto se liberará cuando este golpee a otra superficie sólida. El SPJ es inmune a los efectos de la carga de su propia energía, pero cuando esta se desate, él también recibirá el daño si de encuentra dentro del radio de acción de la onda expansiva. Hasta el Rango "elevado" se precisa de contacto físico para cargar los objetos. La onda expansiva no disminuye con la distancia.

Únicamente se pueden cargar de energía cosas inorgánicas.

*Bajo:* El SPJ puede cargar de energía objetos del tamaño de un paquete de tabaco que al liberarse ocasionarán un daño de 5D10+25 a 3m. de diámetro.
*Medio:* El SPJ puede cargar de energía objetos del tamaño de un balón de fútbol que al liberarse ocasionarán un daño de 5D10+50 en un radio de 5m.
*Elevado:* El SPJ puede cargar objetos del tamaño de un barril ocasionando un daño de 5D10+75 a 10m. a la redonda.
*Alto:* Puedes cargar de energía objetos del tamaño de un coche sin contacto físico pero siempre que los puedas ver directamente. Esta vez el daño asciende a 1D100+100. a 20m. a la redonda.
*Cósmico:* Aquí ya no se precisa de contacto visual directo para cargar objetos de energía del tamaño de un camión, pero sí saber la localización exacta del objeto a cargar. Un crítico con este nivel permitiría cargar de energía materiales orgánicos. El daño aquí es de 1D100+150 a 50m.

*18. Intercambio de Mentes. (INT/3)*

Con este poder, el SPJ intercambia su mente con la de otro ser, quedando la mente en el cuerpo del contrario y viceversa. Hasta el Rango "elevado" se precisa de contacto físico. Los poderes mentales no son intercambiables. Este poder es susceptible de ser contrarrestado con "Resistencia a Poderes Mentales".

*Bajo:* Intercambio de la mente del SPJ con la de cualquier animal normal. La mente del animal no pasará al cuerpo del SPJ sino que se mantendrá en suspenso. La duración es de un día, después del cual, cada mente vuelve a su cuerpo original.
*Medio:* Intercambio de mente con seres humanos normales y metahumanos tipo "sin poderes" (Ninjas y justicieros) durante 1 día.
*Elevado:* Intercambio de mente con metahumanos de VOL menor a 70 durante 1D6 Asaltos.
*Alto:* Intercambio de mentes con metahumanos de VOL inferior a 85 durante 1D8 Asaltos. Ya no se precisa de contacto físico.
*Cósmico:* Intercambio de mentes de forma permanente con metahumanos de VOL inferior a 95 durante 1D10 Asaltos. Posibilidad de intercambiar mentes con áliens, dioses, etc...

*19. Petrificación. (PER/2)*

El SPJ es capaz de convertir en piedra distintos materiales.

*Bajo:* Petrifica objetos pequeños durante 1D6 Asaltos. Máximo 20 cm. cúbicos.
*Medio:* Petrifica cuerpos orgánicos del tamaño de una vaca durante 1D6 Asaltos.
*Elevado:* Petrifica un ser humano y los objetos que porte durante 1 día.
*Alto:* Petrifica a un metahumano y todos los objetos que porte durante 1D10 Asaltos.
*Cósmico:* Puede petrificar a 1D8 metahumanos durante 1 día y objetos del tamaño de un avión. A este nivel ya no se requerirá contacto físico pero sí contacto visual directo. Las víctimas ahora no podrán ejercer ningún tipo de poder. Si el SPJ muere, las víctimas de este poder vuelven a la normalidad. El SPJ ahora puede decidir dejar a las víctimas petrificadas de forma permanente.

*20. Cambiar el tamaño de los Objetos. (PER+INT/2)*

Con este poder el SPJ es capaz de cambiar el tamaño de los objetos inertes, haciéndolos crecer o disminuir de volumen.

*Bajo:* El SPJ es capaz de reducir el tamaño de un objeto a la mitad del mismo, únicamente podrá cambiar el tamaño de objetos simples constituidos por un solo material (por ejemplo, una barra de acero o un ladrillo)
*Medio:* El SPJ es capaz de hacer crecer o decrecer el tamaño de objetos a la mitad o al doble de su tamaño original respectivamente. Puede modificar las aleaciones simples (cobre) y los objetos pueden ser manufacturas básicas (una espada, un casco, un libro, etc...)
*Elevado:* El SPJ es capaz de hacer crecer un objeto hasta los 10 m. de longitud y encogerlo hasta los 10 cm. El espectro de materiales abarca la Tabla de materiales periódicos (sólidos). Y los objetos pueden ser más complejos (un revolver, una armadura, etc...)
*Alto:* El SPJ es capaz de hacer crecer o decrecer objetos complejos (un coche, armas de alta tecnología) desde los 3 cm. hasta los 30 m.
*Cósmico:* El SPJ es capaz de modificar objetos de aleaciones alienígenas. Puede hacerlos crecer hasta los 100 m. y empequeñecerlos hasta tamaños microscópicos, puede cambiar el tamaño de objetos como microchips, aviones o tecnoarmaduras.

*(Nota: El daño que hagan las armas que han sido aumentadas de tamaño así como ejemplos similares quedan a discreción del DJ).*

*21. Presencia Astral. (INT/2)*

Con este poder, el SPJ es capaz de trasladar a otro lugar una representación suya visible pero de estado incorpóreo. El aspecto visual de la presencia astral queda a discreción del Jugador. El SPJ no podrá hacer ninguna acción física mientras hace uso de este poder.

*Bajo:* El SPJ es capaz de trasladar únicamente su voz a otro lugar que él conozca. Su voz será oída por todos los presentes del lugar aunque hable en voz baja.
*Medio:* El SPJ es capaz de enviar una representación suya de forma visible pero intangible. No podrá acceder a recintos mágicos y únicamente podrá hablar y gesticular. La forma astral será visible para todos los presentes.
*Elevado:* Lo mismo que lo anterior pero esta vez el SPJ puede decidir ser visible y audible para una única persona en concreto (si la conoce)
*Alto:* El SPJ puede simultanear el uso de la presencia astral con una acción física y la presencia astral puede ser lo suficientemente tangible como para empujar o manipular algunos objetos de forma simple (empujar, cerrar puertas...). El SPJ puede decidir presentarse en lugares que no conozca de antemano.
*Cósmico:* La presencia astral puede ser totalmente tangible o invisible para todos. Puede realizar acciones complicadas e incluso el SPJ puede donar a esta presencia uno de sus poderes. La presencia puede materializarse en otras dimensiones si el SPJ ha estado antes allí.

*22. Imitar Materiales. (CON/2)*

Con este poder, el cuerpo del SPJ adquiere las propiedades del material que toque. Es obvio comprender de que se necesita contacto físico entre la piel del SPJ y el material a imitar.

*Bajo:* El SPJ se transmuta en líquidos y objetos (materiales) que sean frágiles (cristal, plástico...).
*Medio:* El SPJ adquiere las propiedades de los objetos que toca. Hará más daño según el material en el que se transmute (por ejemplo; el acero hace +25 al daño).
*Elevado:* El SPJ puede absorber las propiedades del óptimun y las de las aleaciones complejas.
*Alto:* El SPJ puede absorber las propiedades de los materiales mágicos.
*Cósmico:* El SPJ puede absorber las propiedades de los objetos-guardián así como sus poderes.

*23. Activación de Poderes. (CON/2)*
(© su respectivo autor.)

El personaje puede aumentar el Rango de uno o más poderes durante determinados Asaltos. A la vez puede despertar poderes latentes, o sea, un nuevo poder. Este poder nunca sube de Rango. No se puede acumular la subidas de Rango.

*Bajo:* Es necesario el contacto físico. El personaje aumenta el Rango de 1 poder de una sola victima (que indicará el DJ) durante 1D6+4 Asaltos,
*Medio:* El SPJ activa 1 poder de un máximo de 1D2 seres durante 1D6+4 Asaltos. *Elevado:* Posibilidad de activar 1 poder de 1D4 seres durante 2D10+1 Asaltos, el que indique el SPJ.
*Alto:* Capacidad de activar 1D4 poderes de 4 personas a la vez. Si se obtiene un crítico al usar el poder la subida será permanente, además de la posibilidad de despertar 1 poder latente (a Rango bajo) del mismo tipo del SPJ.
*Cósmico:* No se necesita el contacto físico. La distancia de actuación es de CON/10 metros. Pudiendo activar 2 poderes de 1D6+1 personajes a la vez. Teniendo la capacidad de despertar 1 poder latente a 1 personaje. La subida de nivel es permanente (solo de un poder).

*Descontrol:* El poder que se iba a activar pierde un nivel hasta la siguiente subida de nivel.

*(Nota: Este poder es más o menos el opuesto de Absorción de Poderes. Si quieres como referencia algún superhéroe que tenga este mismo poder, ahí van unos ejemplos (si a alguien se le ocurre alguno más, pues que lo diga). El primero es Fabián Cortéz, uno de los acólitos de Magneto, que lo traicionó. El segundo es Christine Trelane, alias Synergy, del difunto StormWach, y por último y no menos importante, el Anciano del Planeta Namek de Dragon Ball. Sí, ese que aumentó los poderes a Son Gohan y Krilin. (:P) )*

*24. Armas Naturales.*
(© su respectivo autor.)

En el universo Súper Héroes Inc. no todo está tan completo como parece, es por ello que van saliendo complementos de todo tipo. Este es otro complemento, pero no editado oficialmente por alguien perteneciente a Cronopolis, sino por alguien como vosotros, aficionado a jugar al juego y que echa en falta algo y no sabe que es. Pues bien, yo sí sé que es lo que echaba en falta y eso es un poder como Armas Naturales. Éste es un tipo de poder muy difícil de definir, ya que por armas naturales se pueden entender muchas cosas, Esa es la gracia de este poder (sólo para mutantes), que el arma en cuestión queda a discreción del SPJ; obviamente bajo la supervisión (no Súper Visión) de DJ. Bajo este poder se agruparían poderes tan dispares como las garras de hueso de Lobezno (o las más modestas garras de Feroz) hasta las plumas con neurotoxina de Arcángel; incluso el factor de muerte de Omega Rojo. Para dar unos pocos datos más para los DJs, hay van unas Tablas. Esta primera Tabla explica el material de las garras, dientes... del SPJ con este poder dependiendo del Rango que posea, así como el modificador al daño.

| *1D100* | *Material* | *Mod. al daño* |
|---|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| *01-20 bajo* | *Hueso/Piedra* | *+10* |
| *21-40 medio* | *Acero* | *+20* |
| *41-70 Elev.* | *Aleac./Denzobrio* | *+30* |
| *71-99 Alto* | *Zynex* | *+40* |
| *100 Cósmico* | *Optimun/Strenium* | *+50* |

Recordar que la AD de los atacados con garras sólo funcionan a la mitad (excepto campos de fuerza) y que sólo con armas cortantes, no con los colmillos por ejemplo. la segunda Tabla explica la fortaleza del gas o veneno si es este el tipo de poder que se elige.

| *1D100* | *Venenos* | *Gases* |
|---|---|---|
| *01-20 bajo* | *Muy Débil* | *Muy Débil* |
| *21-40 medio* | *Débil* | *Débil* |
| *41-70 Elev.* | *Normal* | *Normal* |
| *71-99 Alto* | *Fuerte* | *Fuerte* |
| *100 Cósmico* | *Muy Fuerte* | *Muy Fuerte* |

Para más información sobre los efectos consultar el manual básico.

*25. Lectura Emocional. (INT+PER/2)*

El SPJ podrá "sentir" las emociones que embargan a cualquier ser por muy bien que las disimule, no quedarán ocultas de la percepción del SPJ.

## *DESCRIPCION DE LOS PODERES (Tabla 2)*

*1. Endurecimiento Muscular. (CON+PER/2)*

Con este poder, el SPJ puede endurecer las fibras musculares de su cuerpo así como las de otras personas para aumentar la CON. Aumentar la CON de seres no-humanos conllevará un malus de –20%. La duración de este poder es de 1D6+1 Asaltos.

*Bajo:* El SPJ puede aumentar su CON +20.
*Medio:* El SPJ puede aumentar su CON +40.
*Elevado:* El SPJ puede aumentar su CON +50 y la de los demás +30 a repartir.
*Alto:* El SPJ puede aumentar su CON +60 y la de los demás a +60 a repartir.
*Cósmico:* 200 puntos de CON a repartir entre todos (máximo de 100 a uno).

*Pifia:* La CON, en vez de crecer, decrece hasta un mínimo de 40.

*2. Potabilidad. (PER+INT/2)*

Con este poder el SPJ puede hacer que diversas sustancias tóxicas dispersas por el medio ambiente (residuos radioactivos, gases, etc.) se vean libres de elementos que dañen al ser humano.

*Bajo:* El SPJ puede hacer potables las aguas cenagosas de un riachuelo.
*Medio:* El SPJ puede hacer que los residuos de una planta química se depuren a un 50% (el daño que hagan se reducirá a la mitad).
*Elevado:* El SPJ puede hacer que cualquier sustancia tóxica que invada el medio ambiente (como el *Lindane*) reduzca su efectividad al 100%.
*Alto:* Anula la contaminación no-natural, de origen genético, mágico o de forma no humana.
*Cósmico:* El SPJ no sólo limpia la naturaleza, sino que además la protege contra futuros ataques de contaminación, haciéndola inmune.

*3. Doble Imagen. (INT+PER/2)*

El SPJ puede proyectar una imagen suya que es intangible, pero que tiene peso y proyecta sombra. Esta imagen debe de estar siempre a la vista del ejecutante. La imagen desaparecerá en cuando le den un golpe. El SPJ no podrá simultanear una acción física mientras hace uso de este poder.

*Bajo:* El SPJ proyecta una figura de sí mismo, siempre que la vea.
*Medio:* El SPJ puede proyectar una imagen de sí mismo además de la de otros objetos que tengan un tamaño similar.

*Elevado:* El SPJ puede proyectar 1D4 imágenes a la vez que pueden ser de seres conocidos por el SPJ. Aquí estas imágenes pueden moverse.
*Alto:* El SPJ puede proyectar 1D6 imágenes que pueden ser del doble de tamaño que poseen originalmente. Estas imágenes pueden moverse, hablar y emitir sonidos. El SPJ puede simultanear esta acción con una física.
*Cósmico:* El SPJ puede crear 1D20 imágenes distintas de manera permanente a un tamaño 10 veces superior al del SPJ.

*4. Revelación. (INT+PER/2)*

Al igual que *Longshot*, el SPJ puede conocer la historia de los objetos desde su creación.

*Bajo:* El SPJ puede saber si un objeto tiene cualidades especiales o no.
*Medio:* El SPJ puede saber las propiedades que tiene un objeto determinado.
*Elevado:* El SPJ puede saber cuando, cómo y quien construyó el objeto en cuestión.
*Alto:* El SPJ conoce la historia del objeto, quien lo ha poseído y los cambios que haya sufrido.
*Cósmico:* El SPJ sabe todo sobre ese objeto, el paradero actual de su creador, así como de la gente que lo haya poseído, si hay más partes del objeto, donde están, si hay objetos similares, etc.

*5. Guía. (INT+PER/2)*

Este poder sirve para mantener la orientación en lugares de compleja estructura.

*Bajo:* El SPJ puede orientarse en lugares sencillos (un edificio).
*Medio:* El SPJ puede orientarse y conocer las salidas a lugares complicados (un laberinto).
*Elevado:* El SPJ puede orientarse y buscar recursos en grandes extensiones de terreno (una selva).
*Alto:* Conocimiento del lugar: El SPJ tendrá la máxima información posible sobre el terreno que pisa; recursos, habitantes, ríos, etc.
*Cósmico:* Omnisciencia del terreno: Aunque venden los ojos al SPJ y lo dejen en el terreno más abrupto, este llegará antes que nadie a otro punto del lugar.

*Pifia:* El SPJ se perderá irremediablemente.

*6. Engordar. (CON+AGI/2)*

Con este poder, el SPJ puede engordar a voluntad su persona o a otros seres ganando peso y pequeñas dosis de CON. El propio organismo del SPJ es inmune a los efectos de su gordura.

*Bajo:* El SPJ puede llegar a pesar 110 Kg. y duplicar su volumen (+10 al DA).
*Medio:* El SPJ puede llegar a los 200 Kg. Triplicando su volumen (+20 a DA)
*Elevado:* El SPJ puede llegar a engordar hasta los 300 Kg. ganando +30 al DA. A menos que tenga Superfuerza, no va a poder moverse. Puede hacer engordar a la gente hasta los 200 Kg.
*Alto:* El SPJ puede llegar a pesar 1 Ton. +50 al DA. Puede engordar a la gente hasta 300 Kg. Si no poseen una CON de más de 75 morirán de un infarto.
*Cósmico:* El SPJ puede llegar a pesar 3 Tons. Y ocupar un espacio de 20X20 m. +100 al DA.

*7. Pacificación. (INT+PER/2)*

Con este poder, el SPJ controla la adrenalina de otra gente, haciendo que se calmen e inhibiendo impulsos violentos.

*Bajo:* El SPJ puede hacer que un adversario refrene sus impulsos agresivos, haciendo que su ataque sea leve y no mortal (dejarán inconscientes al SPJ y aliados).
*Medio:* El SPJ puede controlar la tensión arterial de su adversario haciendo que se le reduzca –10% a acciones físicas.
*Elevado:* El SPJ puede provocar un estado de ligera parálisis a su adversario, haciendo que se le reduzca –20% a acciones físicas, -10% a acciones mentales y –20% a la INI.
*Alto:* El SPJ puede hacer que su adversario pierda 1 AxA. Y si sólo tiene una, este quedará paralizado.
*Cósmico:* Kaput. El adversario quedará paralizado irremediablemente y además sentirá aversión por la violencia si no realiza desde ahora en adelante tiradas de EQM.

*Pifia:* Ataque de furia al adversario con un +20 al daño.

*8. Anular Enfermedades. (INT/3)*

Es obvio. El SPJ puede anular enfermedades humanas o veterinarias. No hay Rangos y no se pueden curar enfermedades de un origen no-humano.

*9. Captar la Potencia Enemiga. (PER/2)*

Con este poder, el SPJ puede captar la energía de sus enemigos allí donde estén, así como la de sus aliados, como en *Dragon Ball*.

*Bajo:* El SPJ Conocerá si su adversario es más poderoso que él o no.
*Medio:* El SPJ sabrá del origen y tipo de poder que tiene su adversario.
*Elevado:* El SPJ sabrá cuantos y que habilidades metahumanas posee su adversario. Sabrá en qué lugar del mundo se encuentra así como si está empleando sus poderes o no.

*Alto:* El SPJ conocerá además los puntos débiles de su adversario. Si es que los tiene
*Cósmico:* El SPJ conocerá la historia personal de su adversario así como datos de su vida; sabrá cuantos años tiene, si tiene familia, etc.

*10. Poder al Azar. (PER/2)*

El SPJ no posee un poder en concreto, sino que cada Asalto puede realizar un poder diferente (se tira en las Tablas de poderes) que desaparecerá al siguiente Asalto no así como sus efectos (se tiran Rangos de cada poder).

*Pifia:* El SPJ dará un poder nuevo a un adversario durante un Asalto.

*11. Convocar Seres Mitológicos. (INT/2)*

Funciona de la misma manera que el poder de "Convocar Dinosaurios", solo que el SPJ podrá ahora convocar a seres mitológicos en un lugar determinado (se tira en la Tabla de Seres Mitológicos). Pero ojo, porque estos no serán controlables. Los seres mitológicos no atacarán a otros de su misma especie. El número de individuos a convocar y la permanencia de los mismos es igual en ambos poderes. Las fichas y poderes de estos seres quedan a discreción del DJ.

*Pifia:* Los seres que convoque atacarán al SPJ.

*12. Moldear Energía. (INT+CON/2)*

Con este poder, el SPJ podrá hacer que cualquier tipo de energía sea tangible y rnanipulable.

*Bajo:* El SPJ recibirá 1/3 del daño si es atacado con cualquier tipo de energía. Puede cambiar el color y la forma de la energía haciendo "fuegos artificiales".
*Medio:* El SPJ hace que el haz de energía que se emita (por él o por un aliado) sea sólido, con lo que se añade +20 al daño.
*Elevado:* El SPJ puede controlar la forma de la energía creando objetos sólidos simples (como una espada) que harán el daño con el que se emitió la energía. Luego desaparecerán. Al SPJ no le afectará este daño.
*Alto:* El SPJ puede crear cualquier tipo de objeto de energía con un bonificador de +40 al daño con el que fue creado. *Cósmico:* El SPJ crea objetos complejos hechos de energía de manera permanente y con un +50 al daño original.

*Pifia:* Lo que haya creado explosionará como si de un explosivo potente se tratara.

*13. Control de la Vestimenta. (PER/2)*

El SPJ puede cambiar su vestimenta, así como la de los demás, modificando su forma, tamaño, color, diseño, elasticidad y dureza (Máximo de 50 al DA). El SPJ puede crear vestidos de la nada.

*Pifia:* El SPJ creará modelitos ridículos a lo Ágata Ruiz de la Prada.

*14. Virtuosismo.*

Al hacer el Personaje, este será un virtuoso, poseyendo +(1D10+3) Virtudes. No tiene Valor ni Rangos.

*15. Lentitud. (PER/2)*

Con este poder, el SPJ podrá hacer que sus adversarios se muevan y reaccionen más lentamente.

*Bajo:* Reducción de –10% a la INI a un adversario.
*Medio:* Reducción de –15% a la INI de dos adversarios.
*Elevado:* Anulación de 1 AxA a dos adversarios. Si únicamente tenían una, estos se verán paralizados irremediablemente.
*Alto:* Anulación de 2 AxA a dos adversarios así como un malus de –20% a acciones mentales e INI.
*Cósmico:* Paralización total a tres adversarios. –100% a acciones mentales.

*Pifia:* El Poder se convertirá en bonus a la Iniciativa del adversario.

*16. Dimensión Andante. (CON/2)*

El Cuerpo del SPJ es un portal permanente a otra dimensión (como *Mortaja*). Todo aquel que sea empujado a través del cuerpo del SPJ será enviado a esa dimensión sin que pueda salir de ella a menos que el SPJ lo quiera. Este poder está siempre activado. Únicamente pueden entrar seres vivos en esta dimensión, nunca objetos inertes.

*Pifia:* El sujeto al que intente sacar el SPJ se perderá irremediablemente en esa dimensión. No podrá salir.

*17. Portal Andante. (CON/2)*

Parecido a lo anterior, pero esta vez el cuerpo del SPJ es un portal permanente a otro lugar designado por el propio SPJ. Ese lugar debe de estar en la Tierra. Todo aquel que sea empujado a través del cuerpo del SPJ será enviado a ese lugar. El SPJ puede cambiar el lugar de destino siempre que quiera. Este poder está siempre activado.

*Pifia:* El punto de destino cambiará a discreción del DJ.

*18. Muro de Piedra. (CON/2)*

El SPJ no podrá ser desplazado de ninguna manera por muy fuerte que sea la presión que se ejerza sobre él (eso sí, recibirá el daño correspondiente). También puede aplicar esta inmovilidad sobre otras personas, una por cada AxA.

*19. Cazador de Monstruos.*

El SPJ hace +50 al daño si se enfrenta o golpea con su cuerpo a seres no-humanos y/o alienígenas. Si golpea a través de un arma no-natural este daño se reduce a un +25.

*20. Amplificar la voz. (CON/2)*

El SPJ puede amplificar su voz como si de un gigantesco grupo de altavoces se tratara, llegando a oírse a una distancia de 20 Km. Puede articular todo tipo de sonidos. A todos los que estén a menos de 20 m. del SPJ recibirán un daño de 50+5D10 si no llevan la protección adecuada.

*21. Amplificar el Poder. (CON/3)*

Este poder es muy peligroso para el ejecutante y conviene su uso en situaciones desesperadas. El SPJ, con una tirada podrá amplificar las características de FUE, CON y AGI en un +50 realizando una gran acumulación de energía. Esta tensión hará que por cada AxA en la que mantenga este estado pierda un PV de manera permanente. Ojito con ello.

*22. Sabiduría.*

No hay Rangos ni Valor pata este poder. A la hora de hacer el personaje este se suma +50 a la INT, +100 a "Conocimientos Generales", +5 Virtudes, +10 años, +1 Nivel, +2 Eventos, +5 Habilidades de Aprendizaje, +50% a "Conocimiento Dimensional", +50% a "Psicología" (INT/3).
+30% a "Influencia", +1 Idioma a discreción del Jugador (INT/3).

*23. Ojo de Águila. (PER/2)*

Según un estudio óptico, el ser humano divisa la línea del horizonte a 375 Km. de distancia. Con este poder el SPJ puede hacer un *Zoom* visual hasta donde le alcance la vista pudiendo ver nítidamente todo aquello que pueda vislumbrar. (Por ejemplo, el SPJ puede leer un periódico a 375 Km. de distancia).

*24. Absorber Almas. (PER+CON/2)*

*(Nota: Este es un poder que se ha llevado a muchos SPJs por delante así que ojo).*

Cuando un SPNJ muere (o incluso otro SPJ), el SPJ que posea este poder puede decidir si le absorbe el alma a la víctima. Si lo hace, puede absorber los recuerdos, las habilidades y los poderes del PNJ en cuestión, pero no son cantidades acumulativas. La pega es que si usa habilidades y poderes que no son suyos y FALLA la tirada, este morirá sin remedio. Si falla la tirada de absorber el alma no podrá hacerlo otra vez con esa víctima. No podrá absorber almas de PNJs que hayan fallecido pasadas 2 horas.

*25. Discordia. (PER+INT/2)*

La Categoría de éxito de este poder será el malus que se aplique al EQM del adversario, si supera la tirada de EQM el poder no volverá atener efecto sobre él, pero si falla la tirada comenzará a sentir odio y sentimiento de traición hacia los hasta ahora han sido sus aliados. Este poder no es acumulativo. Este poder no está sujeto a tiradas de "Resistencia de Poderes Mentales".

*26. Absorber la energía de la naturaleza. (CON+PER/3)*

Con este poder, el SPJ podrá absorber la energía vital de un entorno natural (un bosque, una selva) para subir su cantidad de FUE y CON. La superficie del entorno natural se marchitará y morirá en proporción al Rango que posea el SPJ.

*Bajo:* 1 metro cuadrado, +20 en FUE y CON, 2 Asaltos de duración.
*Medio:* 3 metros cuadrados, +30 en FUE y CON, 3 Asaltos de duración.
*Elevado:* 5 metros cuadrados, +40 en FUE y CON, 4 Asaltos de duración.
*Alto:* 10 metros cuadrados, +50 en FUE y CON, 5 Asaltos de duración.
*Cósmico:* 1 hectárea cuadrada, +100 en FUE y CON, 10 Asaltos de duración.

*27. Inmunidad Mental.*

No tiene Valor ni Rangos. Tal y como su propio nombre indica, el SPJ es inmune a cualquier tipo de poder psíquico e intento de control mental. De tal manera que tampoco podrá recibir llamadas telepáticas o hechizos de tipo cerebral, aunque estos sean benignos.

*28. Personalidad Múltiple.*

Es fácil. El SPJ se hace dos (o más) fichas, cuando una saca una pifia en lo que sea, la otra personalidad toma el control del cuerpo, que sigue siendo el mismo en apariencia pero con las características básicas distintas, al igual que la voz, la personalidad, los poderes y las habilidades.

*29. Refracción Mental.*

Como su nombre indica, con este poder el SPJ puede hacer "rebotar" un poder mental hacia la fuente que lo ha generado, de manera automática y sin tiradas. El emisor tiene derecho a tiradas de "Resistencia a Poderes Mentales" para minimizar los efectos de su propio poder.

*30. Hibernación. (CON/3)*

Con este poder el SPJ puede hibernar durante 50 años sin necesidad de alimentarse o respirar. No envejecerá durante este periodo de tiempo y este poder puede aplicarse a otras personas (Con su consentimiento).

*31. Inmunidad a un poder en concreto.*

Tal y corno su nombre indica, con este poder el SPJ es inmune a un poder en concreto que el jugador deberá de especificar de antemano al hacerse la ficha. Puede ser también inmunizado a un poder de naturaleza mágica o similar.

*32. Inmunidad a la Magia.*

Como su nombre indica, el SPJ es totalmente inmune a la magia de cualquier tipo. No hace falta realizar ninguna tirada. Ni qué decir tiene que también será inmune incluso a aquellos hechizos que sean de naturaleza benigna.

*33. Cuerpo Incorruptible.*

Por muchos años que pasen tras la muerte del SPJ, su cuerpo no entrará en estado de putrefacción, conservándose tal y como estaba al morir. Estará protegido ante cualquier intento de agresión externa y se sumará +50% a cualquier intento de resurrección.

*34. Crisálida.*

Este es un poder muy "cachas". El SPJ posee una naturaleza mutante que está en constante evolución y cada vez que el SPJ suba de nivel, se encerrará en una crisálida en la cual permanecerá un periodo de 3 semanas a tres meses, justo después de ese tiempo el SPJ saldrá de la crisálida con un aspecto más evolucionado con +5 a la FUE y CON y +1 poder mutante.

*(Nota: Sí, como muchos estaréis pensando, el efecto de este poder es parecido al de Célula en Dragon Ball).*

*35. Ignorar el DA.*

El SPJ ignorará cualquier tipo de Daño Absorbido que posea el adversario siempre y cuando el SPJ ataque con su propio cuerpo y no mediante armas u otros objetos. No ignora campos de fuerza o DA de naturaleza mágica o mística.

*36. Alterar las Probabilidades. (INT+PER/3)*

Con este poder, el SPJ puede modificar los porcentajes de las habilidades de otras personas así como las suyas propias. La categoría de éxito en la tirada de este poder es lo que se suma o se resta a las habilidades. (El SPJ debe saber qué habilidades tiene la otra persona si quiere modificarlas).

*37. Invocación Auxiliar. (INT+PER/2)*

El SPJ es capaz de convocar a una extraña criatura (se hace ficha) para que le ayude en los combates o en otras tareas. Únicamente podrá hacerlo una vez al día y la criatura estará en este plano durante 1D8 Asaltos.

*38. Organismo Estásico.*

El cuerpo del SPJ carece de funciones vitales y al golpearle en la cabeza el daño no se multiplicará X2, se restará 50% a los ataques mentales y el SPJ recuperará sus PVs al triple de su velocidad normal. El SPJ no se cansa y no sufre desgaste físico, es inmune a las enfermedades comunes, la presión de cualquier tipo no le afectará como a los seres normales y carecerá de olfato. +20 a la PER.

*39. Muerte Destructiva.*

Al morir, el SPJ explotará como si de un Explosivo Potente se tratara. La onda expansiva será igual.

*40. Zona positiva / Zona negativa.*

El SPJ tendrá que elegir 2 zonas en el Mapamundi de una superficie de 10.000 Km. cuadrados cada una. Una de esas zonas será la Zona Positiva; en la cual las características básicas del SPJ aumentarán en +20, al igual que sus habilidades, y sus poderes aumentarán en un Rango. En la Zona Negativa se restará -20 a todo y sus poderes bajarán en un Rango.

*41. Fusión Corporal. (CON+PER/2)*

Este es un poder divertido. El SPJ y otra persona de su misma condición física y sexo pueden fusionarse siempre que sea de mutuo acuerdo. No hace falta que las dos personas tengan este poder para hacerlo. Entonces se creará una criatura híbrida de ambas apariencias y se sumarán las Características Básicas con un máximo de 200 en cada una. Los porcentajes en las habilidades no se sumarán pero sí se añadirán las habilidades que el otro no poseía. Ambos estarán fusionados 12 horas antes de volver a dividirse en dos. La fusión con un ser mitológico, alienígena o de un origen radicalmente distinto al del SPJ conlleva un

malus del –50%, aunque este ser acceda a fusionarse.

*42. Aumentar la Parada. (PER+CON/2)*

Con este poder, el SPJ dispondrá de 5D10 para distribuirlos a discreción entre el porcentaje de parada de SPJs y PNJs, incluyéndose a sí mismo. Este poder no es acumulativo y los beneficiarios no podrán obtener una nueva remesa de porcentaje hasta que este desaparezca. La duración de la nueva parada es de 1D6 Asaltos, después, volverá a ser la de antes.

*43. Animar Estatuas. (PER+CON/3)*

Funciona de igual manera que el poder de "Animar Imágenes Bidimensionales" (54), pero esta habilidad está pensada para animar las obras tridimensionales. El SPJ podrá animar cualquier obra de arte de tres dimensiones. –20% a animar obras de arte de origen no-humano o de propiedades mágicas. Las estatuas animadas poseerán una ficha equivalente a "Estatuas Animadas" (ver archivo "Orígenes1").

*44. Organismo Estelar.*

Con este poder, el SPJ posee un organismo capacitado para sobrevivir en el vacío. Este organismo aguanta una presión 0 y 2000º de temperatura. Lo único que no puede hacer es desplazarse por él a menos que posea algún medio para hacerlo. El SPJ puede entrar y salir. de la estratosfera sin ningún malus ni daño alguno.

*45. Organismo Divisible. (CON/2)*

Con este poder el SPJ posee un cuerpo que puede dividirse a voluntad sin sufrir ningún daño y puede colocarse una extremidad en otro lugar de¡ cuerpo y ser esta funcional al 100%. Por ejemplo: El SPJ puede quitarse un brazo y ponérselo en la espalda conservando este todas sus funciones o bien si el SPJ está esposado, puede quitarse las manos y librarse de las esposas, Si el SPJ saca un crítico, podrá ponerse miembros de otros seres sin ningún malus.

*46. Esfera de Antimateria. (CON+PER/3)*

Este es un poder muy peligroso. Con este poder el SPJ genera una esfera de antimateria de 20 cm. de diámetro la cual flotará inmóvil en el aire. Cualquier cosa o fragmento de cosa que toque la esfera dejará de existir. No se puede generar la esfera dentro de otros seres u objetos. Si la esfera recibe algún impacto de energía esta explotará como un Explosivo Potente. Únicamente se podrá mover la esfera con Telequinesis o poder similar. Cuando el SPJ haga otro poder la esfera desaparecerá. El SPJ únicamente puede hacer una esfera.

*47. Emisión de Energía Negativa. (PER/2)*

Con este poder el SPJ emite un tipo de energía especial cuyos efectos varían en cada emisión. Se tirará 1D8:

*1.-* Daño al adversario según Rango de "Emisión de otras Energías".
*2.-* Curación de 1D100 PVs al adversario.
3.- Teleportación al adversario a un lugar aleatorio del planeta.
*4.-* Drenaje de 2D20 PVs al Adversario que pasarán al SPJ u a otros aliados si el SPJ quiere. No se podrán superar los PVs originales.
*5.-* Traslado a otra dimensión al adversario durante 1 día.
*6.-* Daño al adversario según Rango ignorando el DA.
*7.-* El adversario se transformará en un animal (mantendrá los poderes si los posee) durante 1D20 Asaltos.
*8.-* El Adversario ganará un poder mutante. También se tira Rango. Este efecto es permanente.

*48. Enmudecimiento. (INT+PER/2)*

Con este poder, el SPJ dejará mudas y sin capacidad de vocalización a otras personas.

*Bajo:* 1 individuo durante 1D4 Asaltos. *Medio:* 2 individuos durante 1D6 Asaltos. *Elevado:* 3 individuos durante ID8 Asaltos. *Alto:* 10 individuos durante 1 día.
*Cósmico:* 1D100 individuos de manera permanente e irreversible.

*49. Convocar sirvientes. (PER/2)*

Con este poder, el SPJ convoca 1D10 seres de otras dimensiones y de diversas apariencias que obedecerán las ordenes del SPJ (que no tengan un trasfondo maligno). Estos seres no poseen poderes ni habilidades especiales. No entrarán nunca en combate ni accederán a realizar labores que comporten algún riesgo potencial (no son gilipollas, vamos). Desaparecerán después de 24 horas.

*Pifia:* El SPJ se convierte en un sirviente de estos seres durante 24 horas en su dimensión.

*50. Provocar Amnesia. (PER+INT/2)*

Con este poder, el SPJ podrá provocar lagunas de amnesia a sus adversarios, con lo que estos no podrán acordarse de lo que han hecho.

*Bajo:* 1 hora.
*Medio:* 1D6 horas.
*Elevado:* 12 horas.
*Alto:* 1D4 días.
*Cósmico:* Amnesia total.

*Pifia:* Es el SPJ el que se queda amnésico según su propio Rango.

*51. Duplicar Objetos. (PER+INT/3)*

Con este poder, el SPJ podrá duplicar cualquier tipo de objeto en otra unidad con sus mismas características, tamaño y propiedades especiales si es que las tiene. –30% a objetos con poderes o propiedades especiales. –20% a objetos de origen alienígena. –30% a objetos de un tamaño superior a 2 metros cúbicos.

*52. Desalinización. (INT/3)*

El SPJ puede hacer que 1D100 litros de agua salada se conviertan en agua dulce. Este poder es permanente y acumulativo.

*(Nota: Hemos tenido debates sobre la utilización de este poder en otros campos, por ejemplo; aplicándole un malus de un –50%, se podría desalinizar la sangre humana, haciendo un daño extremo a la víctima de 1D20 PVs por Asalto).*

*53. Multiplicación de la Comida. (INT+PER/2)*

Con este poder el SPJ podrá multiplicar aquellas sustancias ingeribles por el ser humano a modo de alimentos partiendo de tantas unidades de comida como posea. Este poder es válido para cualquier tipo de alimento. Las copias de comida serán comestibles y de iguales características proteínicas.

*Bajo:* Unidades de comida +100.
*Medio:* Unidades de comida X2.
*Elevado:* Unidades de comida X5.
*Alto:* Unidades de comida X10.
*Cósmico:* Unidades de comida X100.

*Pifia:* La comida desaparece.

*54. Animación de Imágenes bidimensionales. (INT/3)*

Con este poder el SPJ es capaz de hacer que cobren vida propia de forma tangible todas las imágenes que se hayan plasmado de forma bidimensional sobre un soporte estático (dibujos, pinturas, fotografías, etc.) al mismo tamaño en el que se hayan creado.

*Bajo:* Imágenes con FUE y CON 50, 1D100 en "Cuerpo a Cuerpo", Iniciativa 20% y permanencia de 1D4 Asaltos.
*Medio:* Imágenes de FUE y CON 60, 1D100 en "Cuerpo a Cuerpo", Iniciativa 30%, +1 Habilidad elegida por el SPJ. Permanencia de 1D4+1 Asaltos.
*Elevado:* Imágenes de FUE y CON 80, 1D100+10 en "Cuerpo a Cuerpo", Iniciativa 50%, +2 Habilidades elegidas por el SPJ, Capacidad de comunicación, permanencia de 1D6 Asaltos.
*Alto:* Imágenes de FUE y CON 120, 1D100+50 en "Cuerpo a Cuerpo", Iniciativa 60%, +4 Habilidades elegidas por el SPJ, permanencia de 1D8+2 Asaltos.
*Cósmico:* Imágenes de FUE y CON 200, 100% en Cuerpo a Cuerpo, Iniciativa 70%, Habilidades como las del SPJ (no poderes). +1 Poder mutante al azar. Permanencia permanente.

*Pifia:* Las imágenes atacan al SPJ y aliados.

*55. Provocar mutaciones. (PER+CON+INT/4)*

Con este poder el SPJ es capaz de provocar mutaciones a la gente de manera que otorga +1 poder mutante y 1 secuela. Este poder es permanente y acumulativo. Cada vez que el SPJ ejerza este poder se quitará 1 punto de CON de manera permanente.

*56. Cambiar la apariencia ajena. (INT+PER/2)*

Con este poder el SPJ es capaz de hacer que otras personas tengan una apariencia distinta. Estas personas obtendrán el parecido físico de otra persona, no podrá hacer que se parezcan a animales u objetos. La voz será imitada a la perfección no así su personalidad, poderes y habilidades de la persona duplicada. Este cambio es permanente a discreción del SPJ.

*57. Cambio de Sexo. (CON/2)*

El SPJ puede cambiar de Sexo a voluntad. La apariencia masculina será parecida a la femenina.

*58. Rejuvenecimiento. (INT+PER/3)*

Con este poder el SPJ podrá rejuvenecer a otras personas 1D10 años. Estas personas mantendrán su "edad mental" sus poderes, habilidades, etc. Este poder es acumulativo. El tope de rejuvenecimiento es hasta que el rejuvenecido tenga 1 año de edad. Ejercer este poder conlleva el gasto de 1 punto de FUE de manera permanente.

*59. Intercambio de poderes. (PER+CON/2)*

Con este poder el SPJ puede intercambiar sus poderes y los de los demás entre sí, lo quieran o no. Cuantos más poderes se posea, más se podrán intercambiar. Se intercambiará el Rango, pero no el Valor del mismo, que estará sujeto a las Características Básicas del Personaje. Es necesario saber si se tienen poderes y qué poderes se posee. Vale para todo tipo de

poderes con un origen igual: Mutantes-Mutantes, Hechizos-Hechizos. También se pueden intercambiar poderes entre Objetos Guardián.

*60. Convocar a un SPJ muerto. (INT/3)*

Con este poder, el SPJ podrá convocar a otro SPJ muerto el cual permanecerá en este plano durante 1 día. Se tirará en la Tabla de SPJs fallecidos para ver que SPJ se convoca. Las características del SPJ serán iguales que cuando murió. Este poder sólo se puede hacer una vez al día. Ejercer este poder conlleva la pérdida de un punto de CON de manera permanente.

*61. Halo de Santidad.*

El SPJ posee un Halo de Santidad que provoca un +50 al daño si se ataca a criaturas demoníacas, poseídos, seres de la noche en general. Este poder está siempre activado. Aunque ataque con armas el bonus al daño permanece.

*62. Ansia de Sangre. (PER/3)*

Por cada metahumano que mate el SPJ, su FUE y su CON aumentarán en un punto, que se le otorgará siempre y cuando le salga la tirada al dar el "golpe de gracia".

*63. Poltergeist. (INT/3)*

El SPJ puede convertirse en energía y viajar por los tendidos eléctricos, introducirse en diversos electrodomésticos e interactuar con ellos. Puede hacer que su imagen salga por un televisor y que su voz se oiga por una radio. Puede manipular los contenidos de un disco duro o desactivar alarmas. El SPJ morirá si hay un apagón cuando está usando este poder.

*64. Mímica. (PER/3)*

El SPJ puede convertirse en una réplica exacta de otra persona (incluidos sus poderes) durante 1D6 Asaltos. Este poder únicamente permite replicar humanos. No se pueden replicar dioses, alienígenas o animales.

*65. Imitar Sonidos. (PER+CON/2)*

Con este poder el SPJ puede imitar a la perfección cualquier clase de sonido, incluidos aquellos que las cuerdas vocales humanas no pueden realizar. El SPJ puede replicar la voz de otra persona o los sonidos de cualquier animal.

*66. Nocturnidad.*

El SPJ será más poderoso durante la noche. Se le sumará +20 a las Habilidades Básicas y a todos los porcentajes.

*67. Vástagos. (CON/3)*

El SPJ puede generar desde su propio cuerpo una versión más joven de sí mismo a modo de hijo suyo, el cual poseerá todas las habilidades y las Características Básicas del SPJ divididas a la mitad y los poderes a un Rango menor.

*68. Piel Cromada.*

El SPJ poseerá FUE +30, CON +40, -20 al daño hecho con energía, -10% a la INI e Inmunidad a la Magia. La piel del SPJ será de aspecto metalizado brillante del un tono a discreción del SPJ.

*69. Midas.*

Fácil. Todo lo que toque la piel del SPJ se convertirá en oro. Si los seres humanos no pasan una tirada de EQM también se convertirán en oro. Este poder no sirve con Magos o con No-Humanos.

*70. Resurrección. (INT+CON/3)*

Con este poder, el SPJ podrá resucitarse a sí mismo o a otras personas una vez hayan muerto. Si el SPJ Posee Rangos inferiores a Alto, se restará un 2% a la habilidad de este poder por cada hora que pase desde la muerte del receptor.

*Bajo:* El SPJ únicamente resucitará él mismo cuando muera (eso si su cuerpo sigue entero). En este caso no hay que tirar.
*Medio:* El SPJ posee el poder de "Inmortalidad" y además podrá resucitar a otra persona que haya muerto con el cuerpo en perfectas condiciones.
*Elevado:* El SPJ podrá resucitar a dos personas que hayan muerto hace una semana. Resucitarán tal y como tengan el cuerpo entonces.
*Alto:* Resucitará y regenerará a un máximo de 3 personas que hayan muerto hace un mes.
*Cósmico:* El SPJ resucitará totalmente regeneradas a personas que hayan muerto en la antigüedad, siempre y cuando quede algún resto.

*71. Moldear Materiales. (PER+INT/2)*

Con este poder el SPJ puede moldear y dar forma a materiales que por su dureza no se podrían manipular de manera normal. El SPJ podrá manipular como si fuera plastilina granito, acero, titanio, *óptimun*, etc. –20% a *Strenium* y a materiales de origen Mágico o Alienígena.

*72. Golpes Especiales. (PER+AGI/4)*

Con este poder el SPJ puede hacer golpes de alto poder destructivo que harán daño X4.

*73. Orina Tóxica. (CON/2)*

La micción del SPJ es altamente ácida y tóxica, provocando 1D6 PV por Asalto con el efecto añadido de un veneno de Rango Medio (ver Tablas de Venenos). La orina puede cambiarse por otro tipo de secreciones como saliva, sudor, etc... a discreción del Jugador.

*74. Sangre al Rojo Vivo.*

La sangre del SPJ está a altísimas temperaturas (unos 130 Grados centígrados) que al SPJ no le afecta, pero si esta salpica a alguien le hará 3D20 Puntos de Daño.

*75. Hablar Mediante Sueños. (INT/2)*

Con este poder el SPJ podrá hablar con quien quiera siempre y cuando el receptor esté dormido y le conozca. El SPJ también podrá mandar imágenes que haya visto. El Receptor no interpretará el mensaje como un sueño. El SPJ no podrá hablar con personas que tengan bloqueos mentales. Hay un malus de –30% a seres no-humanos.

*76. Desdoblamiento. (INT/3)*

El SPJ posee el mismo poder que las Piedras-Alma, con lo que el SPJ podrá desdoblar en diferentes cuerpos las identidades que posea una persona. Por ejemplo; el Dr. Banner/Hulk.

*77. PVs Estables.*

El SPJ no pierde PVs por un golpe, sus heridas cicatrizarán al instante. Para matar al SPJ hay que quitarle de un golpe todos los PVs que posea.

*78. Absorber INT. (INT/3)*

El SPJ puede absorber la INT de la gente. La categoría de éxito de la tirada serán los puntos de INT que se absorberá a la víctima. Esta INT desaparecerá y se recuperarán las víctimas en 1 día. Si el SPJ supera 140 en INT perderá la chaveta.

*79. Curar Mutaciones. (PER+CON/3)*

Con este poder, el SPJ puede desde curar secuelas de mutaciones hasta eliminar poderes mutantes por completo.

*Bajo:* El SPJ puede curar una secuela únicamente a mutantes inducidos. Este poder es acumulativo.
*Medio:* El SPJ puede bajar el Rango de un poder a un mutante inducido. Este poder es acumulativo y si se baja un Rango más allá del Rango Bajo el poder desaparece. *Elevado:* El SPJ puede anular un poder mutante inducido o genético de forma permanente. Además puede anular los efectos de sustancias radioactivas.
*Alto:* El SPJ puede hacer que un mutante, del tipo que sea y tenga los poderes que tenga, vuelve a ser humano de forma permanente.
*Cósmico:* El SPJ puede anular las mutaciones de los alienígenas Así como los poderes de los seres no-humanos. El SPJ podrá eliminar los poderes de criaturas de otros planetas de forma permanente.

*80. Crear Runas. (INT+CON/2)*

Con este poder el SPJ puede realizar una escritura con propiedades especiales. Cuando escriba un verbo sobre una superficie inorgánica, este se cumplirá literalmente. Por ejemplo; sí escribe la palabra “Doblar” sobre una chapa, esta se doblará. El SPJ necesita un punzón o algo similar con el que pueda hendir el material sobre el que se quiera actuar. No se puede ejercer influencia sobre materiales vivos. A menos que posea Súper FUE no podrá hendir el Óptimun, Strenium, Denzobrio, etc...

*81. Ayuda de la naturaleza. (INT+PER/3)*

El SPJ puede pedir ayuda a la naturaleza siempre que se encuentre en un entorno natural y su vida corra peligro. La naturaleza actuará de manera que incapacite al enemigo, por ejemplo: haciendo que las raíces de los árboles lo inmovilicen, etc... a discreción del DJ.

*82. Necromancia. (INT+CON/2)*

El SPJ puede hacer que la gente que muera resucite en forma de esqueletos que pasarán al servicio del SPJ. Estos no poseerán poderes como esqueletos si al vivir los tenían. También vale para animales y otras criaturas no humanas. Este poder no conlleva que los resucitados sean del tipo “Esqueletos” (ver el archivo “Origenes1”).

*Bajo:* 1 individuo con Habilidades Básicas y Características a la mitad.
*Medio:* 5 individuos con Habilidades Básicas y Características a la mitad.
*Elevado:* 10 individuos al 100%.
*Alto:* 5 individuos al 100% +1 poder/hechizo si al vivir lo tenía. Se tira de entre los poderes/hechizos que poseía al vivir.
*Cósmico:* 10 individuos al 100% +todos los poderes.

*Pifia:* Los resucitados no obedecerán al SPJ.

*83. Crear Maná. (CON+PER/3)*

Con este poder el SPJ puede convertir cualquier objeto sin malus alguno en Maná. Con una apariencia parecida a una gelatina translúcida, el Maná al ingerirse permite recuperar todos los PV perdidos, anula el efecto de los venenos o las enfermedades y hace recuperar miembros perdidos. Anula la fatiga y el cansancio, así como los malus de todo tipo que pudieran acarrear los SPJs.

*84. Transformarse en un animal. (CON/2)*

El SPJ puede transformarse en cualquier animal que se le ocurra, poseyendo sus cualidades como animal (Ver fichas de animales o dinosaurios). No podrá ejercer otro poder cuando el SPJ esté transformado en animal, pero podrá hablar.

*85. Hablar con los dioses.*

Aunque esta habilidad está restringida a los humanos normales, el SPJ sabe hablar *"Idioma Divino"* a un nivel de su INT/3. Podrá reconocer y hablar con los dioses aunque estos tengan otra forma. Cada vez que hable con este poder, otras personas que sepan este idioma escucharán lo que dice. El SPJ poseerá una estrella blanca en algún lugar de su cuerpo que le suma +50 al DA como señal de que es un semi-dios. Si le sale un crítico en comunicarse con los dioses, estos le ayudarán (si necesita ayuda de verdad, no para chorradas).

*(Nota: Ojo con lo que decís, que todos los dioses os van a oír).*

*86. Flash. (PER+CON/2)*

Con esto poder, el SPJ emite un fogonazo de luz que incapacitará cegando a los enemigos si estos no llevan la protección adecuada.

*Bajo:* Malus de –10% a todo. Duración de 1D4 Asaltos.
*Medio:* Malus de –20% a todo. Duración de 1D6 Asaltos.
*Elevado:* Malus de –30% a todo. Duración de 1D8 Asaltos.
*Alto:* Malus de –50% a todo. 50+5D10 de Daño. Duración de 1D10 Asaltos.
*Cósmico:* 1D100+20 al Daño. Incapacidad total durante 1 día.

*87. Armario Dimensional. (INT+PER/2)*

El SPJ puede generar un agujero dimensional de un tamaño máximo de 10 metros de diámetro donde únicamente podrá introducir objetos inertes. Estos pasarán a una dimensión neutral. El SPJ puede decidir qué objeto quiere convocar de esa dimensión y aparecerá delante de él con una tirada. Puede meter todo tipo de objetos sin malus alguno.

*88. Instalar portales dimensionales. (INT+PER/2)*

El SPJ puede instalar un portal dimensional allí donde esté, el cual estará siempre activado. Si el SPJ se desplaza a otro lugar, con una tirada abrirá otro portal que conectará con el que ya ha instalado anteriormente. El SPJ puede instalar tantos portales como quiera y entonces podrá elegir a dónde quiere ir como destino. Si alguien ajeno al SPJ se introduce por uno de esos portales, aparecerá en otro que haya instalado el SPJ (al azar), y si no ha instalado más que uno, aparecerá por el portal que genere el SPJ cuando quiera conectar ambos lugares.

*89. Cambiar el Tamaño de las personas.*

Este poder funciona igual que el de "Cambio de Tamaño", con la peculiaridad de que no cambia de tamaño el propio SPJ sino aquellos a los que ejerza este poder.

*90. Falsa Apariencia Total. (CON/2)*

El SPJ podrá transformarse en lo que sea, desde un paquete de tabaco hasta un avión. Pero vayamos por partes: Los objetos en los que se transforme el SPJ tendrán la dureza y consistencia del cuerpo del SPJ, los objetos aguantarán según la fuerza y resistencia del SPJ, los objetos pesarán lo que pesa el cuerpo del SPJ. Los objetos en los que se transforme el SPJ no tendrán propiedades mecánicas o funcionales, los objetos no serán estáticos sino que se moverán si el SPJ se mueve. El SPJ no podrá transformarse en líquidos.

*91. Desintegración. (CON+PER/2)*

Con este poder el SPJ puede hacer que las estructuras atómicas de los objetos se dividan, con lo que el SPJ podrá "partir" limpiamente cualquier material.

*Bajo:* El SPJ puede dividir un objeto limpiamente siempre que este sea de un material puro.
*Medio:* El SPJ puede dividir aleaciones.
*Elevado:* El SPJ puede dividir materiales de origen alienígena.
*Alto:* El SPJ puede dividir materiales mágicos y Objetos Guardián.
*Cósmico:* El SPJ puede dividir materia orgánica. (Se tira localización).

*92. "Meterse" en los Libros. (INT/3).*

El SPJ puede meterse en los libros como si de una dimensión nueva se tratara. Podrá hablar con los personajes de los mismos los cuales le hablarán y escribirán en el idioma en el que está

impreso el libro. El SPJ podrá elegir el capítulo en el que quiere introducirse. El SPJ aparecerá como un personaje nuevo en el libro. Si el libro posee ilustraciones, el SPJ también aparecerá en ellas. El SPJ podrá cambiar la historia del libro. Para salir del libro este debe de permanecer abierto. Una persona externa podrá comunicarse con el SPJ introducido en el libro y viceversa. El SPJ morirá si el libro es quemado. El SPJ puede salir por otra copia del libro en otro lugar del mundo. Si el SPJ llega al final de la historia también morirá. El SPJ puede sacar personajes del libro si posee algún poder de Teleportación. Las fichas de estos quedarán al cargo del DJ.

*93. "Meterse" en las películas. (INT/3)*

Lo mismo que en el poder anterior, pero con las películas de pantalla grande.

*94. Pila Humana. (CON/2)*

El SPJ es capaz de absorber y almacenar energía eléctrica el tiempo que haga falta. También podrá emitirla cuando desee realizando la tirada correspondiente. Cuanta más energía eléctrica absorba mayor será el Rango con que la emitirá. El "volumen" en forma de daño que absorba el SPJ si mete los dedos en un enchufe o toca un cable de alta tensión queda a discreción del DJ.

*95. Campo de fuerza temporal. (CON+PER/2)*

El SPJ es capaz de generar un campo de fuerza para una sola persona el cual detendrá cualquier ataque físico por poderoso que este sea. Eso sí, después de un impacto, sea del grado que sea, el campo de fuerza desaparecerá. Este poder sólo se puede hacer 3 veces al día. Úsalo con seguridad.

*96. Desvío de Proyectiles. (AGI+PER/2)*

Si el SPJ se percata de que le lanzan algún tipo de proyectiles, con este poder puede desviarlos donde el quiera. Únicamente podrá desviar 1D20 proyectiles por acción por Asalto. El SPJ tendrá que reservar acciones para usar este poder. Únicamente se podrán desviar proyectiles "visibles" (balas, flechas) nunca rayos de energía.

*97. Estallido de Poder. (CON/2)*

Una vez al día, el SPJ puede acumular tanta energía como para llegar a tener 200 en FUE y CON y el poder de "Emisión de Energía Cósmica" a Rango cósmico durante 1D6 Asaltos. Eso sí, cada vez que use este poder se le bajarán 20 PV por Asalto. Estos puntos de vida serán recuperables.

*98. Emisión de Energía Iónica. (PER/2)*

Con este poder, el SPJ es capaz de emitir un tipo de energía que además de hacer el daño del poder de Emisión de Energía según Rango, paraliza las funciones de los aparatos electrónicos.

*Bajo:* Malus de –10% al uso de los aparatos.
*Medio:* Malus de –20% al uso de los aparatos.
*Elevado:* Malus de –30% al uso de los aparatos.
*Alto:* Malus de –50% al uso de los aparatos.
*Cósmico:* Aparatos inutilizados.

*99. órdenes Subliminales. (INT/4)*

El SPJ puede implantar órdenes subliminales en las mentes de otras personas de tal manera que si no pasan la tirada de Resistencia Mental correspondiente, estas tendrán que seguir las órdenes que se les hayan dado. Serán conscientes de lo que hacen, y pueden retener la ejecución de esas órdenes si realizan una tirada de EQM al día.

*100. PVs ilimitados.*

El SPJ no podrá morir de ninguna manera, ya que posee PV ¡limitados, Ningún ataque físico ni mágico le hará efecto. únicamente se le podrá eliminar mandándolo a otra dimensión.

## *Técnicas de Combate: Ninjas*

*(Nota 1: Para que los Ninjas y los Expertos en Artes Marciales del SHInc. Puedan equipararse al resto de metahumanos de otros orígenes, creamos esta Tabla de Técnicas de Combate.*

*En un principio lo que hacíamos era dar la posibilidad a esta clase de metahumanos de "comprar" esta técnicas con PX, pero enseguida nos dimos cuenta de que nadie subía de nivel y todos los SPJ se volvían superpoderosos.*

*Ahora lo que hacemos es que cada Ninja, a la hora de crear la ficha obtiene un "Poder Ninja por Nivel" de Nivel 1 (Ver la Tabla adjunta) y Una Técnica de Combate al azar (Tirando 1D100). Cada vez que el SPJ suba de nivel, obtendrá un Poder Ninja de su nivel correspondiente y otra Técnica de Combate al azar.*

*Para hacer uso de estas técnicas lo que hacemos es tirar "Artes Marciales" (AGI+PER/3), pero el daño que se le haga al oponente si se usa una de estas técnicas no se multiplica X2 por hacer uso de "Artes Marciales", a menos de que se golpee en un punto vital en la localización del golpe o bien se especifique lo contrario)*

*(Nota 2: Seguro que a muchos de vosotros os suenan alguna de estas técnicas. La verdad es que cuando empezamos a jugar al SHInc. en el 95, estábamos en plena fiebre Dragon Ball y queríamos que parte del universo de Toriyama se reflejara un poco en el nuestro.)*

## *Poderes Ninja por Nivel:*

*Nivel 1.-Resurrección:* El SPJ Ninja podrá dar su vida para que otro ser resucite, en tal caso el cuerpo del ninja se desvanecerá en plan "Jedi" y el cadáver a resucitar vivirá de nuevo. El resucitado volverá a la vida en óptimas condiciones. Le desparecerán heridas de todo tipo, malus, etc... la única condición es que su cadáver se conserve entero. Para resucitar a un ser más poderoso, como una Deidad o algo así, se puede requerir de la vida de varios ninjas. Su número queda a discreción del DJ.

*Nivel 2.-No dejar huellas:* El SPJ ninja no deja huellas. Ni en el barro, ni en la nieve, ni de manos ni de pies. Podrá estar empapado hasta las cejas, entrar en un recinto cerrado y no dejar ni una sola gota que lo delate. Tampoco deja huellas dactilares.

*Nivel 3.-Detener procesos biológicos:* A este nivel el SPJ ninja es capaz de controlar su cuerpo a la perfección. Permitiéndole detener los latidos de su corazón, la necesidad de oxígeno por un tiempo prolongado o la carencia de alimentos. Es incluso capaz de reducir la temperatura de su cuerpo a voluntad, confundiendo a los sensores.

*Nivel 4.-Empatía Animal y Vegetal a Rango Medio:* Funciona del mismo modo que los poderes que hay en el Manual Básico. Ahora el ninja es capaz de percibir sensaciones y mantener un lazo empático con seres de mundo animal y vegetal. Para ejecutar este poder el SPJ tirará "Artes Marciales".

*Nivel 5.-Andar sobre líquidos:* El SPJ ninja puede caminar y hacer maniobras complicadas sobre superficies no-sólidas (agua, barro...) de la misma manera que lo haría en tierra firme. Tampoco se mojará.

*Nivel 6.-Fusión con la sombra:* El SPJ podrá fusionarse con las sombras y la oscuridad de la misma manera que se ejecuta el poder de "Fusión" del Manual Básico. El SPJ ninja tirará "Artes Marciales" para ejercer este poder. Si posee un porcentaje de 95% o más, el SPJ podrá llevar a otra persona consigo.

*Nivel 7.-Dominación Mental a Rango Bajo:* De la misma manera que se explica en el Manual Básico. El SPJ podrá dominar mentes durante un par de Asaltos, estas serán conscientes en todo momento de lo que hacen. Las víctimas podrán hacer tiradas de RPM (Resistencia a Poderes Mentales)

*Nivel 8.-Invisible para la tecnología:* El SPJ ninja será invisible a cualquier método de detección electrónico; cámaras, micrófonos, sensores de calor, rayos X, etc...

*Nivel 9.-Poder simultanear Chí:* Se da por supuesto que los ninjas tienen por lo menos una AGI de 90 o +. En todo caso, ya a este nivel el SPJ puede liberar su Chí en tan solo dos AxAs, y si da la casualidad de que solo tiene dos, pues mejor, ya que lo podrá ejecutar gastando una sola AxA en concentrarse. El ninja podrá realizar movimientos mientras se concentra (saltar, esquivar, etc...). Un crítico en la acción en la que se use el Chí, supondrá el encadenamiento de otro sin que cuente como AxA.

*Nivel 10.-Emisión de energías a nivel medio:* De la misma manera que pueden hacerlo los mutantes, el SPJ ninja podrá emitir un tipo concreto de energía (especificar cual) a Rango Medio (50+5D10). No podrá emitir Energía Mágica.

## *Descripción de las Técnicas:*

*1D100*

*1.-Kame–Hame–Ha:* Con esta técnica, el SPJ concentra su Chí para emitir una onda de energía vital de alto poder destructivo. El daño de esta técnica es de 1D100+3D10. Cada vez que el SPJ ejecute esta técnica, se quitará un PV. Estos PV podrán ser recuperados mediante reposo. Cada vez que el SPJ suba de nivel, se añadirá otro D10 al daño. Se necesitan al menos dos AxAs (Acciones por Asalto) para poder ejecutar esta técnica. La energía que emite el SPJ no entra dentro del espectro normal de energías, por lo que no podrá ser manipulada.

*2.-Sor–Yu–Ken. (Puño Flamígero):* Con esta habilidad, el SPJ es capaz de concentrar toda su energía en los puños, haciendo que estos provoquen un daño por fuego cada vez que el SPJ golpea. El daño será el Mod. de FUE que posea el SPJ +3D10 por fuego. Si el adversario posee materiales combustibles encima, estos prenderán provocándole un +3D6 por Asalto. Se necesita de dos AxAs para ejecutar esta técnica (una para inflamar los puños y otra para golpear al adversario). El SPJ es inmune a los efectos de su propio fuego. Este fuego sí es susceptible de ser manipulado. El SPJ no podrá mantener este estado más de 3 Asaltos.

*3.-Piedra–Papel–Tijera:* Con esta extraña técnica, el SPJ tendrá que tirar 1D3 cada vez que quiera atacar a su adversario y haya tenido éxito en la correspondiente tirada de “Artes Marciales”. Si sale un 1 en el dado, el SPJ golpeará con su puño al oponente causándole daño X2 e ignorando su DA. Si sale un 2 en el dado, el SPJ dará un violento empujón al oponente, lanzándolo a 20 metros de distancia e ignorando su peso. Y si sale un 3, el SPJ ignorará la parada del oponente así como su DA y la localización del golpe para introducir sus dedos índice y corazón en los ojos del mismo, incapacitándole durante 1D10 Asaltos y causándole el daño pertinente, aquí el daño por el uso de “Artes Marciales” si se multiplica X2.

*4.-Volar:* Como su propio nombre indica, con este poder el SPJ podrá volar a voluntad. En un principio a Rango bajo, pero cada vez que suba de nivel, el Rango del poder también aumentará.

*5.-Cañón de Energía:* Poderosa técnica con la cual el SPJ podrá emitir un rayo de energía de 2D100 de daño. La pega es que cuando el SPJ use este poder, sus Puntos de Vida (PVs) bajarán hasta los niveles de inconsciencia. Estos PVs serán recuperables con reposo. Se requiere al menos de dos AxAs para ejecutar esta técnica. Por cada AxA que el SPJ esté concentrado se sumará un +20 al daño.

*6.-Dodompa:* Con esta habilidad, el SPJ podrá emitir un rayo de electricidad (energía eléctrica) desde la punta de sus dedos que hará un daño de 5D10 a TODO el grupo de oponentes (o a todos los que según el SPJ considere como “oponentes”). Si sale un crítico en el uso de esta técnica, los adversarios quedarán inconscientes y las máquinas se cortocircuitarán. Los que sean invulnerables a la energía eléctrica, lo serán también en esta técnica. Esta técnica sólo requiere de una AxA para su uso. Se podrá usar tantas veces como AxAs posea el ejecutante.

*7.-Cambio de lugar instantáneo:* Con esta técnica, el SPJ es capaz de “Rastrear” mentalmente las energías de gente que conozca (que haya hablado personalmente con ellas, por lo menos, aunque si se posee la técnica de “Captar otras energías” (21) no es necesario), y teleportarse allí donde estén. El SPJ puede llevar a un máximo de 2 personas consigo. La teleportación no permite llegar a otras dimensiones o fuera del Sistema Solar.

*8.-Parar el Tiempo:* Con esta poderosa técnica, el SPJ es capaz de detener el tiempo, ofreciéndose a sí mismo una AxA adicional durante la cual podrá moverse mientras todo el mundo está paralizado.

*9.-Técnica del Desdoblamiento:* Con esta técnica, el SPJ se mueve tan rápido que deja una estela de imágenes de sí mismo allí donde quiera, pero sólo una de ellas es el SPJ. El SPJ deja tantas imágenes de si mismo como AxAs posea. Si un enemigo ataca al SPJ en este estado de desdoblamiento, deberá decidir a qué imagen del SPJ ataca y cual es el SPJ auténtico. Este poder es acumulativo y la estela de imágenes desaparecerán cuando se las golpee o al finalizar el Asalto. El uso de esta técnica no implica bonificaciones por súper AGI ni nada parecido

*10.-Esquivar Balas:* Como su nombre indica, el SPJ podrá esquivar balas, flechas y otros proyectiles físicos sean cuantos sean, con una tirada de “Artes Marciales”. Si el SPJ realiza esta técnica en su primera AxA, el resto del Asalto tendrá derecho a tantas tiradas involuntarias de “Iniciativa/Reflejos” como proyectiles o grupos de proyectiles se dirijan hacia su persona. Si obtiene éxito en las tiradas de I/R el SPJ esquivará los proyectiles. Estas acciones no consumen AxAs en el siguiente Asalto. Esta técnica no permite esquivar rayos de energía o similares.

*11.-Super Salto:* Con esta habilidad, el SPJ podrá saltar Salto X10 en metros. (AGI/X) X10 metros. La cifra será igual para saltos verticales.

*12.-Cortar con la mano:* El SPJ ha entrenado sus manos para que sean armas de filo vivientes. El SPJ podrá cortar cuerdas, hacer muescas y cualquier cosa que se le ocurra con esta técnica. Hará un daño de Mod. FUE +2D10 más a lo que hacía normalmente y si sale un crítico en su tirada de "Artes Marciales", amputará el miembro de su adversario que haya salido en la tabla de localización. Las heridas por amputación traumática serán de -1D10 PVs por Asalto.

*13.-Romper Piedras:* El SPJ convertirá una montaña de piedra en gravilla con esta técnica. Cada vez que el SPJ golpee algo pétreo, lo desmenuzará sin que el SPJ sufra ningún daño. La piedra deberá ser natural (el cemento no cuenta, ni tampoco los materiales mágicos). Esta técnica es el terror de las gárgolas, los *golems* de piedra y todo ser pétreo que se precie.

*14.-Emitir Energía:* Con esta habilidad, el SPJ podrá emitir un tipo de energía en concreto a su elección (energía mágica no cuenta) de la misma manera que lo hace un mutante, por ejemplo. Comenzará con Rango Bajo, pero cada vez que suba de nivel, el Rango del poder aumentará hasta llegar a "Cósmico".

*15.-Vaciar el Corazón:* Extraña técnica con la cual el SPJ entra en un estado de trance en el cual su percepción psíquica aumenta, permitiéndole ver aquello que permanece oculto a ojos normales. Además el SPJ no tiene por qué estar en el suelo meditando, podrá moverse realizando acciones y esquivará cualquier ataque que se haga contra su persona sea del tipo que sea (menos ataques mentales) sin que tenga que realizar ninguna tirada ni perder AxAs del siguiente Asalto. El SPJ podrá golpear a adversarios invisibles o con Súper AGI. Distinguir desdoblamientos o anular tiradas de esquivar del oponente, aunque el porcentaje de "Parada" del mismo continuará contando. El oponente no podrá esquivar pero sí realizar cualquier otra acción.

*16.-Alargar Miembros:* Con este poder, el PJ podrá alargar cualquier parte de su cuerpo como si poseyera el poder de "Elasticidad". No existen Rangos.

*17.-Paralizar:* Con esta técnica el SPJ puede usar su Chí para nublar la mente de sus oponentes pudiendo paralizar durante un Asalto completo a un máximo de tres adversarios. Estos no podrán realizar ninguna acción física durante la parálisis, pero sí que podrán ejecutar poderes mentales. Los oponentes que obtengan una INI superior al SPJ podrán realizar acciones, pero si caen bajo el influjo de esta técnica el resto de sus AxA se perderán.

*18.-Mover Objetos:* El SPJ comenzará moviendo a voluntad con la mente objetos de no más de 1 Kg. Pero a cada nivel que suba el SPJ, se le añadirá un 0 a la cifra inicial: 10, 100, 1000...

*19.-Arma en Mano:* El SPJ podrá hacer que un arma a su elección le aparezca en la mano aunque esta esté lejos de él. Cada vez que el SPJ pase de nivel, puede hacer que se materialicen en su mano otras armas u otros objetos a su elección.

*20.-Golpe de Sol:* Con esta habilidad el SPJ puede generar un flash de luz tan intenso, que todo aquel que no esté protegido cuando se lance quedará cegado durante 1D4 Asaltos con un -100% a acciones físicas y se llevará 3D10 de daño.

*21.-Captar otras Energías:* El SPJ es capaz de sentir la energía de otras personas que estén cerca del SPJ aunque no las vea, siempre que las conozca. Sabrá además cual es su estado de ánimo y condiciones físicas.

*22.-Súper Olfato:* El olfato del SPJ es más fino que el de un sabueso. Podrá distinguir a una persona de otra por su olor así como memorizar los olores de otras personas y rastrearlas. Olerá a kilómetros algo anormal y podrá incluso determinar la edad de una persona, sin verla únicamente guiándose de su olfato.

*23.-Barrera de Fuerza:* El SPJ es capaz de generar un campo invisible durante 1 Asalto que tendrá 100 DA. únicamente se lo podrá colocar el SPJ. Cada vez que el SPJ suba de nivel, podrá mantener el campo durante más Asaltos. Si en un ataque se supera la DA del campo, este desaparecerá.

*24.-Nuevo Chí:* El SPJ poseerá un nuevo Chí. Si el SPJ no poseía antes ninguno, ahora podrá realizar el Chí de los Ninjas, y si ya es un Ninja, ahora tendrá la ocasión de realizar un nuevo Chí con la apariencia que el SPJ quiera (Por Ej. El Chí del Dragón Rojo).

*25.-Hacer crecer miembros:* No, no es lo mismo que "Alargar Miembros". Con este poder el SPJ podrá hacer crecer en un instante miembros que se le hayan amputado y además hacer recuperar estos miembros a otras personas. Este poder no cura heridas.

*26.-Desdoblamiento Auténtico:* El SPJ no se desdoblará en imágenes etéreas sino que se polilocará en 4 individuos con todos su poderes. Eso sí, los PVs de dividirán en 4. El SPJ no podrá dividirse en más o en menos individuos, siempre en 4. Si por un casual muriesen 3 de 4 de las

copias, el SPJ seguiría con vida pero a ¼ de sus PVs.

*27.-Bala llena de Energía:* El SPJ generará en la palma de su mano una esfera de energía a la que podrá insuflarle 5 Puntos de Daño por cada PV que se gaste el propio SPJ. Estos PV son recuperables. La Bala, al ser lanzada, seguirá a su objetivo allá a donde vaya (a menos que este se teleporte) aunque escape fuera de la vista del SPJ. Esta bala no se puede esquivar. Una vez lanzada, ya no se le podrá otorgar más puntos de Daño. Si el SPJ es de nivel 5 o superior podrá "chupar" PVs de otros seres, como máximo ¼ de sus PVs originales.

*28.-Energía Cortante:* El SPJ es capaz de generar un disco de energía que cortará todo aquello que tenga en su camino al ser lanzado. Este disco no se podrá parar por mucho DA que posea uno y tampoco podrá ser desviado. Si el objetivo no es capaz de esquivarlo ... *¡Chak!*

*29.-Convertirse en un animal:* El SPJ es capaz de convertirse en el animal que el quiera (no mitológico) durante el tiempo que haga falta. Adquirirá también las habilidades del animal en cuestión. No podrá hablar ni ejecutar otras habilidades, para ello, tendrá que volver a su forma humana.

*30.-Autoesquivar:* El SPJ esquivará instintivamente y sin realizar tiradas cualquier ataque que se le haga y que este pueda esquivarse. Además no consumirá acción en el siguiente Asalto. No podrá esquivar ataques en los que haya salido un crítico en la tirada. El SPJ podrá esquivar rayos de energía.

*31.-Golpe Mortal:* Si el SPJ obtiene un crítico en su tirada de "Artes Marciales", el adversario morirá del golpe. Será inútil todo el DA que posea.

*32.-6 acciones por Asalto:* El SPJ dispondrá de 6 Acciones por Asalto para realizar lo que le venga en gana. Es decir, poseerá cinco, ya que consume una el activar esta técnica.

*33.-Técnica del Fantasma Kamikaze:* El SPJ será capaz de generar por su boca 1D8 copias etéreas de si mismo que podrá controlar a voluntad. Estas copias serán intangibles pero tendrán la capacidad de explosionar cuando el SPJ lo ordene, causando el daño cada una de ellas de un explosivo de nivel "potente" (20X1D10 al "Contacto"). Si el SPJ muere, todas las copias explosionarán a la vez.

*34.-Portal dimensional:* El SPJ es capaz de abrir un portal dimensional allí donde esté, pero no tendrá ningún control sobre él o sobre el punto de destino de ese portal.

*(Nota: Lo que nosotros hacemos es tirar 1D100 en secreto para averiguar el nivel de "Hostilidad" de esa dimensión)*

También podrá cerrar a voluntad los portales que él genere. Un crítico en "Artes Marciales" en el uso de esta técnica conlleva que el portal generado contacta con otro lugar dentro del mismo planeta en el que se encuentre el SPJ, pero cuya ubicación queda al azar.

*35.-Anti–Caída:* El SPJ que posea esta habilidad no sufrirá ningún daño al caerse de cualquier altura. Podrá tirarse por precipicios y levantarse como si tal cosa del suelo. Al final siempre habrá un colchón de aire que le amortiguará el impacto.

*36.-Invisibilidad:* El SPJ se volverá invisible a voluntad y podrá estar así el tiempo que haga falta, pero no se podrá mover de donde está si quiere que el poder siga activo. No se puede hacer invisibles a otros seres.

*37.-Invisible a los animales:* Los animales no podrán sentir la presencia del SPJ de ningún modo. No lo verán ni le olerán ni le oirán, por lo que podrá circular entre ellos sin que se percaten de su presencia. Esta técnica es aplicable a los animales de origen mitológico.

*38.-Empatía con un tipo de animal en concreto:* El SPJ es capaz de captar los sentimientos de un animal en concreto (especificar cual) así como ver por sus ojos y hacer que este cumpla ordenes sencillas.

*39.-Transformarse en un Monstruo:* El SPJ se hará otra ficha que será la versión monstruosa de si mismo, y cuando este quede inconsciente, la ficha monstruosa tomará el control hasta que acabe la situación de peligro.

*(Nota: Ojo, porque a lo mejor la ficha "monstruosa" es más débil que la normal)*

*40.-Anti–Magia:* Como es obvio, el SPJ será inmune a la Magia de cualquier tipo que se lance sobre él.

*41.-Levitación:* El SPJ podrá hacer que tanto su propio cuerpo como los objetos que él designe leviten hasta alcanzar una altura de 5 metros. Una vez allí estos se mantendrán flotando en el aire hasta que el SPJ decida lo contrario (el SPJ podrá realizar otras acciones). Con este poder no se pueden evitar caídas o hacer maniobras de vuelo. El SPJ solo podrá hacer levitar objetos individuales (no podrá hacer levitar un puñado de arena) y que no formen parte de una estructura compleja (no podrá mover una puerta blindada, por ejemplo). El nivel de peso que puede hacer levitar está reglado en el propio Nivel del SPJ X100 Kilos. Si

el SPJ muere, los objetos dejarán de levitar. Los objetos podrán estar levitando durante 1 hora X Nivel del Ninja.

*42.-Absorber el Ruido:* El SPJ es capaz de absorber el ruido que se genere, haciendo que este se anule por completo y sea imperceptible. Puede anular tanto el ladrido de un perro como el disparo de un arma. únicamente se anulan ruidos en concreto y durante 1 Asalto. Es decir, que durante ese Asalto se puede decidir que todos los ladridos del perro o todos los disparos del arma sean absorbidos. El número de ruidos a absorber es de 1 X Nivel del Ninja.

*43.-Pinzar Nervios:* Cuando el SPJ golpee a alguien y supere el DA del adversario, el lugar o la extremidad que haya golpeado quedará paralizada durante 1 hora.

*44.-Fusión con la Oscuridad:* El SPJ es capaz de fusionarse con la oscuridad y las sombras como si del poder de "Fusión" se tratara. Sin embargo, con esta técnica no se podrá "llevar" a otra persona consigo.

*45.-Aguantar como un Hombre:* Al SPJ no se le aplicará ningún desplazamiento por golpe. Nadie le podrá mover si él no quiere. Eso sí, sufrirá el daño que le hagan.

*46.-Anular el Dolor:* El SPJ tendrá un enorme autocontrol sobre su cuerpo que le permitirá aguantar cualquier dolor evitando la inconsciencia. Es necesario "activar" esta técnica antes de que los PVs bajen a grados de inconsciencia.

*47.-100% Fuerza:* Se dice que de normal un ser humano no logra utilizar el 100% de su fuerza, pero el SPJ a base de un severo entrenamiento ha logrado aumentar un +30 su fuerza. No hará falta activar esta técnica, el SPJ poseerá siempre +30 en FUE. Puede sobrepasar los 100 puntos.

*48.-Leer el Pasado:* El SPJ es capaz de leer el pasado de una persona. Qué es lo que ha hecho esa persona en la infancia, a quien a conocido, etc. Su pasado será un libro abierto para el SPJ y la persona a la que se lo lea ni se enterará ni tendrá derecho a tiradas de EQM o RPM ("Resistencia a Poderes Mentales")

*49.-Empatía con otras Personas:* El SPJ mantiene un fuerte lazo psíquico con las personas más allegadas a él mediante el cual puede saber dónde están esas personas, qué sensaciones tienen, poder ver a través de sus ojos e incluso, si sale un crítico, controlar las acciones de una persona en concreto durante un breve lapso de tiempo.

*50.-Bucear:* El SPJ es capaz de sumergirse a más de 100 metros y mantener la respiración durante una hora X Nivel del Ninja (solo en el agua, para otros líquidos se aplicarán malus a discreción del DJ).

*51.-Inmunidad al Fuego:* Ningún fuego no Místico dañará al SPJ. (a su ropa o equipo sí)

*52.-Maestría Ninja:* El SPJ aprenderá 3 nuevas Técnicas Ninjas por cada nivel. (Al azar)

*53.-Desplazarse por la Naturaleza:* El SPJ no sufrirá ningún malus por terreno al moverse por un entorno natural. Esta anulación de malus se extiende a habilidades como trepar, saltar, nadar, etc.

*54-Espiral de Akman:* El SPJ es capaz de conocer los sentimientos malignos de la gente que le rodea, además de poder "influir" mentalmente en las personas malignas para hacer que estos sentimientos se potencien. Con un crítico el SPJ podrá manipular a su antojo a estas personas, provocándoles ataques de furia o lo que sea.

*55.-Cruz desde el cielo:* El SPJ deberá saltar desde el suelo y una vez en lo alto, caer sobre un adversario que esté tumbado boca arriba, para golpearle la nuez del cuello con ambos antebrazos. Si el golpe tiene éxito, el adversario no perderá ni un PV, pero no podrá despertarse en 20 días.

*56.-Chicle orgánico:* Esta técnica es un poco repugnante y muy poca gente la suele utilizar. Con esta técnica el SPJ es capaz de vomitar una especie de sustancia pegajosa que se endurece al instante e inmoviliza al adversario. Si este tiene FUE 80 ó +, podrá romper esta sustancia.

*57.-Olor Corporal:* El SPJ es capaz de segregar una sustancia por los poros de su piel cuyo olor hace vomitar a una cabra. Todo aquel que se exponga a ese olor deberá hacer una tirada de CON/2 si no quiere desmayarse. La gente con Súper Olfato o Súper PER expuesta a esta sustancia se llevarán un daño de 5D10 por Asalto.

*58.-Atravesar una Pared:* El SPJ que posea esta técnica será capaz de hacer fluctuar la densidad de su cuerpo, haciéndolo intangible durante unos segundos o una AxA. Con lo que el SPJ podrá atravesar una pared o impedir que le aticen. Esta técnica solo se puede utilizar una vez al día.

*59.-Imitar Sonidos:* El SPJ es muy mañoso a la hora de imitar los sonidos de los animales o las voces de otras personas, aunque con esto no engañarás a un modulador de voz.

*60.-Sugestión:* El SPJ podrá "Embobar" al adversario con esta técnica. únicamente funcionará con adversarios de menos INT que el personaje. Si dedica 3 Asaltos a esta labor con tres tiradas exitosas, el SPJ podrá influir en su adversario haciendo que este cumpla órdenes sencillas. El Adversario siempre tiene derecho a realizar tiradas de EQM.

*61.-Equilibrio:* El SPJ podrá saltar a la comba en una cuerda que una las azoteas de dos rascacielos en medio de un huracán ya que no se caerá, aunque no sepa saltar a la comba.

*62.-Rayo diabólico:* El SPJ es capaz de emitir Energía Maligna, que funcionará como la emisión de cualquier otro tipo de energía a Rango bajo, con la excepción de que hará daño "Cósmico" a seres de corazón puro.

*63.-Lázaro por un día:* El SPJ resucitará una vez cuando muera. Si quiere volver a resucitar tendrá que tener la potra de que le salga otra vez esta Técnica.

*64.-¡Yo Primero!:* No importa quien haya en el grupo o contra quien se enfrenten, el SPJ siempre se moverá el primero en los combates. Siempre, claro, después de las Computadoras Tácticas.

*65.-Absorber AxAs:* El SPJ es capaz de absorber 1 AxA de un adversario, el cual se quedará sin una de sus acciones durante ese Asalto, pero que el SPJ la guardará para poder utilizarla él mismo cuando quiera. Este poder es acumulativo.

*66.-Provocar Pifias:* El SPJ podrá provocar una pifia a sus adversarios una vez por combate. Con una tirada uno de los adversarios hará una pifia instantánea en su siguiente acción.

*67.-¿Magia? No, gracias:* Con esta técnica el SPJ eliminará un hechizo al azar a un Mago de manera permanente. Es decir, el Mago que sea víctima de esta Técnica "olvidará" como se usa uno de sus hechizos conocidos. Únicamente se puede utilizar una vez por adversario.

*68.-Caída del Gato:* El SPJ es capaz de caer siempre de pié, como un gato, con lo que se le restará al daño –1D6 si cae desde 3 metros. A más altura, el SPJ se hará el daño correspondiente –1D6 al mismo.

*69.-Detectar Trampas:* El SPJ es capaz de detectar instintivamente cualquier clase de trampa por muy sofisticada que esta sea.

*70.-Cuerpo Conductor:* El SPJ ha entrenado su cuerpo de tal manera que la electricidad pasa a través de él sin causarle ningún daño, lo que le hace invulnerable a la electricidad.

*71.-Parada:* El SPJ es capaz de crear una barrera de inercia que le proporciona +25% a la Parada del personaje. Esta barrera únicamente durará 2 Asaltos por combate.

*72.-Araña del Desierto:* El SPJ ha realizado un concienzudo entrenamiento en el desierto que le ha proporcionado una empatía con este entorno y le permite sobrevivir en este medio sin malus. El calor del desierto dará al SPJ +20 a todo y +20% a todas sus habilidades.

*73.-Filo Cortante:* El SPJ, con esta técnica, podrá cortar materiales mucho más duros que su propia arma de filo sin que esta se rompa. El Pj deberá concentrarse un Asalto para efectuar esta técnica.

*74.-Cuerpo de Acero:* El SPJ es capaz de cambiar el metabolismo de su cuerpo haciendo que este adquiera +50 a su CON. Únicamente podrá utilizar esta habilidad una vez al día.

*75.-Brújula Humana:* El SPJ no necesitará de una brújula para averiguar dónde está el Norte. +40% a la Orientación.

*76.-El SPJ no cuenta:* Cuando se comience un combate, los adversarios no tomarán en cuenta al SPJ hasta que este ataque. Cuando se tiren los dados para ver a quien atacan el SPJ no entrará en esa tirada.

*77.-Trepar:* El SPJ podrá trepar por paredes imposibles, resbaladizas y bajo las peores condiciones sin malus alguno.

*78.-Empatía con un Objeto:* El SPJ podrá crear una empatía con cualquier objeto con solo tocarlo, con lo cual podrá rastrearlo mentalmente allí donde esté. Podrá intuir su presencia y la de objetos parecidos.

*79.-Potra:* En tiradas de "Suerte" y "Suerte Colectiva" el SPJ aportará un 100% en esta habilidad.

*80.-Recuperación:* El SPJ tendrá un metabolismo que hará que su cuerpo se recupere de sus heridas 5 veces más rápido que lo normal.

*81.-Anular Enfermedades:* El SPJ es capaz de anular cualquier enfermedad de cualquier tipo tanto suyas como de otras personas, siempre y cuando estas sean de origen natural.

*82.-Anular Evento-Putadas o Evento-Maldiciones:* Como su nombre indica, el SPJ es capaz de anular Evento Putadas o Evento Maldiciones que le hayan tocado a él o a otras personas. Para ello el SPJ debe de encontrarse

con otros SPJs o PNJs afectados durante la aventura.

*83.-Puntos de Odio:* Cada vez que el SPJ reciba un golpe de un adversario y ete le quite al menos 1 PV, ganará un "Punto de Odio" y cada vez que reciba un crítico y sobreviva, ganará dos. Estos puntos podrá gastarlos cuando quiera de la siguiente manera:

*1 Punto de Odio:* +20 al Daño.
*2 Puntos de Odio:* +30 al Daño.
*3 Puntos de Odio:* +50 al Daño.
*5 Puntos de Odio:* + 100 al Daño.
*10 Puntos de Odio:* +100 ignorando el DA del Adversario.
*50 Puntos de Odio:* Si supera el DA del Adversario, este se irá al otro barrio.

*84.-Técnica del Fénix:* Cada vez que el SPJ muera y resucite o se quede en coma y se recupere, sus características básicas aumentarán en un +20 (No vale hacer trampas con esta técnica).

*85.-Kamikaze:* El SPJ será capaz de dar un golpe al adversario de 1000 Puntos de Daño, pero dejará su vida en el intento. Aunque no consiga golpearlo.

*86.-Anular Pifia:* Una vez por aventura, el SPJ podrá anular una pifia suya o de otras personas haciendo que se repita la tirada.

*87.-Anular Crítico:* Una vez por aventura, el SPJ podrá anular un crítico que se dirija contra él o contra otras personas haciendo que se repita la tirada.

*88.-Número de la suerte:* El SPJ elegirá un número del 1 (01) al 100 (00) en el dado de 100, y si sale ese número en cualquiera de las tiradas que haga el SPJ, ganará un punto que podrá sumar a una de las Características Básicas de su personaje a discreción.

*89.-Punto Crítico:* El SPJ deberá de elegir un número de la Tabla de Localización de impactos (Cuerpo a Cuerpo) y si logra golpear al adversario en ese punto, causará daño X10. El punto es el mismo para todos los adversarios.

*90.-Anular Parada:* El SPJ, una vez por aventura podrá anular el % de Parada de un adversario durante todo el combate.

*91.-Camino a la Gloria:* Por cada crítico que haga el SPJ durante la aventura, aumentarán 1 Punto todas sus Características Básicas.

*92.-Espejito Mágico:* Cada vez que le hagan al SPJ un hechizo, sea del tipo que sea, este será rebotado hacia el ejecutante.

*93.-Adrenalina:* En un combate, los % del SPJ aumentarán un +20%. Estos % aumentarán en un +10 cada vez que el SPJ suba de nivel.

*94.-Historial: En un combate:* Con este poder el SPJ podrá conocer las habilidades, porcentajes, poderes y debilidades de un adversario.

*95.-Doble PX:* Con esta habilidad, el SPJ podrá ganar el doble de PX por acción de lo que se gana normalmente. Así se jubilará antes.

*96.-¡Hmm! ¡Qué rico!:* Con esta habilidad, cuando un SPJ ingiera un veneno, se le curarán los PVs en proporción a los que el veneno quite.

*97.-Negociar con la Muerte:* Con este poder, cuando alguien muera de muerte no natural, el SPJ podrá interceder con La Muerte para que no se lleve el alma del difunto. Todo dependerá del % que tenga el SPJ en "influencia". Si tiene éxito, el difunto no morirá y podrá recuperarse. Pero el SPJ no puede interceder dos veces por la misma persona.

*98.-Evitar la Inconsciencia:* Con esta habilidad el SPJ no se quedará inconsciente aunque sus PVs estén bordeando la muerte.

*99.-Nueva Habilidad:* Cada vez que el SPJ termine una aventura, ganará una nueva Habilidad de Aprendizaje a su elección.

*100.-Nueva Técnica:* Cada vez que el SPJ acabe una aventura, se le obsequiará con una nueva Técnica de Combate al azar.

## *Técnicas de Combate: justicieros.*

*(Nota: Esto funciona de igual manera que las Técnicas para los Ninjas y Expertos en Artes Marciales. Al hacer la ficha el SPJ obtiene una Técnica de Combate al Azar y obtendrá una nueva en cuanto pase de Nivel.)*

*1D100*

*1.-A dos Manos:* Se trata de usar las dos manos simultáneamente en la misma acción. El SPJ tiene la capacidad de atacar con dos armas distintas al mismo tiempo. Hay tres grados. Esta habilidad puede tocarle a un SPJ hasta llegar al tope.

- *Grado 1:* El SPJ puede usar dos armas al mismo tiempo (en la misma acción, una en cada mano) Las condiciones son: *a)* que sean del mismo tipo de arma: bien de fuego, bien cuerpo a cuerpo. *b)* que el arma de la mano izquierda sea igual o menor tamaño a la de la derecha, la igualdad sólo se refiere a las de fuego, en cuerpo a cuerpo siempre ha de ser menor si es diestro, si es zurdo es a la inversa. Se aplican los malus de –30% a la mano mala y –20% a la buena.
- *Grado 2:* Ídem, pero se reducen los malus a –20% y –10%.
- *Grado 3:* Ídem, pero con sólo un malus de –10% a la mano mala.

*2.-El don de Billie el Niño:* El SPJ desenfunda tan rápido que no consume acción (AxA). Tampoco cuesta cambiar de arma siempre y cuando se entienda que la que dejas se tira al suelo. Vale tanto para armas de fuego como de cuerpo a cuerpo.

*3.-Diario de Guerra:* El SPJ tiene un 60% de posibilidades de conocer los poderes de alguien en base a batallas pasadas (es decir gente que lleva tiempo en activo, hayan salido o no en los módulos jugados). No sabrá nada de los que sean nuevos. El SPJ tendrá bien una enciclopedia de tomos con recortes periodísticos y anotaciones o una base de datos exhaustiva en un ordenador, haciendo mención de toda actividad sobrehumana.

*4.-Síndrome del Chacal:* Francotirador nato. Gana la habilidad de apuntar por acción con un +25%. Es decir, que por cada AxA que el SPJ dedique únicamente a apuntar, las probabilidades de éxito aumentarán en un +25% al uso de su arma. Suponiendo que tenga 3 AxAs, si dedica 2 a "apuntar", el porcentaje en el uso de su arma sube un +50%.

*5.-Mimetismo:* Se mezcla con las sombras a voluntad. El SPJ llega a -fundirse con las sombras y es indetectable visualmente mientras no se mueva.

*6.-Camaleón:* Tiene el don de disfrazarse perfectamente. Pasará por otra persona mientras no hable e intente hacer los menos gestos posibles, para esto deberá tirar "influencia" con un malus a discreción del DJ.

*7.-Karnak:* Adquiere el talento de ver los puntos débiles de los demás. Su posibilidad de crítico se multiplica por 3. Esto sucede porque el SPJ combate contra el resto un centenar de veces en su cabeza en un segundo justo antes de entrar en acción.

*8.-Tiro Mortal:* Cuando dispare ignorará el Daño Absorbido (DA) del adversario. Sólo para armas de fuego (no de Alta Tecnología).

*9.-Especialista:* +40% a la habilidad en un grupo de armas; (de fuego, *High Tech*, de filo, exóticas, etc...)

*10.-Esgrima:* El SPJ da dos golpes con cualquier tipo de arma blanca (filo) por AxA. Aquí entran armas como floretes, hachas, espadas, dagas, etc...

*11.-Maestría en Armas:* Tira dos veces por nivel en Habilidades y Técnicas de Combate de justiciero. A partir de aquí el SPJ obtendrá dos Técnicas al azar por cada nivel que supere.

*12.-Disparo Acrobático:* Puede Esquivar y Disparar al mismo tiempo. Sólo armas de fuego siempre que no sean más grandes que un subfusil. Para esquivar tendrá que tener al menos una AxA reservada, pero con la diferencia que mientras esquiva, puede disparar. Esta maniobra consume una AxA del Asalto siguiente.

*13.-Afinidad Gatuna:* No se hace daño en caídas de hasta 1,5 metros, por encima de esta distancia se le reduce le daño a la mitad. Cada vez que caiga tira un 85% de posibilidades de caer de pie.

*14.-Rey del Volante:* Puede conducir todo tipo de vehículo con ruedas, pero se ha especializado en uno en el que tiene +25% a la habilidad.

*15.-Resistencia a gases:* El SPJ es resistente a todo este tipo de sustancia nociva gaseosa y adquiere un +40% a la Tirada de Resistencia (CON/3).

*16.-Fantasma:* Si saca una tirada de "Acechar/Discreción" (Sigilo), es indetectable a cualquier detección de sonido y movimiento.

*17.-Chiste Berseker:* El SPJ enfurece al enemigo con chistes. Al enemigo se le anula la

parada, pero se suma su porcentaje al de la acción de combate que vaya a hacer; por otro lado se le reduce el Daño Absorbido en 20, cantidad que se suma al daño que hace.

*18.-Mirada Psicológica:* El SPJ Sabe si un PNJ miente deliberadamente u oculta algo.

*19.-Análisis de Habilidad:* El SPJ obtiene una memoria fotográfica y recuerda sus combates. De este modo, al margen de lo que suba por nivel, también adquirirá una de las habilidades de ninja o justiciero que haya visto durante ese nivel. Es decir, si ha visto usar un arco y hasta entonces no sabía manejarlo, el SPJ justiciero obtendrá al pasar de nivel la habilidad "Arco", al mismo porcentaje al que lo tendría al hacerse la ficha.

*20.-Moverse el Primero:* Se moverá justo después de las computadoras tácticas. En caso de encontrarse frente a alguien con el mismo don, se seguirá el orden según agilidad.

*21.-Análisis del Combate:* El SPJ se anticipa al enemigo según va estudiando su técnica. En el segundo turno adquiere un +15 en "Parada" y "Esquivar", en el tercero +30, en el cuarto +45, y así sucesivamente.

*22.-"To Get Lost":* Se puede perder siempre que quiera entre la gente gracias a un andar indiferente. A nada que haya un buen número de personas por la calle será imposible seguirle.

*23.-Mc Guiver:* Anula todo lo mecánico y algunas cosas eléctricas con cualquier elemento que vaya desde un pelo o una uña hasta una navaja multiusos. Llegados a cierto grado de complejidad este nivel es inútil, es decir, nunca anulará una armadura de combate o algo que el Master decida que es demasiado complejo. Este talento es muy útil para escaparse de celdas, desactivar bombas en el último minuto, etc.

*24.- Llaves de la Ciudad:* Al SPJ se le considera un protector oficial de la ciudad determinada y se le consiente cualquier "desliz" con tal de que imponga el orden. Las instituciones Siempre lo respaldan, si no oficialmente, sí en la práctica.

*25.-Disciplina:* +25% a todo tipo de ataques mentales, a RPM (Resistencia a Poderes Mentales), a resistir torturas y a todo lo que conlleve voluntad (VOL).

*26.-Complejo de Mc Clein:* El SPJ se tira al suelo instintivamente en toda explosión y se le reduce le daño a la mitad. Esta maniobra no consume AxA.

*27.-Caprichos del Destino:* El SPJ tira un evento-milagro (Tabla de Eventos Extraordinarios 5).

*28.-Red de Contactos:* El SPJ consigue todo tipo de información o armas mediante una serie de informadores e intermediarios que le son leales.

*29.-Lógica Universal:* Entiende le funcionamiento general de los objetos, incluso los extraterrestres. Cuando superan su cultura es capaz de entenderlas, no de saber manejarlas, ni arreglarlas. Es decir, en una nave extraterrestre sabrá cuales son los mandos de dirección y cual el tablero de comunicación sin que nadie se lo explique, pero no podrá utilizarlos. Con una tirada de "Suerte" y dependiendo del DJ podría hasta manejarlo con torpeza.

*30.-Lógica Espuria:* +25% a "Influencia" para convencer a mentes sobrehumanas: Dioses, Inteligencias Artificiales, etc...

*31.-Torpeza Inducida:* Tu enemigo tendrá una pifia en 1D3 Asaltos haga la acción que haga. Si te atacan dos oponentes o más, sólo uno tendrá la pifia en ese plazo. Después del tercer Asalto se tira otra vez.

*32.-Desconocido:* No dejas ningún tipo de huella o rastro.

*33.-Energía Vital:* Concentras tu Energía Vital en un arma de cuerpo a cuerpo. Sacrificas los puntos de vida que elijas y este número multiplicado por dos se le añade al daño del arma. Si fallas el golpe sigues habiendo perdido los puntos de vida.

*34.-Boxeo:* Atacas dos veces por acción usando los dos puños. Si te saliera por segunda vez, atacarías tres veces, con los dos puños y patada.

*35.-Piel Pétrea:* Tanto ejercicio ha hecho que tu piel y músculos adquieran una dureza fuera de lo común y ganes 10 puntos de daño absorbido.

*36.-Héroe:* El SPJ puede sacrificar puntos de vida para aumentar un porcentaje, siendo la relación de 2 puntos de vida por cada uno por ciento. Los puntos sólo se recuperaran mediante reposo (aunque con el doble de rapidez de lo normal) los héroes también necesitan descansar.

*37.-Cazador de Sombras:* Descubre sin falta de tirada a los que acechan (siempre y cuando no estén ocultos mediante un poder o magia, con estos se hará una tirada de PER –40) de forma natural. Está entrenado para ello.

*38.-Eres "Guay":* +30 a la apariencia. Esto no significa que sea más guapo/a que antes, sino que sus gestos y muecas son *guays*. Es más interesante. El tipo de héroe que está de moda que ponen en los periódicos cuando quieren hablar de ellos. Tiene hasta un club de fans.

*39.-"Dame una Roja":* El SPJ es adicto a las anfetaminas. De normal tiene de dos colores (azules y blancas, aunque se puedan elegir otros, pero siempre con cierta simbología) No le suelen afectar, salvo cuando se toma unas rojas (que realmente están hechas de lo mismo que las otras), pero el cambio de color tiene un complejo efecto psicológico que afecta a su estado físico. Durante tres horas siguientes se le sube +20 a FUE, AGI, CON y a todas las acciones de combate, y –20 a la INT. Sólo puede hacerlo una vez al día por el desgaste que le conlleva, luego se le reduce –20 a FUE, AGI, CON y a toda habilidad que conlleve acción física, la INT se le queda en la que tenía.

*40.-Garra Mortal:* Le han implantado una garra de *strenium* en el antebrazo bueno. El daño es el del arma más el del material, más el modificador de la fuerza. Se usa con el porcentaje de la habilidad "combate Cuerpo a Cuerpo", pegar con ella es como dar un puñetazo. Sacarla del cuerpo cuesta 25 puntos de vida, debido al corte y desgarros internos que ello conlleva. Si no se saca cuenta como 40 de Daño Absorbido en la mano y en un 55% del brazo en el que lo llevas.

*41.-Resistencia a Venenos:* El SPJ es resistente a todo este tipo de sustancias y adquiere un +40 a la Tirada de Resistencia pertinente.

*42.-Héroe de Acción:* +30% a "Trepar/Saltar".

*43.-Conocimiento Feérico:* El SPJ posee amplios conocimientos de seres mágicos. Con un porcentaje igual a su inteligencia puede llegar a saber el 80% de los poderes de cualquier criatura mágica.

*44.-Matrix:* El SPJ es un monstruo de la informática. De lo relacionado con la informática humana lo sabrá todo, e incluso lo más último. Dominará cualquier base de datos incluso si es extraterrestre, en éste último caso sólo sabrá sacar la información con una tirada de INT, pero no podrá modificarla, ni alterarla. Su desventaja es que no está del todo seguro de si la realidad es "real", aunque sabe que si muere en esta. realidad ya sea creada o no, muere, de verdad.

*45.-Hipnosis:* Puede hipnotizar a un oponente, su efecto es que le anula la mitad de las acciones por Asalto (redondeando hacia arriba). El porcentaje de esta habilidad es la de VOL de partida, pero se va subiendo como cualquier otra habilidad por nivel. Se aplican las reglas de Control Mental y RPM.

*46.-Instinto de Combate:* Al SPJ nunca se le embosca, ni se le ataca por sorpresa. Aunque al resto les cueste un Asalto reaccionar, el SPJ tiene derecho a una tirada de Iniciativa sin ningún malus ya en el primero.

*47.-Fortaleza:* El SPJ no caerá nunca inconsciente salvo cuando le queden 1 o 2 puntos de vida.

*48.-Regeneración:* Esta habilidad sólo se puede usar en reposo. Es una especie de yoga que realiza el SPJ con la más absoluta relajación Tiene tres grados, es decir, un SPJ puede llegar a coincidir aquí hasta tres veces.

- *Grado 1:* El SPJ puede recuperar los puntos de vida en tres horas.
- *Grado 2:* El tiempo baja a dos horas y se puede limpiar el cuerpo tanto de enfermedades como de venenos.
- *Grado 3:* Además será capaz de regenerarse o unir cualquier parte del cuerpo amputada, lo que le costaría de dos a cuatro horas, dependiendo de la gravedad.

*49.-Control de Emociones:* Es capaz de mentir de modo en que nadie sepa de si dice la verdad o no. No necesita tirar "Influencia" para que no se descubra su mentira. En el peor de los casos al que se lo diga no estará seguro de la autenticidad de lo expuesto.

*50.-Políglota:* Es capaz de entender y hablar en un grado básico toda lengua de la tierra que tenga un mínimo de un millón de usuarios.

*51.-Familiar:* El SPJ se encuentra con un animal que se hace su amigo inseparable y con quien se entiende. El animal entrará en juego como un SPJ. Tira "Suerte": *a) No sale*. El animal es un animal típico, un perro o un lobo u otro del estilo. *b) Sale*. Es algo más exótico y fuerte. Una pantera, un pequeño dragón, si el SPJ es un Mago... *c) Crítico*. Es un animal con una serie de aptitudes y habilidades bastantes impresionantes, como podría ser un dientes de sable, o algo como un velociraptor amaestrado.

*52.-Contorsionismo:* Al SPJ no lo retiene ningún tipo de atadura o esposas. Siempre que la inmovilización sea física encontrará el modo de soltarse.

*53.-Construir Trampas:* Sabe apañárselas para construir trampas De hecho siempre lleva el equipo adecuado. Su porcentaje es igual a AGI+INT+PER/2. Como ya ocurría con "Hipnosis" (45), el porcentaje se puede ir subiendo conforme se sube de nivel como otra

habilidad más. El daño de las trampas será la suma de las tres habilidades tratada como FUE en cuerpo a cuerpo +3D20. La pifia hará que la trampa le salte al SPJ haciéndole el daño/2, pues ya sabe lo que está poniendo y el peligro que conlleva. Un crítico hace que ésta sea indetectable. La víctima tendrá derecho a una tirada de PER y deberá sacarla con el mismo grado o más que el SPJ a la hora de colocarla. Si dicha víctima tiene un "sexto sentido" o algo parecido, se llevará la mitad del daño.

*54.-Juego:* Es el amo de los juegos de azar, sea cual sea su naturaleza. Ya por suerte o por trampas siempre gana, y nadie sabrá cómo lo hace, a no ser que posea esta misma habilidad.

*55.-Señales:* Es capaz de hacerse entender por señas con cualquiera, aunque eso no implica que entienda las señas que le hacen el resto, deberá tirar INT para comprenderlas. Aparte de eso será capaz de hacer gestos para una persona que los demás obviarán.

*56.-Quimicefa:* El justiciero es un aficionado a todo lo que sean productos químicos y siempre que lo necesite será capaz de analizar una sustancia y saber que tipo de reacciones provoca. Podría construir drogas de diseño.

*57.-Intuición:* Un escalofrío le recorre la columna vertebral cuando algo no encaja, bien por que hay un peligro acechante o por que las cosas no deberían ser así. Aunque es una virtud, también induce a un estado de paranoia, pues no todo lo que no encaja tiene por qué ser malo.

*58.-Sexto sentido:* El SPJ puede hablar con los muertos. Estos le pueden dar una información relacionada con su vida anterior. Para ver a alguien concreto tiene que buscarlo por los lugares que le importaban cuando estaba vivo. Esto no implica que los muertos den la información gratis, algunos piden algo a cambio.

*59.-Paladín:* Una deidad de otra dimensión ha llegado a esta y busca a alguien que porte su espíritu de la venganza, en beneficio de los débiles y de los desamparados. Se llama *Beshaba* y otorga tres dones a sus paladines. *1)* imposición de manos, el SPJ puede curar 1D20 en dos ocasiones por día. *2)* Todos los muertos vivientes (y todos los de tipo "poseídos") tienen –25% a la hora de darle y el daño que le hagan estos seres se reduce la mitad. *3)* Puede imbuir a un arma de cuerpo a cuerpo un hálito de fuego dos veces al día que añade 3D10 al daño, se multiplica por 2 si es muerto viviente. (Se incluyen momias, vampiros, etc.)

*60.-Mercader:* el amo del regateo. Siempre baja el precio una tercera parte a su favor, en cualquier tipo de trato.

*61.-Caes Bien:* Es el primero al que mirará y tomará como líder un SPJ amigo y el último al que lo hará un enemigo. La probabilidad de que te ataque alguien mientras estás acompañado con varios SPJs encima se reduce a la mitad.

*62.-Waku Waku:* Afinidad con los animales. Estos no te atacan y puedes llegar a calmarlos con una tirada de INT, si lo intentas y fallas, se enfadarán aún mas y se ensañarán contigo.

*63.-Tipo con Suerte:* +40% a "Suerte".

*64.-Juguetes:* El SPJ adquiere o se construye 3 juguetes "tipo Batman" a negociar con el DJ.

*65.-Yian Ty Sai:* Recupera 1 PV por turno gracias a una técnica que se la enseñó un viejo monje tibetano.

*66.-Factor Pamplona:* El SPJ tiene una defensa de +30% contra poderes mentales de alguien del género contrario. Si es varón recibe un –45% a la tirada de ser seducido y si es mujer es inseducible. Se le resta 10 a la APA por su vestimenta, que oculta toda parte del cuerpo que determine el sexo. Al margen, experimenta una leve misoginia sólo superada por alguien que se tome su tiempo y parezca ir en serio con vistas de casarse.

*67.-Vocalizar:* Es capaz de hablar en una frecuencia tan baja que sólo le oiga la persona a la que va destinada la información. Un crítico en Percepción (PER) conseguiría descubrir el murmullo pero no lo que dice, para eso se necesitaría un superoído. No alcanza más de 30 metros.

*68.-Alas Espectrales:* El SPJ puede saltar tres veces más de lo normal, tanto en saltos horizontales como en verticales.

*69.-Pseudo Chí:* Es una habilidad especial que, en verdad, no tiene nada que ver con el Chí de los ninjas, y se trata de que después de tres acciones de concentración el SPJ golpea "Cuerpo a Cuerpo" y si le sale la tirada el daño es por tres. Después del golpe se queda el equivalente a un turno suyo, en acciones, sin hacer nada, recuperándose del golpe.

*70.-Odio Empático:* Cuando se obceque con un enemigo, irá recibiendo sensaciones, pistas vagas que le irán indicando dónde se encuentra éste, por ejemplo. La información que saque de su enemigo, la sacará su enemigo de él. Ambos obtendrán pistas de dónde se ubica el otro.

*71.-Reconstrucción:* El SPJ será capaz de reconstruir cualquier objeto físico, aunque esté muy dañado o le falte alguna pieza. Aguantará

un turno por Nivel del SPJ entero y en completa operatividad, antes de volver a estropearse.

*72.-La Sabiduría del Viajero:* El SPJ ganará 1500 puntos de Experiencia por cada frase lapidaria que diga en la aventura.

*73.-Resistir los elementos:* Resiste espectacularmente el frío y el calor. Le afectan la mitad que al resto de los humanos. Si recibe algún tipo de daño por la temperatura, el frío o el fuego, éste se reduce a la mitad.

*74.-Respirar Bajo el Agua:* Lógicamente esta habilidad no se trata de respirar bajo el agua sino de aguantar la respiración en cualquier sitio hasta cinco veces lo normal.

*75.-Arma:* El SPJ se encuentra o recibe un arma algo especial, una espada irrompible, o un látigo que hace además un daño eléctrico, etc. A negociar con el DJ

*76.-Doble Vida:* Tiene un *alter ego* civil muy respetable. Hasta el punto en que es un empresario, un broker de éxito, el director de un periódico o revista importante o alguien con mucha pasta. Gana unos 3.000 € al mes (unas 500.000 pts.) de las que quitando los gastos de una vida de alto nivel, se le queda en 1.500 € (unas 250.000 pts.) para gastos personales. Esto hace que esté comprometido con esa otra vida que lleva.

*77.-Resistencia a la Magia:* No cree en la magia, piensa que eso son poderes mutantes interpretados bajo un halo de superstición, así que todo hechizo que se le lance, sea para bien o para mal tiene un 15% de posibilidades de no hacerle efecto. Sería el caso, por ejemplo de un hechizo de resurrección, pero no de un evento, esto no tendría validez para tales tablas.

*78.-Tasación:* Comprendes el valor de los objetos y puedes descubrir en un 50% las capacidades de uno mágico si sacas una tirada de INT.

*79.-Pinzamiento Vulcan:* Es lo que hacía Spock en *Star Treck*, cogerle a alguien por un nervio cercano al cuello, tiras tu FUE contra su CON, si ganas cae inconsciente al suelo por tantos turnos como grados de diferencia hayas sacado. Si el otro personaje tiene súper CON sólo consigues aturdirle la mitad de sus AxAs, a no ser que saques crítico con lo que cae inconsciente, pero se mantiene lo de la mitad de sus Acciones por Asalto.

*80.-Autonutrición:* Puedes sobrevivir hasta tres días sin comer ni beber, sin que ello te cause ningún perjuicio.

*81.-Desvelo:* El SPJ puede dormir, si quiere, pero su adiestramiento le permite una completa actividad si duerme la mitad que el resto, es decir, una vez cada dos días.

*82.-Preservación:* Sabe cómo conservar un cadáver en perfecto estado son una serie de bálsamos y un viejo ritual egipcio, con el que no importa que el personaje esté hecho pedacitos, a la hora de que alguien pueda luego echarle el hechizo de resurrección o que lleve más del tiempo necesario muerto.

*83.-Ley de Defensa:* Has aprendido la parte de la técnica *Iyuta Nui* dedicada a la parada de ataques. +25% a la “Parada”.

*84.-Leyes de Reserva:* Has aprendido la parte de la técnica *Iyuta Nui* dedicada a la concentración, hay dos grados. *a)* Reservas la mitad de tus acciones, redondeo hacia arriba, y las usas, si quieres en el turno siguiente. *b)* Reservas todas tus acciones y las usas, si quieres en el turno siguiente.

*85.-Ley de Ataque:* Has aprendido la parte de la técnica *Iyuta Nui* dedicada al ataque, sumas +15% a la habilidad de “Combate cuerpo a cuerpo” y +30 al daño que hagas luchando sin armas.

*86.-Ley de Vida:* Añade un +3 a la tirada de subir porcentajes (1D4+3 en “Influencia”, 1D4+3 en “Conocimientos Generales” y 1D10+3 en “Puntos de Vida” (PVs) por nivel, gracias a la filosofía y mentalidad del *Iyuta Nui*.

*87.-Iyuta Nui:* Todo personaje que adquiera una ley del *Iyuta Nui* debe meditar mínimo dos horas diarias, para estar en paz consigo mismo. Teniendo esta habilidad, tienes los conocimientos de esta extraña técnica oriental que se supone traída de un mundo alternativo u otra dimensión. Si has adquirido alguna de las leyes se duplica el efecto. Es decir, si tienes la de defensa se convierte en un +50 a la “Parada”, y las de reserva si caes o la tienes una vez se convierte en el grado superior, pero si tienes los dos grados no le afecta para nada. Por otro lado tener estos conocimientos de monje te implica a dos cosas: *a)* poder curar un 25 % del daño recibido en una herida con una tirada de INT, y hasta el 50 % si obtienes un crítico. No hay pifia y no puedes quitarle vida a nadie fallando esto, pero una vez tratada la herida el personaje atendido sólo se recuperará con reposo o magia; *b)* No retienes dinero, todo lo inviertes en los más necesitados, salvo lo imprescindible para comida, que siempre será lo más austera posible, prescindirás de todo placer material que no sea ayudar a tu prójimo, y siempre tenderás a ayudar y creer al más necesitado. Esta habilidad anula otras como la de doble vida (76).

*88.-Duro como el Hielo:* No necesitas tirar frialdad.

*89.-Cadenas del destino:* Las 1D4 próximas veces que mueras, el PNJ malo te resucitará o evitará, tu muerte, porque hay algo en ti que le gusta, o hace gracia, así que te esclavizará o te mantendrá prisionero como cobaya de experimentos o etc.

*90.-Plan de Pensiones:* El SPJ aprende más de lo normal. con las cosas que le pasan. Por eso cada. aventura se le subirá un 50 % más de lo que debiera (en Puntos de Experiencia). Esto implicará que el SPJ se jubilará bastante antes (si no que se lo pregunten a Tormenta).

*91.-Equilibrio:* Al margen de ver si el SPJ reacciona cuando se le abre un boquete en el suelo, un portal u otras cosas del mismo estilo, tiene derecho a una tirada de saltar, aunque sea robando una acción al turno siguiente. Aunque el boquete sea muy grande, al SPJ no se le cuenta la distancia, pues se supone que con esta habilidad se anticipa.

*92.-Conocimiento Cristiano:* Lo mismo que "Conocimiento Feérico" (43) pero con ángeles y demonios.

*93.-Embajador:* Ha viajado un par de veces a otras dimensiones o tierras alternativas y a obtenido un +20 a "Conocimiento de las dimensiones".

*94.-Ciudadela:* Tiene una Base de Operaciones pequeña de apenas 60 metros cuadrados en algún lugar perdido del alcantarillado de la ciudad, con una litera, unos armarios para armas, un ordenador en red, un gran sistema de alarma y una mesa con sillas, a parte de un microondas y un frigorífico con algo de cocina precocinada.

*95.-Pitcher:* +20% a "Lanzar".

*96.-Omega 13:* El SPJ tiene implantado un objeto indeterminado en el cerebro que puede llegar a mandar sus pensamientos a treinta segundos antes, con lo que puede cambiar unos acontecimientos muy próximos en el tiempo. Pero sólo puede hacerlo una vez, pues cuando mande de nuevo los datos, y los reciba medio minuto antes el mecanismo desaparecerá creando una conmoción cerebral que le quitará una acción del turno en al que se ha retrocedido y –10 a la INT.

*97.-Abogado criminalista:* Sabe "torear" a la policía de forma en que nunca se le pueda acusar de nada o sabe lo que hacer para que eso ocurra. Sabe encubrir a sus compañeros o las formas de sobornar para que se les deje en paz.

*98.-Me debes Una:* Hay 1D6 personas que te deben un favor y un taxista (o algo así) que te debe 1D4 favores.

*99.-Legado de Ahma:* Tira dos ves en esta tabla y elige la que más te guste.

*100.-Mi nena es terrorista:* (o nene, según se preste) El SPJ sale o está casado con un/a terrorista. Se le hace una ficha de justiciero de nivel 2. Puede conseguir lo que sea de armas y armaduras por mediación de él/ella y puede hasta pedir favores a la organización. Puede que alguno de esos favores no se lo tengan en cuenta pero mayormente pedirán otro a cambio, como poner una bomba o matar a alguien. Si el SPJ muere, su pareja le tomará el relevo. También le podrá ayudar con su presencia en más de una ocasión (pero no subirá puntos de experiencia).

# HECHIZOS

Tabla de Hechizos

(Nota: los costes en EM de los hechizos son meramente orientativos)

| HECHIZO | COSTE |
|---|---|
| 1.- BRUMAS | 50 EM |
| 2.- ALTERAR LA MATERIA | 50 EM |
| 3.- ALTERAR LOS LÍQUIDOS | 50 EM |
| 4.- MIMETIZACIÓN | 50 EM |
| 5.- "VEO, VEO...¿QUÉ VES?" | 50 EM |
| 6.- TIERRAS DE CONFUSIÓN | 60 EM |
| 7.- LASTRES MENTALES | 85 EM |
| 8.- BARRERAS | 40 EM |
| 9.- DETECCIÓN | 35 EM |
| 10.- ALTERAR EL CLIMA | 25 EM |
| 11.- PURIFICACIONES | 30 EM |
| 12.- MOV. EN LAS ALTURAS | 30 EM |
| 13.- PROTECCIONES | 40 EM |
| 14.- ALTERACIÓN DE LA LUZ | 35 EM |
| 15.- ALTERACIÓN DEL SONIDO | 30 EM |
| 16.- NATURALISMO | 30 EM |
| 17.- PRIMEROS AUXILIOS | 25 EM |
| 18.- CALMAR LOS ÁNIMOS | 30 EM |
| 19.- ALIMENTACIÓN | 20 EM |
| 20.- ORIENTACIÓN | 25 EM |
| 21.- CONOCIMIENTOS | 25 EM |
| 22.- LA CHISTERA | 25 EM |
| 23.- CONEXIÓN OSCURA | 85 EM |
| 24.- COPIAR HECHIZOS | 90 EM |
| 25.- SEMBRAR ODIO | 100 EM |
| 26.- GUARDAR HECHIZOS | 150 EM |
| 27.- VISIONES | 30 EM |
| 28.- VOCES LEJANAS | 75 EM |
| 29.- CAOS | 95 EM |
| 30.- YOJIMBO | 200 EM |
| 31.- WARRIORS OF THE WORLD | 95 EM |
| 32.- CAMINO HACIA LA VICTORIA | 95 EM |
| 33.- ASTRO REY | 95 EM |
| 34.- ESPEJO DE SALOMÓN | 150 EM |
| 35.- CONVOCAR DINOSAURIOS | 50 EM |
| 36.- MIRADA OSCURA | 70 EM |
| 37.- CONVOCAR SERES MIT. | 60 EM |
| 38.- CINCEL DE MIGUEL ANGEL | 100 EM |
| 39.- ALTERAR LAS PROBAB. | 80 EM |
| 40.- RULETA DE OCHO PUNTAS | 60 EM |
| 41.- CREAR RUNAS | 150 EM |
| 42.- NECROMANCIA | 150 EM |
| 43.- CREAR MANÁ | 100 EM |
| 44.- MAGIA NEGRA | 70 EM |
| 45.- DISPARADOR DE HECHIZOS | 100 EM |
| 46.- PUNZÓN DE URU | 80 EM |
| 47.- RETORNO DE CONJUROS | 100 EM |
| 48.- MALDICIONES | 60 EM |
| 49.- BONUS EN MASA | 120 EM |
| 50.- DRENAJE | 80 EM |
| 51.- IMAGEN REFLEJADA | 80 EM |
| 52.- TRANSFORMACIÓN PETREA | 60 EM |
| 53.- DORMIR HECHIZOS | 60 EM |
| 54.- ATAR | 100 EM |
| 55.- INICIATIVA | 25 EM |
| 56.- IDIOMA | 15 EM |
| 57.- TRANSFORMACIÓN ANIMAL | 50 EM |
| 58.- CREACIÓN DE OBJETOS | 65 EM |
| 59.- GOLEM | 45 EM |
| 60.- SELLO MÁGICO | 45 EM |
| 61.- INFORMACIÓN | 75 EM |
| 62.- INVOCACIÓN | 100 EM |
| 63.- POSESION | 85 EM |
| 64.- AUMENTAR UNA CARACT. | 100 EM |
| 65.- AUMENTAR EL DA. | 40 EM |
| 66.- ANULAR HECHIZOS | 80 EM |
| 67.- PROT. CONTRA HECHIZOS | 100 EM |
| 68.- RESISTENCIA MÁGICA. | 100 EM |
| 69.- MANO DE POLVO. | 80 EM |
| 70.- DIMENSION CERO. | 80 EM |
| 71.- BOLA DE FUEGO. | 80 EM |
| 72.- SENDA DE LA PONZOÑA. | 50 EM |
| 73.- ATRAPAR LA PERDIZ | 20 EM[68] |
| 74.- BENDICIONES | 80 EM |

| HECHIZOS CIBERMAGOS | COSTE |
|---|---|
| 1.- LA SENDA ELECTRICA. | 60 EM |
| 2.- TERMINALES. | 40 EM |
| 3.- SEEK & DESTROY. | 40 EM |
| 4.- HACK. | 40 EM |

[68] El Coste del 1er Rango es de 20 Puntos de EM, los cuales se van duplicando por cada Rango superior.

# *DESCRIPCIÓN DE LOS HECHIZOS*

*1. BRUMAS*
*(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Condensar Niebla:* El SPJ Mago es capaz de condensar 30 litros de agua potable del aire circundante.
*Rango 2.-Remolino 1:* El Mago es capaz de generar un remolino de aire de 3 X 3 m. alrededor de un adversario que hace que sus acciones físicas se vean mermadas en un –25%. Duración de 1D4 Asaltos.
*Rango 3.-Niebla Protectora 1:* El Mago puede generar un bloque de niebla densa de 6 m. Cúbicos que le oculta de ataques a larga distancia, restándole a los adversarios un –60% al efectuar un ataque de estas características. Si en ataque es Cuerpo a Cuerpo el porcentaje mermado es de un –30%. A estos porcentajes también se les añadirá la parada del Mago. El bloque permanecerá activo 1D6 Asaltos.
*Rango 4.-Calma 1:* El Mago es capaz de detener ventiscas de velocidades inferiores a los 50 Km/h. en un radio de 200 metros a su alrededor suya. También es capaz de generar o disipar niebla dentro del área señalada y de una extensión similar.
*Rango 5.-Niebla Protectora 2:* El bloque de niebla aumenta hasta los 15 metros cúbicos. El porcentaje a restar es de un –80% en ataques a larga distancia y un –45% a Cuerpo a Cuerpo. Esta vez la propia percepción del Mago se verá reducida en un –10% debido a la alta densidad de la bruma. Cualquier aliado que se introduzca en el cubo neblinoso se verá beneficiado del mismo malus hacia sus atacantes. Sobra añadir que su PER también se verá reducida. La duración de esta bruma aumenta hasta los 1D8 Asaltos.
*Rango 6.-Remolino 2:* Esta vez el remolino que genera el Mago es mucho más virulento, y merma en un –60% cualquier acción física del adversario. Si este posee una CON inferior a 50 se verá totalmente impedido para realizar cualquier acción física, quedando a merced del aire, dando vueltas como en una lavadora. La duración del remolino es de 1D6 Asaltos. El Mago puede elevar a sus víctimas hasta los 30 metros de altura. (daño por caída de 10D6).
*Rango 7.-Deflagración:* Esta vez el Mago puede generar del aire 1 metro cúbico de un gas inflamable (propano, metano, grisú, etc...) y comprimirlo lo suficiente como para generar una combustión del mismo. El daño es el mismo que el de un explosivo de nivel medio. El Mago será inmune a su daño y a su onda expansiva. La compresión y explosión del gas se puede hacer en una sola AxA.
*Rango 8.-Calma 2:* El radio de la calma aumentará al kilómetro a la redonda. La fuerza y velocidad del aire que el Mago puede aplacar es de 110 Km/h. Todos aquellos seres que necesiten de aire para volar si entran dentro del radio de acción del Mago caerán al suelo. Se notarán ligeras pérdidas de oxígeno y una presión ambiental menor.
*Rango 9.-Niebla Protectora 3:* Esta vez el cubo de niebla que protege al Mago se vuelve sólido, de cara al exterior, pero eso no afecta al Mago y a todos aquellos que estén en su interior. El DA del cubo es de 80 puntos. La duración del mismo es de 1D10 Asaltos. Se mantendrán las pérdidas de PER para los que se encuentren en su interior.
*Rango 10.-Aire Puro:* Todo el aire contaminado por sustancias nocivas de origen no-mágico que esté a 10 metros a la redonda del Mago se vuelve respirable.
*Rango 11.-Vacío:* El espacio alrededor de un adversario (unos 2 metros cúbicos) se vuelve vacío con una presión 0, causándole un daño crítico de 2D20 puntos (ignorando el DA) por cada Asalto que permanezca dentro del mismo. Serán inmunes a este poder todos aquellos seres que posean “Organismo Estásico” u “Organismo Estelar”
*Rango 12.-Oxigenación:* El Mago puede crear un espacio de 100 metros cuadrados que sea rico en oxígeno o que carezca del mismo. Haciendo que el fuego se avive añadiéndole un +30 al daño o bien hacer que este se apague. Los seres que necesiten respirar (o bien quieran mantener una llama encendida) no podrán obtener oxígeno del aire si el Mago no quiere. El Mago sí podrá respirar dentro.
*Rango 13.-Descompresión:* El Mago puede generar en sus oponentes la también conocida como *“enfermedad de los buzos”.* El Mago puede introducir gas nitrógeno a presión en el cuerpo de un adversario y liberarla de golpe, generando el mismo efecto que se obtiene al abrir una botella de gaseosa, ocasionando un daño terrible en el organismo de 1D100 puntos al oponente ignorando el DA del mismo, restándole además un –80 a la PER y un –80% a cualquier acción física o mental hasta pasados 1D10 Asaltos. En menor medida, el Mago también puede generar en el adversario lo que también se conoce como *“narcosis por nitrógeno”* o *“rapto profundo”* que consiste en una regulación de la presión del nitrógeno que hace que este se convierta en una droga que causa síntomas de embriaguez, restándole a la víctima un -40% a toda acción durante el mismo periodo de tiempo.
*Rango 14.-Niebla dimensional:* El Mago es capaz de teleportarse a través de la niebla hacia otro lugar (dentro del mismo planeta) en el que se den las mismas condiciones ambientales. El Mago sabrá en todo momento dónde va a aparecer.
*Rango 15.-Laberintos de Niebla:* El Mago es capaz de encerrar en un lugar de compleja

estructura (una ciudad, un bosque, etc...) a un máximo de 100 personas, llenándolo de niebla. Ninguna de ellas encontrará la salida al mismo, a menos que posean alguna habilidad de orientación parahumana.
*Rango 16.-Guardianes de la Niebla:* El SPJ Mago puede crear del aire 1D20 "*Golems* de Niebla", los cuales tendrán conciencia propia. Obedecerán siempre al Mago. Poseerán 100 en todas las Características Generales (menos APA). Ellos mismos podrán hacerse tangibles o intangibles a voluntad (70%). Únicamente serán susceptibles al daño de origen mágico.

*2. ALTERAR LA MATERIA*
*(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Calentar Objetos:* El Mago es capaz de aumentar la temperatura de los objetos sólidos "normales" (excluidos los objetos-guardián, mágicos, etc...) hasta los 38º C. El volumen a tratar es de 1 metro cúbico por nivel del Mago. Se necesita contacto físico. El Mago es inmune a los efectos de este hechizo.
*Rango 2.-Sobrecalentar Objetos:* Esta vez el Mago puede aumentar la temperatura de los sólidos inertes 50º C. por Asalto hasta un máximo de 300º. El Propio SPJ es inmune al calor que genere este hechizo. Cualquiera que toque objetos sobrecalentados sin protección sufrirá un daño de 4D6. El objeto a calentar debe de estar a menos de 2 metros del Mago.
*Rango 3.-Enfriar Objetos:* Como antes, pero esta vez el SPJ es capaz de bajar la temperatura de un objeto que esté a menos de 3 metros de él hasta los –20º C.
*Rango 4.-Partir objetos:* El Mago puede dividir en dos limpiamente todos los objetos que toque que no tengan propiedades parahumanas y que no sean mayores de 50 cm. cúbicos.
*Rango 5.-Fundir Objetos:* Como lo anterior, pero esta vez no hay límite a la temperatura que pueda alcanzar el objeto a razón de un incremento de 50º por Asalto. El radio de acción se incrementa a 30 metros alrededor del Mago. Solo se puede incrementar la temperatura de un único objeto. El daño que se genere por temperatura queda a discreción del DJ.
*Rango 6.-Dilatar Objetos:* El Mago es capaz de controlar la temperatura de los objetos sólidos inanimados haciendo que estos de dilaten o se contraigan a razón de 1 cm. X nivel del Mago.
*Rango 7.-Prender Objetos:* El Mago podrá hacer que todos aquellos objetos que sean inflamables comiencen a prender de inmediato. El Mago puede aumentar el daño por temperatura del fuego un +1D6 por Asalto.
*Rango 8.-Atravesar Objetos sólidos:* El Mago es capaz de hacer un "agujero" a través de los objetos sólidos inanimados (por ejemplo; a través de la pared de roca de una montaña) a razón de 2 X 2 X 2 metros por Asalto.
*Rango 9.-Alteración Terráquea:* El Mago es capaz de transmutar 2 metros cúbicos de piedra, tierra o barro en cualquiera de los otros; (piedra en barro, barro en tierra, etc...).
*Rango 10.-Congelar Objetos:* El SPJ podrá bajar al 0 absoluto un único objeto inerte que se encuentre a menos de 30 metros de su persona. Si no es un objeto con propiedades especiales este se partirá. Si se entra en contacto con una superficie a esta temperatura se perderá la extremidad con la que se toque. El daño será de 1D10 por salto, como si de una amputación traumática se tratara.
*Rango 11.-Barrera de Hielo:* A este Rango el Mago puede generar un muro de hielo de 3 X 3 metros X 60 cm. con un DA de 100. Lo mejor de todo es que este muro será invulnerable a todos los ataques que no sean de fuego o calor. Este muro es susceptible de ser manipulado con el poder de "Congelación".
*Rango 12.-Bomba de Fragmentación:* Hace que cualquier objeto sólido inanimado de 1 metro cúbico reviente como si de un explosivo de nivel "potente" se tratara. La diferencia es que aquí no hay onda expansiva, sino que son los fragmentos del objeto los que hacen el daño. Hasta los 5 metros del objeto se considerará "Contacto".
*Rango 13.-Túnel:* Igual que "Atravesar Objetos sólidos" pero las medidas son de 10 X 10 X 100 metros por Asalto.
*Rango 14.-Maestría de la Materia:* El Mago puede hacer cualquiera de los hechizos anteriores, pero esta vez sobre objetos con propiedades especiales.
*Rango 15.-Manipulación de los Materiales:* Esta vez el Mago puede manipular, como si de plastilina se tratara, cualquier material, modificando su forma y sin que se le aplique ningún malus al SPJ.
*Rango 16.-Transmutación:* El Mago es capaz de transmutar 1 metro cúbico de un material, en cualquier otro material de la Tabla periódica. Una categoría de éxito de un -30 en la tirada permitiría al Mago transmutar el material en otro de propiedades especiales (*strenium*, *óptimun*, *denzobrio*, etc...) incluso de propiedades mágicas a discreción del DJ.

*3. ALTERAR LOS LÍQUIDOS*
*(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Hervir/Congelar Agua:* El Mago es capaz de hacer hervir hasta la ebullición o bien congelar una cantidad total de 30 litros de agua X cada nivel del Mago.
*Rango 2.-Aclarar/Desalinizar el Agua:* El Mago elimina todas las sustancias que haya disueltas en 30 litros de agua X cada Nivel del Mago, eliminando impurezas así como elementos nocivos naturales. Será también capaz de eliminar de ella cualquier hechizo

presente que haya sido lanzado por un ejecutante de inferior nivel al SPJ Mago.
*Rango 3.-Gran Evaporación:* El Mago puede llegar a evaporar hasta 3000 litros de líquido natural (no tiene por qué ser siempre agua: puede ser alquitrán o petróleo) por Asalto. Se condensarán y volverán a su estructura original pasados 1D8 Asaltos.
*Rango 4.-Muro de Agua 1:* El Mago ejecutante es capaz de hacer un muro de agua de las mismas características que la "Barrera de Hielo" pero esta vez el Mago puede crearla en torno a un organismo vivo, el cual al quedar atrapado en el muro, pierde un –60% a cualquier acción física.
*Rango 5.-Balas de agua:* Si el Mago se encuentra a menos de 3 metros de una fuente o manantial de agua puede crear 1D6 proyectiles de agua desde la misma fuente que harán 1D10 X nivel del Mago. La tirada porcentual se dividirá entre el nº de blancos a los que quiera dirigir cada proyectil.
*Rango 6.-Túnel de agua:* El Mago es capaz de "horadar" un espacio/túnel bajo las aguas de mares y ríos. A una profundidad de 1000 metros X nivel del Mago, creando un pasadizo por el que puede caminar sin que el agua le moleste. Avanzará a 2 X 2 X 2 metros cúbicos por Asalto. El túnel ya creado se mantendrá 1D10 Asaltos. Habrá oxígeno en su interior.
*Rango 7.-Lluvia:* El Mago hará llover en un radio de 30 metros alrededor suya. También puede hacer que la lluvia golpee con el mismo modificador al daño que tenga la FUE del propio ejecutante. Puntualizar que el Mago también recibirá el daño que genere. La fuerza del impacto puede graduarse (en PVs) a discreción del ejecutante.
*Rango 8.-Calmar las Aguas:* El Mago puede hacer que se minimicen los efectos de aguas turbulentas y de olas de hasta 6 metros de altura a un radio de 10 metros del Mago ejecutante de este hechizo. Cualquier malus a, por ejemplo, llevar un bote por un río caudaloso se eliminará.
*Rango 9.-Generar Olas:* El Mago es capaz de generar tremendas olas de 3 X 3 X 3 metros que harán un daño de 4D6 por cada nivel del Mago. El ejecutante puede también aumentar el tamaño de la ola en otros tres metros cúbicos por cada Asalto que gaste concentrándose en el hechizo.
*Rango 10.-Muro de Agua 2:* El Mago puede esta vez mover el muro de agua como si de una ola se tratase a razón de 6 metros por cada AxA. El daño que genera es de 5D10+25. Si se decide a moverlo ya no podrá pararlo hasta que colisione con otro objeto sólido, momento en el que desaparecerá.
*Rango 11.-Autopista de Agua:* El Mago es capaz ahora de unir dos puntos que disten 300 Km. bajo las superficies acuáticas con un "túnel" que los conecta bajo las mismas. La duración del mismo es de 1D4 días. El efecto sería similar al de Moisés abriendo las aguas, pero con la diferencia de que podría "tapar el techo" de la superficie. Los límites por profundidad se mantienen.
*Rango 12.-"Tirar de la cadena":* El Mago puede generar un remolino de succión de hasta 6 metros de diámetro X Nivel del ejecutante capaz de llevar al fondo del lecho acuoso una masa de 1000 Kg. X Nivel del Mago. Si el Mago realiza alguna otra acción que rompa su estado de concentración el remolino desaparecerá. Para nadar o salir del remolino hará falta ejercer una fuerza capaz de vencer a la presión de succión del mismo.
*Rango 13.-"Tirar de la Cadena 2":* Aquí las medidas se duplican (12 metros de diámetro) y la potencia de succión se triplica (3000 Kg. De presión X Nivel del Mago).
*Rango 14.-"La vuelta al mundo en 80 nudos":* El Mago es capaz de hacer que se duplique la velocidad de los cruceros y embarcaciones marítimas en las que él esté de pasajero, ya sean impulsadas por el viento o por procedimientos mecánicos. Una categoría de éxito en la tirada de –40 significaría que si el Mago "montara" a lomos de un animal acuático (incluidos atlantes) estos duplicarían su velocidad motora dentro del agua. En este caso se requeriría la Habilidad "Montar Animal".
*Rango 15.-"Este Whisky no sabe a nada":* El SPJ Mago podrá transmutar cualquier líquido en agua mineral con un límite de 5 litros/Asalto. Si el líquido contenía alguna virtud o algún efecto parahumano este desaparecerá. Transmutar líquidos de organismos vivos (como la sangre) conllevará un *malus* de un –40% a la tirada de "Magia".
*Rango 16.-Control Acuático:* El Mago llegado a este nivel es capaz de controlar el manejo de forma y la generación del agua a razón de 1000 litros X Nivel X Asalto. Para atravesar las barreras de agua hará falta la Habilidad de Aprendizaje "Nadar", bajo pena de quedar atrapado en su interior.
*Rango 17.-Fusión Acuática:* El Mago podrá convertir su propia masa corporal en agua y fusionarse con ella de la misma manera que el poder de *"Fusión"* (Ver poderes del Manual Básico).
*Rango 18.- Dominio del Agua:* A todo lo anterior se le añade que el Mago es capaz de detectar todos los hechizos y propiedades ocultas que se hallen en cualquier líquido. aparte de hacerse inmune a los ataques de cualquier tipo de puedan provenir de seres de origen acuático. Si además posee el Hechizo de *"Atar",* se le sumará un +20 a intentar Atar a criaturas y seres de origen acuático y/o marítimo. El Mago es capaz de transmutar 100 litros X Nivel en cualquier otro líquido incluidos aquellos de propiedades especiales siempre y cuando los conozca de antemano.

### *4. MIMETIZACIÓN*

*(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Empatía 1:* Si el Mago se concentra sobre un ser humano "normal" (da igual si tiene poderes o no), puede llegar a presentir con escaso margen de error (a discreción del DJ) cuales son más o menos sus gustos personales, culinarios o bien si tiene alguna pequeña manía personal.
*Rango 2.-Face off:* El Mago es capaz de mimetizar la cara de cualquier ser humano de la misma raza del Mago ejecutante en el cual haya usado antes el Rango 1 de este hechizo. La mimetización de la cara NO incluye color de ojos, voz, lengua, dientes, pelo, cuello, así como tatuajes u otras marcas artificiales (por ejemplo; "*piercings"*), si el SPJ Mago ya las poseía, las seguirá manteniendo durante la mimetización, que durará hasta que el propio SPJ quiera.
*Rango 3.-Cambiar de Raza:* Ahora el Mago es capaz de ejercer el Rango anterior de este hechizo con personas de otras razas (humanas siempre) así como con metahumanos que posean algunos "rasgos especiales" (por ejemplo; cuernos o protuberancias similares).
*Rango 4.-Altura:* El Mago ejecutante puede decidir ahora cambiar su altura y masa corporal hasta llegar a los 3 metros. Esta habilidad no incluye un aumento significativo de la FUE o la CON.
*Rango 5.-Encoger:* El Mago puede encogerse hasta el metro de altura. No ofrece ningún otro aliciente o extra.
*Rango 6.-Empatía 2:* El Mago ahora puede discernir, con un solo vistazo a una persona y con un margen de error bastante escaso, la profesión del sujeto, si es metahumano o no, o bien si tiene alguna desviación del comportamiento o alguna especie de perversión sexual. El Mago puede saber si el sujeto analizado es realmente humano o no.
*Rango 7.-Mimetizar 1:* El Mago puede adoptar una apariencia externa similar al 80% del sujeto a imitar, cualquiera que haga una tirada de PER –20 se dará cuenta de que la forma adoptada por el Mago difiere en algún modo del original. La forma exterior que adopta el Mago puede incluir armas, implantes, equipo, etc. (todo ello no otorga propiedades especiales). Podrá mantener esta forma exterior hasta que haga uso de otro hechizo.
*Rango 8.-Habilidades 1:* El Mago ejecutante puede mimetizar al azar una de entre todas las habilidades metahumanas que posea el sujeto original. El Mago las podrá ejecutar a su porcentaje original/2 aunque estas habilidades provengan de alguna droga u Objeto Guardián o Mágico.
*Rango 9.-Mimetizar 2:* El Mago es capaz ahora de Mimetizar las Habilidades Porcentuales del sujeto al mismo nivel durante 1D20 Asaltos. Estos porcentajes incluyen los *de "Parada"*, *"Iniciativa/ Reflejos"*, etc. Aunque estén en disonancia con su AGI o cualquier otra de sus Habilidades Básicas.
*Rango10.-Habilidades 2:* El Mago es capaz de usar las mismas habilidades metahumanas del sujeto a tratar a su porcentaje original (el porcentaje que posea su propietario) aunque estas provengan de otras fuentes, La duración es de 1D8 Asaltos.
*Rango 11.-Adaptación 1:* El SPJ se convierte en un clon perfecto del sujeto a reproducir (humano) durante 2D10 Asaltos. El ADN será idéntico.
*Rango 12.-Anular la presencia:* El Mago hace que el sujeto clonado original desaparezca en una dimensión neutral (no ofensiva) mientras dura el proceso y tiempo de clonación (2D10 Asaltos). El Personaje teleportado a menos que sea una Deldad no podrá resistirse al transporte.
*Rango 13.-Cambio 1:* El Mago puede adoptar las formas físicas y pautas de pensamiento de otros seres no-humanos. Esto puede conllevar pérdidas de EQM a discreción del DJ.
*Rango 14.-Cambio 2:* El Mago puede adaptar las formas y pensamientos de otros seres cuales sea sin que los conozca de antemano.
*Rango 15.-Adaptación 2:* El Mago es capaz de que otras personas y criaturas ajenas a él adopten la forma y pensamiento de otros seres, aún sin su consentimiento. Este poder está sujeto a la "Resistencia a Poderes Mentales". La duración del cambio clónico aumenta a los 1D4 días.
*Rango 16.-Cambio 3:* El Mago es capaz de imitar la presencia física (no poderes) de los Dioses. A estos les costará 1D6 minutos discernir si el SPJ es la Deldad imitada o no.
*Rango 17.-Cambio Perfecto:* El Mago puede engañar incluso a los Dioses. También podrá imitar sus pautas mentales y poderes. Si el Mago no posee una EQM superior a 90 perderá la chaveta.
*Rango 18.-Personalidad Múltiple:* A cada sujeto que clone el SPJ, su "presencia" quedará grabada en la psique del SPJ Mago y podrá utilizarla cuando el quiera, adoptando forma, poderes y pensamiento. Pero esta vez las formas que no sean las del SPJ tendrán su propia psique y pautas de comportamiento y se creerán que son la forma imitada original. Así que mucho ojo con dar cancha a según que personaje.

### *5. "VEO, VEO...¿QUÉ VES?"*
*(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-"Me encuentro desenfocado":* Al igual que le pasó a Robin Williams en la película de Woody Allen *"Desmontando a Harry"*, el propio ejecutante de este hechizo se "desenfocará" visualmente, y en este estado será imposible verlo tal y como es de normal por ninguna criatura por mucho que entorne la vista. Los medios tecnológicos también lo

percibirán de este modo y a efectos de juego supondrá una reducción al porcentaje de ataque contra un objetivo de estas características de un –25%, tanto en ataques Cuerpo a Cuerpo como ataques a larga distancia. Al Mago también se le resta un –25% a las acciones físicas, puesto que él mismo se percibe "desenfocado".

*Rango 2.-¿En qué mano está?":* Aquí el Mago puede hacer invisible tanto un objeto, como un cuerpo vivo (desnudo) cuyo tamaño nunca podrá exceder de los 2 metros cúbicos, quedando invisible hasta que el ejecutante quede inconsciente o bien hasta que se decida a formular otro hechizo. Si el objeto recibe un golpe (más o menos violento a discreción del DJ) o bien el ser invisible de mueve de una forma brusca, ambos volverán a ser percibidos normalmente.

*Rango 3.-Halo oscuro:* El Mago ejecutante de este Nivel podrá hacerse "más oscuro" de lo normal absorbiendo las radiaciones luminosas de su entorno, quedando así con un aspecto externo parecido al de una sombra. En lugares oscuros el incremento del porcentaje en las Habilidades de "Acechar/Discreción" pueden variar desde el +25% al +65% a discreción del DJ.

*Rango 4.-Silenciar:* Todo sonido generado por el SPJ es amortiguado sin que se pueda escuchar a más de 5 metros del Mago. Se puede aplicar sobre otras personas, pero nunca puede haber más de dos seres en posesión de esta habilidad simultáneamente (de manos del mismo Mago no, por lo menos).

*Rango 5.-"¿Dónde está? No lo veo...":* A este nivel el Mago ya puede hacerse invisible sin ningún miedo por generar movimientos bruscos. El radio de esta ilusión es de 2 metros. El Mago será tangible y en lugares luminosos se podrá percibir su silueta. Se puede aplicar sobre otra persona hasta que el Mago quede inconsciente o realice otro sortilegio.

*Rango 6.-"¿Dónde están? No los veo...":* Ahora el Mago puede aplicar simultáneamente este sortilegio a 1D6 seres (incluido el propio Mago, si es que quiere beneficiarse de la invisibilidad) nunca mayores de 2 metros cúbicos de volumen. Cada uno de ellos tendrá su propio radio de invisibilidad de 2 metros. Esta vez el hechizo tiene una "cuenta atrás" de 1D20 Asaltos .

*Rango 7.-Trampantojo:* El Mago puede crear una "pantalla plana" con cualquier escena estática de un tamaño de 90 metros cuadrados. La escena parecerá tridimensional y perfectamente real, no obstante, una tirada de PER –50 o bien estar a menos de un metro de la misma revelará que no se trata de una imagen real. Esta imagen no posee ningún DA y podrá ser traspasada.

*Rango 8.-"¡Mira, no me das!" 1:* El SPJ Mago es capaz de desplazarse 1D3 metros de su posición y dejar una imagen residual de aspecto perfectamente real en su lugar, dando la impresión de que no se a movido de donde estaba. Este hechizo puede incluso engañar a aquellos que tengan una Súper PER de 110 o inferior.

*Rango 9.-"¿Hueles algo? Sigo sin verlo":* Tanto el olor del Mago como todos los sonidos que haga quedarán amortiguados por una pantalla mágica que cubre 25 metros a la redonda del Mago ejecutante.

*Rango 10.-"Adivina quien soy":* El SPJ Mago es capaz de crear un duplicado suyo exacto, tan verosímil que engañaría incluso a la Súper PER de cualquiera (No así a los metahumanos que posean el poder de "Visión Verdadera" o similares). El Mago podrá controlar a su copia como se le antoje, pero la copia NO poseerá poderes, ni habilidades parahumanas, tampoco podrá ejercer magia ni usar objetos mágicos que sean una copia de los que ya poseía el Mago original.

*Rango 11.-"¡Mira, no me das!" 2:* Esta vez el Mago es capaz de duplicarse/desplazarse sin que se percate nadie hasta una distancia de 1D20 metros (Mínimo 3).

*Rango 12.-Marcapáginas:* El Mago es capaz de aplanar su cuerpo así como todos los objetos que pueda transportar hasta alcanzar la segunda dimensión. Su masa corporal se reducirá un 90% y el grosor variará entre las 5 y 10 micras (0,0005-0,0010 milímetros respectivamente). Acertar de canto a alguien de estas características es verdaderamente jodido, restándose un escalofriante –95% a los ataques a larga distancia.

*Rango 13.-"¡Esta roca tiene la cara de una persona!":* El Mago puede fusionarse con cualquier material sólido inanimado de propiedades no-mágicas hasta los 30 cm. de profundidad. Podrá moverse dentro del mismo a razón de 10 metros/Asalto siempre y cuando no supere esa profundidad.

*Rango 14.-"¡Jefe, creo que no lo encontraremos!":* Como en el Rango 10 *"adivina quien soy"*, pero esta vez el cuerpo del Mago "original" desaparece en una dimensión neutral (no ofensiva), pudiendo controlar desde allí su propia copia a su antojo. Desgraciadamente la copia seguirá sin poder usar habilidades que la delaten como un metahumano.

*Rango 15.-"¡Mira, no me das! 3":* Como lo anterior, pero esta vez el Mago es capaz de duplicarse/desplazarse sin que se percate nadie hasta una distancia de 100 metros (Mínimo 20).

*Rango 16.-"¡Ni yo mismo me veo!":* El Mago ya no podrá ser visto por ningún ser ni detectado por ningún tipo de objeto, sortilegio o mecanismo. De cara a las Deldades, estas tendrán un malus de PER –120 para ver al Mago bajo el influjo de este hechizo.

### *6. TIERRAS DE CONFUSIÓN*

(*Coste:* 60 Puntos de EM por Rango)

*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Distracción:* El Mago puede hacer que un blanco escogido tenga una "laguna de distracción", restándose en las acciones físicas y mentales posteriores de dicho objetivo un –30%. La distracción sólo dura el nº de acciones por Asalto que posea la víctima.
*Rango 2.-Confusión:* La víctima no podrá tomar ninguna iniciativa propia durante 1D3 Asaltos, limitándose a atacar o a defenderse (o a huir), pero no podrá elaborar ninguna estrategia premeditada ni seguir ninguna orden.
*Rango 3.-Visión Borrosa:* El Mago ejecutante puede hacer que durante el tiempo que dure el Asalto de la víctima esta se vea mermada en su PER con un –20% a todas las habilidades en las que se vea implicada la vista.
*Rango 4.-Miedo:* El Blanco de este hechizo se verá obligado a realizar una tirada de EQM –20, si la categoría de fracaso es 30 o superior, este huirá de la presencia del Mago (No funciona con los aliados del Mago, a los que sí podrá atacar). Si simplemente, el oponente no obtiene la tirada, pero no llega a la categoría de fracaso indicada, no atacará al Mago, pero sí puede ensañarse con los aliados del mismo.
*Rango 5.-Pérdida del Equilibrio:* El Mago es capaz de manipular los líquidos del oído de la víctima haciendo que esta pierda el equilibrio y caiga al suelo. Tendrá que gastar una AxA en levantarse. Este hechizo no afecta, evidentemente, a seres que carezcan de oído o bien posean Súper CON.
*Rango 6.-Pifia:* En cuanto le toque moverse a la víctima, esta generará una pifia en cualquier acción que realice, los resultados quedan a discreción del DJ.
*Rango 7.-Parabalas:* El Blanco de este hechizo verá un adversario inexistente que tendrá las mismas habilidades del Mago ejecutor, y solo peleará con él. Este Adversario inexistente sólo será real para la víctima del hechizo. Si la víctima vence a la ilusión creada por el Mago, esta desaparecerá. Se otorgarán PX tras el combate contra la ilusión.
*Rango 8.-Alteración de las Armas:* El Mago es capaz de hacer que el arma u objeto que porte en sus manos la víctima se convierta en cualquier otra cosa más o menos parecida (por ejemplo; el Mago puede convertir el fusil de plasma de un oponente en un paraguas). La víctima ya no podrá volver a usar su arma hasta pasados 1D8 Asaltos. La ilusión solo es real para un único oponente.
*Rango 9.-Parabalas 2:* Esta vez el Mago puede generar 1D4 adversarios (esta vez pueden tener apariencias dispares al Mago pero seguirán teniendo sus mismas habilidades) para 1D4 víctimas.
*Rango 10.-Cegar:* El blanco de este hechizo sufre una merma de –80 a su PER. Todas las habilidades sujetas a esta Característica Básica bajan en proporción durante 1D20 horas.
*Rango 11.-Desorden:* El Mago puede hacer que todos los objetos que perciban 1D4 seres a 20 metros de su persona sean ilusoriamente desplazados hasta una distancia de entre 15 y 50 cm. de su posición original. Si las víctimas golpean al objeto original, la copia desaparecerá.
*Rango 12.-Distracción en masa:* Lo mismo que en el Rango 1, pero este hechizo será volcado en 2D20 individuos.
*Rango 13.-Generar Terror:* Si TODO adversario no supera una tirada de EQM con un malus de –30 huirá inmediatamente de la presencia del Mago.
*Rango 14.-Perdida de Memoria 1:* El Mago puede hacer que 1D4 víctimas padezcan una laguna de memoria que abarque las últimas 1D20+4 horas.
*Rango 15.-Perdida de PX:* El Mago es capaz de bajar 1D4% en cualquier habilidad porcentual de la víctima de manera permanente. Si quiere bajar alguna en concreto deberá saber primero qué habilidades de Aprendizaje posee la víctima. Si la víctima es otro SPJ le restará un máximo de 1D100 puntos de experiencia por Asalto.
*Rango 16.-Realidad Paralela:* El Mago es capaz de alterar la percepción de una víctima de tal manera que le puede hacer creer que está en otro "universo alternativo" diseñado por el Mago. No obstante, cuanto más fantasiosa sea esta nueva realidad para la víctima, antes puede darse cuenta de que la están manipulando mentalmente, otorgándole entonces la posibilidad de realizar tiradas de "Resistencia a Poderes Mentales" a discreción del DJ.

### *7. LASTRES MENTALES*
*(Coste: 85 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*(Nota: La muerte del Mago ejecutante supone la anulación inmediata y el restablecimiento de todos los efectos negativos de este hechizo)*

*Rango 1.-Insomnio leve:* El Mago es capaz de producir un periodo de desvelo anormal a una víctima cuya duración será de 1D10 días. A la víctima se le restará un –15% a todas sus acciones por cada 2 días seguidos que esté sin dormir. Las cantidades porcentuales son acumulativas. Este hechizo es susceptible a ser contrarrestado con tiradas de "Resistencia a Poderes Mentales".
*Rango 2.-Neurosis:* La víctima de este hechizo comenzará a tener una afección o alteración funcional de su psique que se manifestará con síntomas diversos, pero que no supondrán un desorden importante de la personalidad. Por lo tanto, a partir de ahora la víctima sentirá una ligera aversión hacia una acción, objeto o ser elegido por el Mago (Por ejemplo; el SPJ Mago puede hacer que su víctima sienta una ligera aversión a, yo qué se; fregar los platos, conducir de noche o dar la mano a un mutante). Sea cual

sea la neura seleccionada, la víctima sufrirá un lastre mental de EQM –30% a realizar la acción determinada por el Mago.
*Rango 3.-Sentimiento de Culpabilidad:* EL Mago puede inducir sentimientos de culpabilidad a un oponente seleccionado, el cual no volverá ha hacer otra vez una acción seleccionada por el Mago (por ejemplo; pegar a una mujer) si no supera una tirada de su EQM –30%. El Mago debe de estar presente en las acciones que su víctima no quiera volver a realizar, no valdrá el evocar a acciones que el Mago desconozca.
*Rango 4.-Paranoia leve:* Esta vez el Mago puede inducir a su oponente a que sienta un ligero sentimiento paranoico de que todo el mundo está en contra suya. La duración de este estado es de 1D10 días. La víctima se volverá más precavida en sus acciones pero no tomará cartas en ello a menos de que ya posea una psique desviada.
*Rango 5.-Pánico:* El Blanco de este hechizo, a menos que pase una tirada de EQM –40% ya no podrá volver a enfrentarse a ninguna acción que suponga un mínimo riesgo para su persona, evitando toda acción de peligro en los próximos 1D10 días.
*Rango 6.-Fobias:* El Mago puede inducir a 1D6 adversarios a que tengan miedo/aversión a "eso" (a decidir por el Mago y con el beneplácito del DJ). A partir de entonces las 1D6 víctimas no podrán interactuar con "eso" a menos que tengan una categoría de éxito de –50 en su EQM. La duración de esta fobia será de 1D20 días. Habrá un 10% de probabilidades de que las víctimas huyan de la presencia de "eso".
*Rango 7.-Esquizofrenia:* Poco a poco la víctima de este hechizo comienza a oír voces y directrices de una personalidad ambivalente que difiere a la suya en algunos aspectos a determinar por el DJ, hasta llegado el punto de que se construye una nueva identidad psíquica que tomará en control el 25% del tiempo (unas 6 horas al día). Una pifia hará que la nueva personalidad tome el control el 75% del tiempo restante.
*Rango 8.-Psicosis:* El Mago puede hacer que el oponente pierda el control de sí mismo y haya un 50% de posibilidades de que huya de la presencia del Mago. El sujeto víctima del hechizo reaccionará de manera hostil y violenta a cualquier situación.
*Rango 9.-Pifia catatónica:* La víctima de este hechizo quedará en estado catatónico cada vez que saque una pifia en cualquier tirada (incluidas las de "suerte") en los próximos 2D20 días. Cuando entre en estado catatónico, evidentemente, la víctima caerá redonda al suelo y mantendrá una posición fetal durante las 1D20 horas siguientes.
*Rango 10.-Insomnio Grave:* A partir de ahora la víctima escogida por el Mago no podrá dormir a menos de que use drogas o habilidades parahumanas. Cada 3 días perderá 1 punto de EQM de manera permanente.
*Rango 11.-Autoviolencia:* Como "Sentimiento de Culpabilidad" del Rango 3, pero ahora, si la víctima reincide en sus acciones, se auto-infligirá un daño en PV como penitencia para expiar su culpa.
*Rango 12.-Paranoia grave:* La víctima de este nivel no confiará en nadie, ni se asociará con nadie más de una hora. Si descubre la más mínima señal de que está siendo traicionado, tomará medidas de fuerza contra sus "adversarios".
*Rango 13.-Esquizofrenia Grave:* El Mago puede inducir a su víctima a elaborar una personalidad totalmente opuesta a la real y que tome el control del cuerpo el 50% del tiempo. Una pifia en alguna habilidad porcentual de la psique "normal" supondría la perdida de control del cuerpo hasta pasados 1D6 días.
*Rango 14.-Lastre Mental:* El Mago puede decidir ahora cuales son las fobias/manias/tics/miedos/paranoias que va ha tener su víctima a partir de ahora. Cada vez que la víctima de este hechizo se enfrente a ellos, perderá 1 punto de EQM de manera permanente. Habrá un 60% de posibilidades de que la víctima entre en un "Estado Mental Alterado".
*Rango 15.-Alzheimer:* Ahora el Mago es capaz de generar en su oponente la demencia senil precoz generada por una degeneración en forma de placas, de la corteza cerebral. A efectos de juego el oponente blanco de este hechizo irá perdiendo sus recuerdos y todas sus habilidades porcentuales a razón de un 1% por cada 1D6 días.
*Rango 16.-Acción-Reacción:* Ahora el Mago puede decidir tanto qué anomalías psíquicas va ha sufrir la victima, como la manera de la que va ha reaccionar ante ellas (inflingiéndose daño, huyendo, entrando en estado catatónico, etc...).

### *8. BARRERAS*
*(Coste: 40 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Muro de Aire:* Crea una pared de aire denso y revuelto de 3 X 3 X 1 metros que reduce la movilidad de quien penetre en él dando un *malus* de -25%. La barrera únicamente durará un Asalto. Si el Mago ejecutante posee un nivel superior a 3, con este hechizo puede hacer perder la inercia de todos los proyectiles físicos que sean lanzados contra el protegido, anulando el daño que hagan (En este Rango quedan excluidas las balas).
*Rango 2.-Muro de Agua:* Crea una pared de agua de un tamaño de 3 X 3 X 1 metros que reduce la movilidad de posibles víctimas en un –40% de *malus*. Con esta barrera se puede ahogar a quien permanezca en su interior. Esta barrera para un 20% de los daños que se dirijan hacia quien es protegido.
*Rango 3.-Muro de Madera:* Crea una pared de madera que debe descansar sobre una

superficie sólida. Esta madera puede ser quemada o derribada. Posee una Resistencia de 100 (contando como si fueran PVs) y un DA de 40. Puede durar 2 Asaltos. El tamaño sigue siendo de 3 X 3 X 1 metros.
*Rango 4.-Muro de Tierra:* Lo mismo que Muro de Madera, solo que esta vez es de tierra compactada de un tamaño de 3 X 3 X 1 metros. Esta barrera dura 3 Asaltos. Su Res es de 150 y su DA de 50.
*Rango 5.-Muro de Hielo:* Lo mismo que Muro de Tierra, solo que de hielo. El tamaño es igual y este hielo puede fundirse y es susceptible a poderes de control. La Resistencia es de 175 y su DA es de 75. La duración de la barrera es de 1D8 Asaltos.
*Rango 6.-Abrir un Foso:* Abre un pozo en el suelo (14 m3 en piedra y 28 m3 en tierra o en hielo); la totalidad del foso debe de estar a menos de 15 metros del Mago ejecutante.
*Rango 7.-Muro de piedra:* Como Muro de Hielo, solo que ahora su Res. es de 300 y su DA es de 180, además incrementa su duración en 1D10+1 Asaltos.
*Rango 8.-Muros Estables:* Incrementa la duración de todos los Muros en 1D20 Asaltos.
*Rango 9.-Muros Permanentes:* Los Muros podrán ser conjurados por un tiempo indefinido.
*Rango 10.-Muros Móviles:* Los Muros conjurados podrán ser desplazados tantos metros como Nivel X 3 del Mago ejecutante.
*Rango 11.-Muro de Strenium:* El Mago convoca un Muro de *Strenium* de 4 X 4 m.
*Rango 12.-Barreras Mentales:* El Mago ejecutante es capaz de generar mágicamente unos escudos metales que restan un –90% a cualquier tirada de ataque mental. La duración es de 1D4 días.
*Rango 13.-Campo de Fuerza:* El Mago ejecutor puede generar un Campo de Fuerza esférico de 20 m. de diámetro con un DA de 200 e invulnerable a ataques mágicos.
*Rango 14.-Invulnerabilidad:* El Mago es capaz de hacerse Invulnerable a sí mismo y a 1D20 individuos más a algo en concreto que debe especificar el ejecutante. Este puede elegir a qué es invulnerable cada receptor que selecciona. Este hechizo dura 1D6 días. No se puede otorgar más de una “invulnerabilidad” por persona. El tope de individuos beneficiados es de 20.

### *9.DETECCIÓN*
*(Coste: 25 puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Detectar Magia:* Detecta cualquier hechizo activo u objeto mágico que estén a menos de 1,5 m. del Mago. Para realizar este hechizo el Mago debe de concentrarse un Asalto.
*Rango 2.-Detectar Vida:* Se detecta cualquier clase de vida que esté a menos de 10 metros a la redonda del Mago, pero sin saber qué tipo de forma de vida es.
*Rango 3.-Detectar Maldición:* Lo mismo de antes, pero esta vez el Mago detecta un posible uso maligno de la Magia en objetos, personas o lugares. La información queda a cargo del DJ.
*Rango 4.-Detectar No-Humanos:* Igual que *“Detectar Vida”*, pero con este hechizo se detectarán formas de vida No-Humanas en un radio de 15 m. alrededor del Mago. Tampoco podrá determinar la naturaleza de las mismas.
*Rango 5.-Detectar Trampas:* Con este hechizo el Mago tendrá un +75% de probabilidades de descubrir una trampa si se busca una con la Habilidad de Aprendizaje “Trampas” y existe una (o varias). El Mago ejecutante puede intuir con un 85% de probabilidades si realmente existe una trampa en las proximidades o no.
*Rango 6.-Determinación de la Vida:* Como “Detectar Vida”, pero esta vez el Mago conoce su naturaleza, raza, edad y estado de salud actual.
*Rango 7.-Detectar la Invisibilidad:* Como Detectar Vida, solo que esta vez el Mago es capaz de ver cualquier cosa que permanezca invisible. No se le restará nada a la hora de atacar.
*Rango 8.-Percepción del Poder:* Podrá saber el nivel de las personas así como qué tipo de poderes poseen y su Rango.
*Rango 9.-Detectar el Peligro:* El Mago será capaz de intuir si hay algún peligro potencial que le aceche a menos de 50 metros.
*Rango 10.-Localización:* Da la dirección y la distancia a la posición de un determinado objeto o lugar con el que esté familiarizado o se le haya descrito con detalle.
*Rango 11.-Determinación de los Objetos:* El Mago es capaz de obtener toda la información posible de cualquier objeto que vea.
*Rango 12.-Localización Verdadera:* El Mago podrá localizar cualquier persona u objeto en el mundo con un margen de error de 50 metros.
*Rango 13.-Localización Total:* El Mago es capaz de saber donde está cualquier cosa aunque esté en otros planetas o dimensiones, así como su estado y su aspecto actual. El margen de error en este Rango es nulo.

### *10. ALTERAR EL CLIMA*
*(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Indicador Humano:* El Hechicero es capaz de saber con gran precisión las características climáticas de la atmósfera circundante (temperatura, humedad, presión ... )
*Rango 2.-Predicción de las lluvias:* Hace que el Mago tenga una probabilidad del 95% en predecir el momento en que lloverá (si lo va ha hacer) con una precisión de más o menos 5 minutos a lo largo de las siguientes 24 horas
*Rango 3.-Predicción de las Tormentas:* El Mago tendrá una probabilidad del 95% en

predecir una tormenta, así como el tipo de tormenta que será y si tiene un origen mágico, metahumano o natural con una precisión de 30 segundos en las próximas 48 horas.
*Rango 4.-Predicción del Clima:* El Mago sabrá durante las próximas 24 horas qué clima va a imperar en el entorno así como las características que poseerá. También sabrá el origen del mismo y si este va a cambiar con una precisión de 10 segundos además de saber qué condiciones habrá inmediatamente después.
*Rango 5.-Llamar a la Brisa:* El usuario convoca a la brisa para que haga acto de presencia, llevándose consigo cualquier tipo de materia gaseosa (nubes, gases, etc.) y causando un *malus* de –10% al uso de armas de proyectiles físicos. No es posible cambiar la dirección de¡ viento una vez se haya establecido.
*Rango 6.-Llamar a la Niebla:* El usuario hace que aparezca una niebla que no dejará ver nada dentro del radio de acción del hechizo (4 metros X Nivel del Mago) restando hasta un –75% a las tiradas de PER y a todos los ataques que atraviesen dicho radio.
*Rango 7.-Predicción del Clima 2:* Lo mismo que antes, solo que ahora la predicción es válida para los tres días siguientes a la ejecución del hechizo.
*Rango 8.-Llamar a las Precipitaciones:* El Mago podrá hacer que llueva o nieve (dependiendo de la temperatura). Las precipitaciones pueden imponerse con tanta fuerza y virulencia que harán un malus de –25% a todas las acciones físicas a un radio de 40 metros del Mago, las cuales a él no le afectarán en absoluto.
*Rango 9.-Predicción del Clima 3:* Lo mismo. Pero esta vez la predicción es válida para un mes entero.
*Rango 10.-Maestría de los Vientos:* El Mago es capaz de generar vientos y modificar su velocidad en hasta un +50 Km./hora X Nivel del Mago, así como cambiar la dirección de los mismos en cualquier momento. El radio para los vientos es de 100 metros. Estos vientos ya restan un –40% a las acciones físicas y no se pueden usar proyectiles para el ataque a excepción de balas o similares. Para estos se restará un –30% a su uso.
*Rango 11.-Limpieza de los Cielos:* El Mago puede limpiar el cielo de nubes, niebla, precipitaciones, etc. Este hechizo no tiene efecto sobre el viento. Además, si el Mago está presente no se podrán realizar ningún tipo de cambios climáticos sin su consentimiento, a menos que aparezca un Mago de un nivel superior al ejecutante.
*Rango 12.-Tormenta Eléctrica:* El Mago es capaz de hacer que caiga un rayo contra un blanco elegido por él mismo que hará el daño de un rayo eléctrico de Rango Alto (100+1D100).
*Rango 13.-Maestría del Clima:* Funciona como “Control del Clima” a nivel Cósmico. Para más detalles consultar el Manual Básico.
*Rango 14.-Vortex Eléctrico:* El Mago convoca un tomado de electricidad que hace 2D100+100 por Asalto a quien permanezca en su interior, y el ejecutante será capaz de moverlo a 10 metros X Nivel del Mago en un Asalto. Cualquier cosa electrónica que se introduzca en el vortex quedará inservible. El Mago es susceptible al daño que genere su propio hechizo.

### *11. PURIFICACIONES*
*(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Purificación de las Enfermedades:* Detiene la infección y/o extensión de la enfermedad en un blanco después de que este se haya contagiado la enfermedad; por ello, no se causará más daño en las partes del cuerpo que aún no se hayan visto afectadas por la misma.
*Rango 2.-Purificación de los Venenos:* Neutraliza un veneno cualquiera (de origen natural) en el cuerpo de una sola persona. Los daños ya causados por el veneno no se curan.
*Rango 3.-Resistencia a las Enfermedades 1:* El blanco de este hechizo posee una tirada adicional de CON/2 a la hora de resistir cualquier enfermedad (o enfermedades).
*Rango 4.-Resistencia a los Venenos 1:* El blanco de este hechizo posee una tirada adicional en el apartado "Resistencia a Venenos” (CON/2).
*Rango 5.-Resistencia a las Enfermedades 2:* Igual que antes, pero esta vez son dos tiradas.
*Rango 6.-Resistencia a los Venenos 2:* Igual. Pero esta vez son dos tiradas en el mencionado apartado.
*Rango 7.-Curación de Enfermedades Mentales:* El blanco se cura de una enfermedad mental cualquiera. La recuperación tarda de 1 a 50 días.
*Rango 8.-Resistencia a las Enfermedades 3:* Lo mismo; pero esta vez el blanco puede tirar 3 veces.
*Rango 9.-Resistencia a los Venenos 3:* Igual que antes; solo que esta vez son 3 las tiradas de resistencia que puede hacer el blanco.
*Rango 10.-Liberación de la Enfermedad:* El Mago es capaz de eliminar una enfermedad cualquiera del cuerpo del receptor.
*Rango 11.-Liberación de los Venenos:* El Mago es capaz de anular los efectos de cualquier veneno de origen natural en el cuerpo del receptor.
*Rango 12.-Liberación de Enfermedades Poderosas:* El Mago es capaz de curar el vampirismo, la licantropía, las mutaciones inducidas, etc. Haciendo que se restablezca la normalidad en el cuerpo del receptor. Ni qué decir tiene que el sujeto volverá a ser “humano” de nuevo y sus poderes desaparecerán.

*Rango 13.-Liberación en masa de la Enfermedad:* El Mago es capaz de liberar de una enfermedad cualquiera a 1D10 blancos distintos.
*Rango 14.-Liberación en masa de los Venenos:* El ejecutante es capaz de anular los efectos de un veneno cualquiera en los cuerpos de 1D10 blancos distintos.
*Rango 15.-Curación instantánea de las Enfermedades Mentales:* Funciona igual que Curación de las Enfermedades Mentales pero el blanco se restablece instantáneamente, También se pueden restablecer instantáneamente los estados mentales alterados.
*Rango 16.-Gran Purificación de las Enfermedades:* Todas las enfermedades que estén a menos de 30 metros X Nivel del Mago desaparecen del área.
*Rango 17.-Gran Purificación de los Venenos:* Todos los Venenos que estén a menos de 30 metros X Nivel del Mago son eliminados.
*Rango 18.-Purificación Absoluta:* Todas las enfermedades, venenos, estados alterados, mutaciones inducidas, secuelas y enfermedades mentales que estén a menos de 200 metros del Mago desaparecen.

### *12. MOVIMIENTOS EN LAS ALTURAS*
*(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Caminar sobre las ramas:* El Mago puede caminar sobre las ramas horizontales de un árbol sin que tenga que hacer ninguna tirada de equilibrio y como si lo hiciera a ras de suelo.
*Rango 2.-Caminar sobre las piedras:* El ejecutante es capaz de caminar sobre paredes y superficies rocosas verticales de hasta 18 metros de altura sin que la gravedad le afecte.
*Rango 3.-Caminar sobre el agua:* El Mago puede caminar sobre las aguas y otros líquidos haciendo todo tipo de piruetas sobre ellas como si las estuviera realizando sobre tierra firme. También puede remontar una catarata de agua de hasta 20 metros de altura. Si el agua está revuelta no se podrá ejercer este hechizo.
*Rango 4.-Fusión Orgánica:* El Mago puede fusionarse con cualquier materia vegetal o mineral de la naturaleza dándole un camuflaje del 95%. Solo se le verá si se posee la "Visión Verdadera" o si el que lo busca saca un 5% o menos en su rastreo. El ejecutante no se podrá mover cuando haya hecho este hechizo bajo pena de disminuir su porcentaje de camuflaje.
*Rango 5.-Maniobras sobre las Superficies:* El Mago es capaz de hacer maniobras complicadas alternando las superficies de las ramas, las piedras y el agua sin que se le tengan que aplicar tiradas de Saltar, Trepar, Correr, Escalar, etc.
*Rango 6.-Gran Fusión:* El Mago puede fusionarse con elementos del reino vegetal y mineral pero esta vez puede moverse en su interior y salir por cualquier punto de la superficie.
*Rango 7.-Correr sobre el viento:* El Mago ejecutante es capaz de correr por el aire hasta alcanzar los 100 metros de altura. Si sopla un fuerte viento no se podrá ejercer este hechizo.
*Rango 8 .-Palabra de Retorno:* El usuario de este hechizo puede volver cuando quiera a un punto designado previamente y que esté a menos de 20 Km. X Nivel del Mago. Este hechizo solo permite tener un Punto de Retorno por aventura.
*Rango 9.-Ida y Vuelta:* Como "Palabra de Retorno", solo que esta vez el Mago puede volver a su Punto de Retorno, quedarse 1D10 Asaltos, y volver automáticamente a donde estaba antes. Este hechizo tiene escala planetaria.
*Rango 10.-Anti-Caída:* El Mago no se hará ningún daño por muy alto que caiga contra el suelo. Al final un colchón de aire le amortiguará de cualquier impacto.

### *13. PROTECCIONES*
*(Coste: 40 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Protección contra los Proyectiles:* El Mago no recibirá ningún daño de cualquier ataque con proyectiles, desde flechas hasta balas, durante 1D4 Asaltos.
*Rango 2.-Protección contra los Objetos:* El Mago ejecutante será inmune a los efectos de los objetos tipo "Mágicos" o "Místicos" durante 1D4 Asaltos.
*Rango 3.-Protección contra los Objetos Guardián:* Lo mismo que el anterior, solo que esta vez está protegido contra los efectos y los poderes de los Objetos Guardián durante 1D6 Asaltos.
*Rango 4.-Protección contra los Animales:* El Hechicero no recibirá ningún daño de los animales terrestres (no-mitológicos ni de propiedades especiales), aunque estos le ataquen. La protección es permanente.
*Rango 5.-Protección contra los Seres Mitológicos:* El ataque de los Seres Mitológicos contra el Mago no causará efecto, siempre y cuando estos seres no usen otro tipo de armas como Magia u otros poderes. La protección dura 1D20 horas.
*Rango 6.-Protección contra un tipo de Energía: (Nota: La Energía Mágica no cuenta)*. El Ejecutante deberá de decidir al comenzar la aventura, a qué tipo en concreto de energía se quiere inmunizar. Los efectos de este Hechizo duran 1D4 días.
*Rango 7.-Protección contra Seres Nocturnos:* El Mago se verá beneficiado de la protección contra toda clase de seres tipo "Poseídos" (Incluyendo también a otros seres como Trolls, etc.) durante 1D6 días.
*Rango 8.-Protección contra los Elementos:* El Mago es inmune a los efectos de fuerzas

naturales como el Fuego, el Aire, el Agua y la Tierra siempre que concrete a que tipo de elemento quiere estar inmunizado durante los próximos 1D20 días. Este hechizo no es acumulativo.
*Rango 9.-Protección contra la Magia:* El Mago que ejecute este hechizo se verá también beneficiado de una protección momentánea contra todo tipo de magia que durará 1D8 días.
*Rango 10.-Protección contra la Muerte:* El Mago será inmortal durante 1D4 Asaltos de combate. Este hechizo solo puede ser utilizado una vez al día. Debe de activarse antes de morir para que haga efecto.

### *14. ALTERACIÓN DE LA LUZ*
(*Coste:* 35 Puntos de EM por Rango)
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Luz Proyectada:* De la palma de la mano del Mago sale un rayo de luz como el de una linterna. Tiene un alcance efectivo de 1,5 m.
*Rango 2.-Luz 1:* Ilumina una zona de un radio de 3 m alrededor del lugar tocado por el usuario; si lo que toca es un objeto o un ser vivo que se mueve, la iluminación también se moverá con él.
*Rango 3.-Aura:* Crea un aura alrededor del blanco haciendo que este se ilumine intensamente cualquier persona que le ataque tendrá un malus de -10% debido a la luz que este desprende.
*Rango 4.-Luz 2:* Lo mismo que el hechizo de Luz, solo que el radio se duplica y el usuario puede ejercer este conjuro en dos blancos distintos, eligiendo también la tonalidad de la luz.
*Rango 5.-Flash:* Produce un súbito estallido de luz de 4 metros de radio que hace que todos aquellos que no lleven protecciones se vean penalizados con un -25% a todo durante 1D4 Asaltos.
*Rango 6.-Aura Verdadera:* Esta vez el aura puede llegar a alcanzar los 5 metros de radio y esta crepita energía, haciendo 1D100 de daño a quien la toque. La penalización a los ataques es esta vez de -20%.
*Rango 7.-Proyectil Luminoso:* Desde la palma de la mano del Mago se emite un rayo luminoso que hace 1D100+30 de daño.
*Rango 8.-Prisma:* Si se ataca con luz (energía Luminosa) al Mago, la totalidad del daño se refracta hacia otro blanco al azar sin causar ningún daño al Mago atacado. Este hechizo necesita ser “activado” antes de los combates. Si se realiza otro hechizo este se anulará.
*Rango 9.-Luz Total:* Con este hechizo el Mago ilumina cualquier zona oscura como si fuera de día, anulando cualquier penalización.
*Rango 10.-Luz Pura:* Este Hechizo hace 150+1D100 a seres tipo “Poseídos” durante 1D10 Asaltos. Este aura dura 1D10 Asaltos.
*Rango 11.-Aura de Pureza:* Lo mismo que en el hechizo “Aura Verdadera”, pero esta vez matará a seres tipo “Poseídos” si estos entran en contacto con el aura luminosa.
*Rango 12.-Luz Expectante:* El Mago es capaz de crear “Bombas” de luz las cuales se activarán por un factor que el ejecutante debe determinar (sonidos, una hora en concreto, al paso de alguien determinado, etc,) El efecto de las bombas es igual que en el hechizo de “Luz Pura” (1D100+150) pero esta vez el daño es para todo tipo de blancos. Estas bombas son invisibles si el Mago quiere.
*Rango 13.-Luz Divina:* Si se usa este hechizo hay un 25% de posibilidades de que aparezca un Dios relacionado con la luz y ayude al Ejecutante durante 1D10 Asaltos.
*Rango 14.-Supernova:* 500 Puntos de daño a 300 metros de radio con centro en el ejecutante. El Mago también se lleva el daño que genere.

### *15. ALTERACIÓN DEL SONIDO*
*(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Comunicación 1:* El Mago es capaz de hablar en un “Idioma Universal” con el que se puede entender con cualquier especie, pero únicamente podrá comunicar ideas básicas (hambre, sueño, paz, etc.)
*Rango 2.-Acallar 1:* Crea una zona de 50 cm. alrededor del blanco, en la que no puede entrar ni salir ningún ruido. Si el centro de la zona es un objeto o un ser vivo que se mueve, esta se moverá junto con él. +25% a todos los intentos de “Acechar/Discreción”.
*Rango 3.-Barrera de Sonido 1:* Crea un plano de 6 X 6 metros que el sonido no puede atravesar.
*Rango 4.-Comunicación 2:* Esta vez el Mago puede comunicar conceptos más complejos, pero habrá que tirar 1D100 para ver qué porcentaje de la conversación se ha entendido.
*Rango 5.-Silencio:* Como *“Acallar 1”*, pero esta vez el radio es de 3 metros.
*Rango 6 -Acallar 2:* Como *“Acallar 1”*, pero esta vez el Mago puede aplicarlo sobre tres blancos distintos.
*Rango 7.-Cubo Insonorizado:* El Mago es capaz de crear un cubo de 6 X 6 X 6 metros alrededor de él que impide el paso de cualquier sonido.
*Rango 8.-Sordera:* El Mago es capaz de anular la capacidad auditiva de 3 blancos durante 1D10 Asaltos.
*Rango 9.-Comunicación 3:* Comunicación con fluidez. Hay un 15% de probabilidades de que suda algún malentendido.
*Rango 10.-Ultrasonidos:* El Mago es capaz de emitir unos ultrasonidos que hacen 50+5D10 Puntos de Daño a los animales y son capaces de romper objetos frágiles como cristales, porcelana, etc.

*Rango 11.-Paso silencioso:* El Mago es capaz de hacer que 1D6 blancos hagan maniobras complejas sin que emitan ni un solo ruido.
*Rango 12.-Comunicación 4:* No hay posibilidad de error en la comunicación. Además el Mago puede hablar con una persona y hacer que la gente de alrededor no oiga la conversación. En este Rango el Mago es capaz de hablar con las plantas.

### *16. NATURALISMO*
*(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Conocimiento de las Plantas:* El usuario aprende la naturaleza e historia de una planta cualquiera.
*Rango 2.-Conocimiento de las Hierbas:* El usuario es capaz de entender la naturaleza, el origen y la utilidad de una hierba cualquiera (siendo la hierba una planta utilizada en la medicina); si la planta no es una hierba (es decir, no es comestible o carece de propiedades medicinales), no se conseguirá ninguna información sobre ella.
*Rango 3.-Conocimiento de las Piedras:* El usuario aprende la naturaleza y la historia de una piedra cualquiera.
*Rango 4.-Aceleración del Crecimiento:* El usuario puede acelerar x 10 el crecimiento de una especie concreta de plantas dentro del radio de acción de hechizo (3 metros).
*Rango 5.-Idiomas de los Animales:* Permite al Mago entender y "hablar" el idioma de una especie cualquiera de animal.
*Rango 6.-Maestría de los Animales:* Hace que el Mago pueda controlar las acciones de un animal cualquiera para realizar una tarea sencilla.
*Rango 7.-Consciencia de la Naturaleza:* El Mago entra en trance y su mente se une empáticamente con la de la naturaleza que le rodea. Entonces este hará una pregunta a la naturaleza (Por ejemplo, donde está determinada cueva o si se halla alguna persona en concreto en el bosque) y habrá un 65% de posibilidades de que esta le responda. No se puede formular la misma pregunta dos veces.
*Rango 8.-Idiomas de las Plantas:* El Hechicero es capaz de comunicarse y "hablar" con una planta cualquiera.
*Rango 9.-Maestría de los Animales 2:* El Mago esta vez es capaz de controlar a 1D20 animales a la vez y darles órdenes complejas (siempre que estos puedan entenderlas).
*Rango 10.-Visión de los Animales:* El Mago es capaz de ver a través de los ojos de los animales y estos ver a su vez lo que percibe el Mago en ese momento. Los ojos del Mago se convertirán en los de los del animal que esté viendo en ese momento (es decir, si el Mago ve a través de los ojos de un gato, los ojos del Mago serán como los de un gato).
*Rango 11.-Control de las Plantas:* Las Plantas obedecerán las órdenes que imponga el Mago (Por ejemplo; puede ordenar apartarse a las zarzas y matojos que bloquean un camino).
*Rango 12.-Comunicación con las Piedras:* El Mago es capaz de hablar con piedras que tuvieran algún tipo de inteligencia. (piedras sagradas o algo así).
*Rango 13.-Maestría de los animales 3:* Lo mismo que "Maestría de los animales 2", pero esta vez el Mago puede controlar a animales mitológicos.
*Rango 14.-Pasado de la Naturaleza:* El Mago es capaz de ver el pasado del lugar donde se sitúe. Se podrá remontar tantos años corno su Nivel x 2.
*Rango 15.-Regeneración de la Naturaleza:* El Mago puede hacer que brote una planta o un árbol del suelo completamente desarrollados 1 segundo después de plantar su semilla.
*Rango 16.-Protección de la Naturaleza:* La Naturaleza siempre protegerá al Mago cuando corra peligro en un entorno natural (si se cae a un río las aguas le llevarán a la orilla, si tiene hambre la naturaleza te dará alimento, los animales salvajes no le atacarán etc.)
*Rango 17.-Comunión con la Naturaleza:* El Mago es capaz de fusionarse con las piedras, los árboles y la tierra como si tuviera el poder de "Fusión".

### *17. PRIMEROS AUXILIOS*
*(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Curación:* Al Blanco se le curan 1D10 PVs.
*Rango 2.-Alivio de quemaduras/congelación 1:* El Blanco se curará una zona del cuerpo con congelación leve o quemaduras de primer grado.
*Rango 3.-Alivio de Molestias Leves:* Se curará una molestia poco importante (Por ejemplo, dolor de cabeza, dolor de muelas, picadura de abeja, resaca, etc.).
*Rango 4.-Curación 2:* Esta vez el blanco puede recuperar 2D20 Puntos de Vida.
*Rango 5.-Alivio del Aturdimiento:* El Blanco se recupera de los efectos que le ha provocado el aturdimiento (malus, mareos, visión borrosa, etc.).
*Rango 6.-Alivio de quemaduras/congelación 2:* El Mago puede curar una hipotermia o bien 2 zonas del cuerpo con quemaduras de segundo grado.
*Rango 7.-Regeneración 1:* El blanco de este hechizo recuperará el doble de PV de los que recuperaría de manera normal.
*Rango 8.-Curación 3:* El Blanco recupera 2D20+20 PVS
*Rango 9 -Alivio de quemaduras/congelación 3:* El Mago es capaz de resucitar a una persona que haya muerto por congelación o curar el 90% de las

quemaduras de tercer grado de una blanco cualquiera.
*Rango 10.-Despertar:* El blanco se despierta de la inconsciencia de inmediato.
*Rango 11.-Curación 4:* El Mago es capaz de hacer recuperar a un blanco cualquiera 1D100 PVs.
*Rango 12.-Regeneración 2:* El Mago es capaz de hacer que se regeneren miembros perdidos. La regeneración de un miembro llevará 1-15 días.
*Rango 13.-Curación en Masa:* El Mago es capaz de aplicar el hechizo de Curación 4 en 1D10 individuos distintos.
*Rango 14.-Regeneración 3:* El Mago puede hacer crecer todos los miembros perdidos de un blanco cualquiera en 1 día.
*Rango 15.-Resurrección:* El Mago puede hacer resucitar a una persona que haya muerto de forma violenta y conserve su cuerpo entero. No podrá resucitar dos veces a una misma persona ni tampoco revivir a quienes hayan fallecido de muerte natural. Incluso el propio Mago puede resucitarse a sí mismo si activa el hechizo antes de un combate y muere antes de que pasen 1D10 Asaltos

### *18. CALMAR LOS ÁNIMOS*
*(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Tranquilizar 1:* El Blanco no llevará a cabo ninguna acción ofensiva y solamente luchará si es atacado.
*Rango 2.-Tranquilizar 2:* Como “Tranquilizar 1”, pero esta vez el Mago puede hacerlo sobre 2 blancos a la vez.
*Rango 3.-Apaciguar:* Solo tiene efecto sobre los blancos humanos, y a estos se les restará -20% a todas sus acciones ofensivas si deciden atacar.
*Rango 4.-Tranquilizar 3:* Como “Tranquilizar 1”, pero esta vez el hechizo hace efecto sobre 3 blancos a la vez.
*Rango 5.-Tranquilizar 4:* Como “Tranquilizar 1”, pero esta vez el hechizo hace efecto sobre 4 blancos a la vez.
*Rango 6.-Tranquilizar 5:* Como “Tranquilizar 1”, pero esta vez el hechizo hace efecto sobre 5 blancos a la vez.
*Rango 7.-Tranquilizar en masa a los Animales:*
El Mago puede tranquilizar a 1D20 animales terrestres que no atacarán a menos que se les instigue.
*Rango 8.-Apaciguamiento Verdadero:* Como *“Apaciguar”*, pero esta vez el hechizo tiene efecto sobre cualquier blanco.
*Rango 9.-Calma Total:* El Mago tranquiliza a 1D20 blancos a la vez, haciendo que se les reste -20% a todas sus acciones ofensivas.
*Rango 10.-Voz Tranquilizadora:* Todos los blancos situados en el radio de acción de la voz del Mago deben de tirar EQM, y si fallan la tirada no atacarán. Se les restará un -50% a las tiradas ofensivas si deciden atacar.
*Rango 11.-Tranquilidad Prolongada:* Lo mismo que *“Voz Tranquilizadora”,* pero esta ves se les restará a los blancos un -20% a su EQM.
*Rango 12.-Hipnosis:* Tan solo con la mirada, el Mago puede hipnotizar a un solo blanco, el cual deberá tirar EQM -40%. Si falla la tirada, este quedará dormido, siendo imposible despertarlo hasta pasadas 1D20 Horas.
*Rango 13.-Hipnosis en Masa:* Lo mismo que en el apartado anterior, solo que esta vez el Mago puede Hipnotizar a 1D10 seres a la vez.

### *19. ALIMENTACIÓN*
*(Coste: 20 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Autonutrición:* Permite al Mago sobrevivir sin comida ni agua durante los próximos 1D4 días. Este hechizo no se puede aplicar sobre otros blancos.
*Rangos 2.-Creación de Agua:* El usuario es capaz de producir agua suficiente para un ser vivo durante 1 día en cualquier recipiente del que se disponga.
*Rango 3.-Creación de Comida 1:* El Mago es capaz de producir suficiente comida del entorno como para satisfacer un apetito voraz durante 1 día.
*Rango 4.-Encender Fuego:* Permite encender un fuego de 30 cm. de radio. El fuego se mantendrá encendido siempre y cuando se disponga de material combustible. Un blanco situado dentro de la zona de 30 cm. recibirá 3D20 Puntos de Daño.
*Rango 5.-Conjuro de Alimentos 1:* El Mago es capaz de Producir una hogaza de Pan Mágico que pesa 200 gramos y que proporciona el alimento suficiente para una semana.
*Rango 6.-Creación de Agua 2:* Lo mismo que “Creación de Agua 1”, pero esta vez el Mago puede producir 20 litros de Agua.
*Rango 7.-Creación de Comida 2:* El Mago es capaz de conjurar los suficientes alimentos como para 20 personas durante 1 día, o como para una persona para un mes entero.
*Rango 8.-Mejora de las Hierbas:* El Mago puede hacer que las hierbas dupliquen sus efectos (por ejemplo, si una hierba cura 1D20 PVs, con este hechizo se curarían 2D20 PVs). Este hechizo también sirve para los venenos.
*Rango 9.-Creación de Agua 3:* Lo mismo, pero esta vez el Mago es capaz de llenar una cisterna de 100 litros.
*Rango 10.-Creación de Comida 3:* El Mago es capaz no solo de crear la suficiente comida como para alimentar a 100 personas, sino que además puede convocar el tipo de comida que él quiera (pollo, verduras, sopa de ajo, frutas, etc.)
*Rango 11.-Conjuro de Alimentos 2:* Esta vez la hogaza de Pan Mágico no se acaba nunca.
*Rango 12.-Creación de Plantas Alimenticias:* El Mago es capaz de hacer crecer

una planta de 3 metros de altura y/o anchura que debe ser típica de la región y ser comestible (trigo, maíz, tomateras, etc.).
*Rango 13.-Creación Masiva de Agua:* El Mago puede crear la suficiente agua como para llenar una piscina olímpica (unos 3750 metros cúbicos).
*Rango 14.-Banquete:* El Mago puede convocar la suficiente comida como para alimentar a 200 personas, pero además esta ya se presentará cocinada al gusto del Mago (Pato a la Naranja, Cordero al Chilindrón, Menestra de Verduras, etc.).
*Rango 15.-Creación de Animales Pequeños:* El usuario puede crear un pequeño animal típico de la región donde se encuentre y que no pese más de 5 Kg. El animal será amigo del Mago que use este hechizo.
*Rango 16.-Creación de Plantas Grandes:* El Mago podrá hacer crecer árboles frutales de hasta 10 metros de altura típicos de la región donde se encuentre.
*Rango 17.-Creación de Animales Grandes:* Corno el hechizo de "Creación de Animales Pequeños", pero esta vez el Mago es capaz de crear un animal cuyo peso puede llegar hasta 1 Tm.

### *20. ORIENTACIÓN*
*(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Adivinación:* Cuando se enfrenta a una elección sobre la cual se dispone poca o ninguna información (por ejemplo, cual es el pasillo que permite salir de un lugar con la mayor rapidez), el Mago puede usar este hechizo y el DJ determinará por dónde debe ir haciendo una tirada secreta de 1D100, y si sale 25 o menos, irá por el atajo más rápido hacia la salida.
*Rango 2.-Seguir Caminos:* Si el Mago se pierde en algún lugar inhóspito, este hechizo le ayudará a encontrar el lugar más transitado y donde haya mayor afluencia de vida.
*Rango 3.-Destino:* El Mago sabe hasta dónde llega y de donde viene un camino en concreto.
*Rango 4.-Brújula Humana:* El Mago siempre sabe dónde están los cuatro Puntos Cardinales aunque no esté al aire libre.
*Rango 5.-Rastro de la Memoria:* El Mago recordará el itinerario exacto que ha seguido su viaje, tanto si cuando hizo ese viaje pudo utilizar todos sus sentidos en él o no. (Por ejemplo, si raptan al Mago y lo meten en una caja, este sabrá en todo momento por dónde va y a dónde se dirige aunque permanezca encerrado).
*Rango 6.-Seguir Caminos 2:* El Mago sabrá por dónde tiene que ir en todo momento para ir a un lugar determinado.
*Rango 7.-Encrucijada:* El Mago que use este hechizo puede más o menos intuir, a discreción de¡ DJ, qué es lo que puede haber o dónde pueden conducir aquellos senderos que se bifurcan.
*Rango 8.-Salida:* El Mago que esté encerrado se teleportará a la salida del lugar de su cautiverio (Por ejemplo, si está encerrado en una celda se teleportará fuera de la misma).
*Rango 9.-Salida 2:* Como "Salida 1", pero esta vez el Mago se teleportará fuera del edificio donde esté, aunque no esté encerrado dentro del mismo.
*Rango 10.-Huellas Invisibles:* El Mago es capaz de seguir el rastro de una persona en concreto que haya pasado por un lugar determinado aunque esta no haya dejado restos de su presencia.

### *21. CONOCIMIENTOS*
*(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Memoria Fotográfica:* El Mago es capaz de recordar con claridad todas las conversaciones que haya tenido y todos los textos que haya leído en los últimos 1D4 días.
*Rango 2.-Detectar la Maldad:* Detecta la "Maldad" en un blanco animado o inanimado que este a menos de 1,5 metros del Mago.
*Rango 3.-Detectar Maldiciones:* Lo mismo que "Detectar la Maldad", pero puede detectar un peligro o un riesgo potencial en un lugar o en una persona.
*Rango 4.-Detectar el Odio:* Como *"Detectar la Maldad"*, pero el usuario es capaz de detectar el sentimiento de Odio en la mente de un ser vivo o en el objeto que ha sido creado con mala intención a un radio de 20 metros.
*Rango 5.-Conocimiento de la Luz 1:* Con este hechizo el usuario puede saber la naturaleza y características de un objeto en concreto, aunque esto no le da al Mago propiedades específicas sobre él.
*Rango 6.-Conocimiento de los Venenos:* El usuario puede determinar la naturaleza y clase de un veneno cualquiera; puede determinar el tipo de remedio que se deberá usar, pero no recibe los utensilios ni las habilidades necesarias para su curación.
*Rango 7.-Conocimiento de la Vida:* El Mago conocerá a grandes rasgos, la identidad de un blanco cualquiera. Sabrá si es o no humano, sus Características Básicas así como su edad real.
*Rango 8.-Historia de las Maldiciones:* El usuario de este hechizo sabrá si hay una maldición en algún lugar u objeto en concreto así como los efectos de la misma y la identidad del que la haya lanzado, así como su posible solución.
*Rango 9.-Conocimiento de las Criaturas:* El usuario de este hechizo sabrá el origen y las características generales de una criatura en concreto.
*Rango 10.-Información:* El Mago deberá concentrarse un Asalto y formular una pregunta concreta. Si la pregunta puede ser contestada

oirá mentalmente la respuesta. Este hechizo sólo puede ser utilizado una vez al día y sólo se puede hacer una pregunta.
*Rango 11.-Conocimiento del Futuro:* El Mago puede adelantarse tantos días como su nivel en saber qué es lo que ocurrirá con una persona o con un objeto en el futuro. La información que reciba el Mago queda a discreción del DJ.

### *22. LA CHISTERA*
*(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 0.-Crear la Chistera:* El Mago empieza creando mágicamente el sombrero por el cual va ha canalizar su magia a partir de ahora. No tiene por qué ser un sombrero de copa, puede ser una gorra o una pamela, si quiere.
*Rango 1.-Chucherías:* De la chistera del Mago surgen pequeñas chorradillas "inútiles" a discreción del DJ. (Pañuelos, *confetti*, caramelos, etc.).
*Rango 2.-Sacar Palomas:* De la chistera del Mago surgen aves de pequeño tamaño como palomas, gorriones, etc. Estos pájaros no están bajo el control del ejecutante.
*Rango 3.-Hacer Desaparecer Cosas:* El Usuario es capaz de hacer desaparecer todo tipo de materiales que quepan por la abertura de una chistera. También puede hacer desaparecer líquidos y seres vivos.
*Rango 4.-Convocar 1:* El Mago es capaz de hacer aparecer de su chistera aquellos objetos que él solicite, y puedan salir de una chistera. Los objetos que aparezcan no tendrán cualidades especiales y serán todos aquellos que califiquemos como "normales" (Por ejemplo; un mechero, unas llaves, pequeñas cantidades de dinero, una ¡interna, cosas así). La última palabra la tiene el DJ.
*Rango 5.-Convocar Animales:* Esta vez el Mago puede hacer salir de su chistera aquellos animales que solicite y puedan salir del sombrero. Estos animales seguirán sin estar bajo el control del usuario.
*Rango 6.-Riquezas:* El Sombrero del Mago es capaz de producir algún tipo de riqueza moderada; diamantes, oro, joyería, etc.
*Rango 7.-Convocar 2:* Esta vez, el Mago es capaz de hacer salir de su chistera todo tipo de líquidos; aceite, nitroglicerina, sangre, alcohol, etc. Estos líquidos no afectarán a la tela del sombrero, La chistera producirá tantos litros de líquido como nivel del Mago.
*Rango 8.-Sombrero sin Fondo:* El usuario puede introducir todo aquello que quepa en su sombrero y hacerlo desaparecer, pero ahora es capaz de traer el objeto de vuelta cuando quiera. No hay límite de objetos para almacenar.
*Rango 9.-Convocar Criaturas:* El Hechicero es capaz de sacar de su sombrero pequeñas criaturas mitológicas que puedan salir por él, tantas como el nivel del Mago. Estas criaturas pueden ser Duendes o seres de ese tipo, Hay un 30 % de posibilidades de que estas criaturas ataquen al Mago ejecutante.
*Rango 10.-Convocar 3:* Esta vez el Mago puede extraer de su chistera un objeto de tipo "Mágico" al azar siempre y cuando pueda salir del sombrero. Estos objetos desaparecerán en 1D6 Asaltos.
*Rango 11.-Ampliar la Chistera:* El Mago ejecutante puede ahora ampliar el radio de su chistera hasta los 2 metros de diámetro, haciendo que todo aquello que quiera sacar de ella sea de mayor tamaño.
*Rango 12.-Sacar Poderes:* Del sombrero del Mago surgen pequeñas bolas de energía que irán a parar a uno de los presentes al azar, otorgándole un poder tipo "Mutante" durante 1D8 Asaltos. El Mago puede sacar tantos "Poderes" como Acciones por Asalto posea.

### *23. CONEXIÓN OSCURA*
*(Coste: 85 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Aturdimiento Oscuro:* El blanco de este hechizo quedará aturdido restándosele un -30% a todo. Si el blanco es un ser "bondadoso" (hada, elfo, etc...) la cifra será de un -60% y además perderá una AxA. Este hechizo ejecutado sobre un ser claramente maligno no tendrá efecto.
*Rango 2.-Envío de hechizo 1:* El Mago es capaz de "enviar" un hechizo de Rango 1 que el ejecutante conozca a otro Mago que esté en su campo de visión, para que este pueda ejecutarlo, aunque el receptor no conozca el hechizo enviado. El Mago receptor debe de ejecutar el hechizo antes de que acabe el Asalto, anulándose después de que este concluya.
*Rango 3.-Sueño Oscuro:* El blanco de este hechizo deberá tirar EQM -20% y si este no pasa la tirada caerá en un sueño profundo y únicamente se despertará si se le inflige un golpe que le quite al menos 10 Puntos de Vida, superando su Daño Absorbido.
*Rango 4.-Envío de Hechizo 2:* Esta vez el Mago puede enviar dos hechizos a otro Mago, estos de hasta Rango 3, y el Mago receptor debe de ejecutarlos en el mismo Asalto. Si se da la casualidad de que el Mago receptor solo tiene una AxA, puede ejecutar el segundo hechizo en el Asalto siguiente. Esta vez el Mago receptor no tiene porqué estar a la vista, pero debe de ser una persona conocida por el ejecutante.
*Rango 5.-Sueño Oscuro 2:* Como el 1, pero esta vez se le restará a la EQM un –50%, y aunque logre despertar, el blanco sufrirá una ceguera total durante 1D6 Asaltos.
*Rango 6.-Envío de Hechizo 3:* Como antes, pero esta vez el Mago puede elegir enviar un máximo de 3 hechizos de hasta Rango 6 o bien habilidades porcentuales que posea el Mago ejecutor y sean desconocidas para el receptor o bien sean de un nivel mayor. El Mago receptor tendrá 3 Asaltos para ejecutar los hechizos, y

desaparecerán las habilidades porcentuales una vez las haya usado o han transcurrido los 3 Asaltos.
*Rango 7.-Envío de hechizo 4:* Como los anteriores, pero esta vez el Mago es capaz de enviar a 1D6 Magos receptores 1D6 hechizos de hasta nivel 10, también se le añade la posibilidad de obligar a que los receptores lancen los hechizos con la condición de que si no lo hacen en el plazo indicado (3 Asaltos) esos hechizos serán involuntariamente ejecutados sobre sí mismos.
*Rango 8.-Absolución:* El "alma" del blanco es separada de su cuerpo y va a donde vayan las almas durante 1D10 Asaltos. El cuerpo de la víctima permanecerá inconsciente y únicamente se librará de este estado antes de tiempo si se le aplica algún poder de resurrección. Si el cuerpo de la víctima es destruido, el alma volverá en forma de fantasma. (Ver Rango 10).
*Rango 9.-Absolución Pura:* El alma de la víctima es separada permanentemente del cuerpo y únicamente volverá si se le aplican poderes de resurrección.
*Rango 10.-Absolución Oscura:* El alma de la víctima ya no podrá volver a su cuerpo, y si se le aplican poderes de resurrección, volverá en forma de fantasma, será intangible y sólo poseerá poderes no físicos.
*Rango 11.-Portal Impío:* El Mago es capaz de contactar con un dios oscuro y hay un 30% de posibilidades de que este canalice a través del Mago habilidades divinas o poderes cósmicos durante 1D4 días. (concretar cuales son).

### *24. COPIAR HECHIZOS*
*(Coste: 90 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Copiar 1:* El Mago es capaz de realizar un hechizo de nivel 1 que no conozca con solo vérselo ejecutar a otro Mago. El Mago no lo aprenderá, y una vez lanzado el "hechizo-copia", no podrá volver a realizarlo otra vez. El Mago sólo podrá copiar hechizos durante un combate.
*Rango 2.-Copiar 2:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 2.
*Rango 3.-Copiar 3:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 3.
*Rango 4 .-Copiar 4:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 4.
*Rango 5.-Copiar 5:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 5.
*Rango 6.-Copiar 6:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 6.
*Rango 7.-Copiar 7:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 7.
*Rango 8.-Copiar 8:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 8.
*Rango 9.-Copiar 9:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 9.
*Rango 10.-Copiar 10:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 10.

*(Nota: Se puede seguir así hasta el Rango 16 o hasta el Rango tope de un hechizo)*

### *25. SEMBRAR ODIO*
*(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*(NOTA: Los efectos de este hechizo pueden ser evitados con una tirada de EQM con un malus de –20%. En el Rango 5 ya no se permite la tirada y los efectos desaparecerán únicamente si el Mago ejecutante queda inconsciente o fallece)*

*(NOTA 2: Para aplicar este hechizo a un No-Humano, habrá que superar un malus al porcentaje mágico de –40%)*

*(NOTA 3: El Mago ejecutante del hechizo también será susceptible de ser atacado por las víctimas de este conjuro)*

*Rango 1.-Desconfianza 1:* La víctima de este hechizo comenzará a desconfiar de sus compañeros y hay un 25% de probabilidades de que desoiga una petición de su grupo, si es una situación de combate, solo atacará si es atacado.
*Rango 2.-Desconfianza 2:* Lo mismo que lo anterior, pero esta vez desoirá totalmente a los suyos. No atacará, pero responderá a los ataques infligiendo +20 al daño.
*Rango 3.-Odio 1:* La víctima de este hechizo atacará a todo el mundo con un +20 al daño incluyendo a un miembro de su grupo en la rifa de leches.
*Rango 4.-Odio 2:* Lo mismo que lo anterior, pero esta vez es un +40 al daño y dos miembros de su grupo entrarán entre los posibles atacados.
*Rango 5.-Odio 3:* Esta vez la víctima se vuelve incontrolable, atacará a todo el mundo con un bonus al daño de +80 y será imposible realizar sobre ella cualquier tipo de poder mental, incluidos aquellos de pacificación o sueño.
*Rango 6.-Rabia:* A cada Asalto que pase, la víctima ganará un bonus al daño de +30, ya no se quedará inconsciente hasta que no se rebase sus PVs originales en negativo, momento en el que morirá.
*Rango 7.-Furia:* Lo mismo que antes, pero esta vez a cada Asalto que pase, a la víctima se le sumará un +40 al daño, solo se detendrá si se le rebasan el doble de sus PVs en negativo.
*Rango 8.-Locura:* Lo mismo que antes, pero ahora la víctima ganará al Asalto un +50 al daño y 10 puntos de DA. A partir de aquí, el sobreesfuerzo hará que la víctima pierda 30 Puntos de Vida por Asalto.
*Rango 9.-Frenesí:* Lo mismo que lo anterior, pero esta vez la víctima ganará 1 Poder Mutante al azar por Asalto a nivel cósmico, si es que este tuviera Rangos.

*Rango 10.-Marabunta contagiosa:* Lo mismo que todo lo anterior, pero esta vez un miembro al azar de todos los presentes a excepción del Mago ejecutor, entrará en el estado del Rango 9.

### *26. GUARDAR HECHIZOS*
*(Coste: 150 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Guardar 1:* Este Hechizo funciona como "Copiar Hechizos", pero esta vez el Mago es capaz de "Guardarlos" para usarlos cuando desee. Con Rango 1 el Mago es capaz de imitar y guardar un hechizo de nivel 1 que haya visto ejecutar alguna vez. Una vez lo haya usado el hechizo guardado desaparecerá.
*Rango 2.-Guardar 2:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 2.
*Rango 3.-Guardar 3:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 3.
*Rango 4.-Guardar 4:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 4.
*Rango 5.-Guardar 5:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 5.
*Rango 6.-Guardar 6:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 6.
*Rango 7.-Guardar 7:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 7.
*Rango 8.-Guardar 8:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 8.
*Rango 9.-Guardar 9:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 9.
*Rango 10.-Guardar 10:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 10.
*Rango 11.-Guardar 11:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 11.
*Rango 12.-Guardar 12:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 12.
*Rango 13.-Guardar 13:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 13.
*Rango 14.-Guardar 14:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 14.
*Rango 15.-Guardar 15:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 15.
*Rango 16.-Guardar 16:* Lo mismo que lo anterior, pero con hechizos de nivel 16.
*Rango 17.-Guardar 17:* A partir de este nivel, el Mago aprende cualquier hechizo que haya visto ejecutar a otros.
*Rango 18.-Guardar 18:* El Mago es capaz de aprender y realizar hechizos generados por Dioses u Objetos Cósmicos, si es que los ha visto en acción alguna vez.

### *27. VISIONES*
*(Coste: 30 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Caminos de las Estrellas:* Siempre que haya una noche despejada y se puedan ver las estrellas, el Mago tiene un perfecto sentido de la dirección y de la distancia y no se perderá (Aunque esté en otras dimensiones o planetas).
*Rango 2.-Soñar 1:* Cada vez que el Mago duerma puede soñar con un tema concreto. Se tirará 1D100% para comprobar la coherencia del mismo (cuanto más salga, más coherente será).
*Rango 3.-Visión 1:* Siempre que haya alguna anomalía perceptiva en el Rango de visión del Mago (alguien está invisible, creación de ilusiones... ), se dará cuenta de la misma, pero no determinará su origen.
*Rango 4.-Soñar 2:* Esta vez el Mago soñará con acontecimientos que están ocurriendo o en personas que se encuentran a grandes distancias o en diferentes tiempos-dimensiones.
*Rango 5: Sabiduría de los textos:* Cuando el Mago contempla otros textos, este los ve en su idioma natal, aunque se traten de runas desconocidas.
*Rango 6.-Visión 2:* Esta vez el Mago es capaz de percibir nítidamente todas aquellas anomalías visuales, así como determinar el origen de las mismas (si es un hechizo, un poder, un holograma...)
*Rango 7.-Soñar 3:* Esta vez el Mago es capaz de penetrar en las mentes de otras personas conocidas por él que están durmiendo e implantar ordenes subliminales. La víctima tendrá que hacer una tirada de EQM, si esta falla, durante el día no podrá resistirse y efectuará las ordenes indicadas, hay que aclarar que no ejecutará órdenes que conlleven un peligro para sí misma o hacia otras personas. Este hechizo únicamente se puede usar una vez por noche.
*Rango 8.-Cercanía:* El Mago es capaz de crear un portal a través del cual pueda ver lugares lejanos que el ejecutante conozca, solo que esta vez a través de este portal los seres que haya en el otro lado pueden cruzar unidireccionalmente a donde está el Mago, nunca al revés.
*Rango 9.-Visión Sagrada:* El Mago es capaz de generar una visión que inflija un daño de 1D100+100 a todos aquellos seres que tengan intención de atacar al Mago. Si hay algún ser tipo "poseído" entre ellos, el daño será de 2D100+100. El radio de acción de este hechizo es de 1 Km.
*Rango 10.-Anulación:* Al efectuar este hechizo, se anulan, durante 1D10 días los poderes y hechizos de: "Superpercepción", "Telepatía", "Abrir Portales", "Crear Ilusiones", "Invisibilidad", "Escudos Mágicos", "Ataque Psiónico", "Teleportación", "Volar" y "Campo de fuerza", en un radio de 10 Km. a la redonda.

### *28. VOCES LEJANAS*
*(Coste: 75 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Voz expectante:* El Mago es capaz de dejar un mensaje con su voz (no mayor de 25 palabras) de forma que este se active

realizando algún patrón determinado a discreción del ejecutante.
*Rango 2.-Voz de los Magos:* El ejecutante puede hablar mentalmente con otro Mago que conozca, si está en el mismo planeta.
*Rango 3.-Voz de la Mente:* El Mago puede hablar mentalmente con cualquier otra criatura de inteligencia superior a 40, si esta se ubica dentro del mismo planeta.
*Rango 4.-Voz de los Magos 2:* El ejecutante puede hablar con otro Mago conocido que esté en otra dimensión.
*Rango 5.-Voz de la mente 2:* Igual que el anterior, pero esta vez, el Mago se comunicará mentalmente con seres de otras dimensiones o planetas, siempre que este les conozca.
*Rango 6 - Fusión de las estrellas:* Siempre que sea de noche y se vean las estrellas, el Mago puede intercambiar hechizos, habilidades porcentuales y Puntos de Vida con otro Mago que esté en un radio de 30 Km. del ejecutante. El intercambio ha de hacerse de mutuo acuerdo. Este trueque dura 1D4 horas.
*Rango 7.-Voz Sugestiva:* La voz del Mago es capaz de generar una serie de ultrasonidos que pueden atontar al adversario. Si este no efectúa con éxito una tirada de CON/2, perderá 1 AxA y se le restará –20% a todo.
*Rango 8.-Voz Expectante 2:* Esta vez el Mago es capaz de dejar en espera el hechizo de "Voz sugestiva", el cual se activará de modo y forma a discreción del ejecutante.
*Rango 9.-Fusión de los Astros:* Ya sea de noche o de día, el Mago es capaz de fusionarse con otro Mago al estilo del poder de "Fusión Corporal", el resultado será un híbrido entre la apariencia de los dos Magos, pero las Habilidades Básicas y porcentuales se sumarán. La duración de este estado es de 1D6 Asaltos.
*Rango 10.-Grito:* La voz del Mago emite un potente grito ultrasónico que resta a todo aquel que lo oiga todas sus AxAs (es decir, no podrá hacer nada en ese Asalto), para después restársele –50% a todo. Este hechizo anula a las tecnoarmaduras todos sus sistemas, permitiéndoles únicamente moverse. El alcance del grito es de 300 metros. No es acumulativo.
*Rango 11.-Grito 2:* El Mago es capaz de dejar en espera el hechizo de "Grito".
*Rango 12.-Fusión total:* Como "Fusión de los Astros", pero esta vez serán 3 Magos los que podrán fusionarse, con una duración de 1D10 Asaltos, siempre que haya un consentimiento entre todos.
*Rango 13.-Fusión Oscura:* Esta vez el Mago ejecutante puede fusionarse con otros 4 Magos, y no necesita del permiso de estos para hacerlo, si ellos no sacan una tirada de EQM/3.
*Rango 14.-Grito Cósmico:* El Mago es capaz de efectuar el hechizo de "Grito" sobre seres de otros tiempos/espacios/dimensiones, siempre v cuando les conozca.
*Rango 15.-Fusión Cósmica:* El Mago es capaz de fusionarse con otras 4 criaturas distintas, si estas no sacan EQM/4. El Mago podrá hacer uso de los poderes o habilidades metahumanas de las criaturas absorbidas. Se sumarán las habilidades porcentuales. La duración de este hechizo será ilimitada hasta que el Mago quiera.

### *29. CAOS*
*(Coste: 95 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Vulnerabilidad:* Con este hechizo el Mago es capaz de hacer que el % de "parada" de todos los presentes en un radio de 50 metros se reduzca en un 25%.
*Rango 2.-Indefensión:* Esta vez, un blanco al azar de entre todos los presentes verá cómo su Daño Absorbido baja 10 Puntos.
*Rango 3.-Vulnerabilidad 2:* lo mismo que lo anterior, pero esta vez la parada de 1D6 blancos baja a la mitad.
*Rango 4.-Indefensión 2:* Todos los presentes ven como su DA baja a la mitad durante 1D4 Asaltos.
*Rango 5.-Descoordinación:* El % de Iniciativa aumenta o disminuye un 30% entre todos los presentes. Se tira el dado por cada uno, y si sale par aumenta, si sale impar, disminuye.
*Rango 6.-Elefantes Rosas:* Todos los presentes que no superen EQM/2 serán víctimas de potentes alucinaciones, incluido en Mago ejecutor. A todos ellos se les restará a todo un –25%.
*Rango 7.-Elefantes Rosas 2:* Esta vez, además de las alucinaciones colectivas, el Mago será capaz de invocar a 1D10 elefantes reales (con las características de un elefante normal salvo el color rosa). Estos elefantes no serán controlables bajo ningún poder y atacarán a mansalva.
*Rango 8.-Mundo Caótico:* "Vulnerabilidad 2", "Indefensión 2", "Descoordinación" y "Elefantes Rosas 2" se ejecutan a la vez.
*Rango 9.-Rey del Caos:* Como en "Mundo Caótico", pero esta vez el Mago ejecutante no se verá afectado en nada, ni siquiera en el ataque de los Elefantes Rosas.
*Rango 10.-Llanuras de la locura:* Todos los entes vivos a un radio de 5 Km. del Mago ven como su EQM baja al 1%. El efecto dura 1D12 días.
*Rango 11.-Maldición Eterna:* 1D20 Evento Maldiciones se reparten al azar entre todos los presentes de forma permanente.
*Rango12.-Pesadillas Vivientes:* 1D20 Evento-Putadas llueven entre todos los presentes. Estos eventos serán permanentes, pero a los SPJs se les debe de otorgar algún margen de jugabilidad.
*Rango 13.-Caosfera:* Todos los hechizos anteriores se ejecutan a la vez.

### *30. YOJIMBO*
*(Coste: 200 Puntos de EM)*

*© Eduardo Paniagua*

*(NOTA: Con este hechizo, lo que hace el Mago ejecutante es convocar a un samurai ultra-poderoso, proveniente de otro tiempo/dimensión con un aspecto variable a discreción del Jugador. Este guerrero tiene 999 puntos en todas las Habilidades Básicas (FUE, CON, INT...) y 999% en "Katana" Una vez convocado, este se materializará y formará parte del grupo de los SPJs durante el combate. A este ser no le afecta nada a excepción de los ataques físicos. El problema radica en que este nuevo miembro únicamente actuará si se le abonan unos honorarios en forma de Puntos de Experiencia (PX) otorgados de forma libre y voluntaria por cualquier SPJ (no cuentan los PNJs). Cuantos más PX se le den a Yojimbo, mayor será el daño inflingido al enemigo. Los PX abonados no se recuperarán. Al convocar a Yojimbo por primera vez, se iniciará una relación de amistad con el Mago ejecutante y el grupo en general. Para que esta relación se mantenga hay que invocarlo al menos 3 veces por aventura, pagando al menos 1.000 PX en cada ocasión. Cada vez que se le llame y se le paguen los PX, se sumará 1 Punto a la Relación. Cuando se llegue a los 40 Puntos, ya no será necesario pagarte para que actúe, ejecutando un ataque al azar de la Tabla, y cuando esta llegue a 70, Yojimbo se presentará sin necesidad de llamarlo siempre que un miembro del grupo esté en peligro, realizando aquel ataque que antes lo salve del mismo. Si se le llama a Yojimbo y no se le paga, se restarán dos puntos a la relación y este se retirará. Si se le tocan mucho las pelotas atacará al grupo y será el fin del mismo. Si se le llama 3 veces y no se le abonan los PX, este desaparecerá para siempre y el Mago tendrá que comprarse de nuevo este hechizo. Yojimbo solo efectuará una acción Inmediatamente después del Tumo del Mago Ejecutor)*

*(NOTA 2: Aunque tenga 999% en katana, Yojimbo también puede hacer pifia si le sale un 00 y también un crítico si le sale 01, entonces el daño se duplicará. Si te sale una pifia desaparecerá momentáneamente junto con los PX.)*

*Pifia del Mago:* Yojimbo no aparece y se restan 5 Puntos a la relación.

*Tabla de ataques de Yojimbo.*

*1000 PX.-Katana 1:* 100 Puntos de Impacto sobre todos los adversarios.
*2000 PX.-Katana 2:* 150 Puntos de Impacto sobre un adversario.
*3000 PX.-Rompemagia:* Todos los hechizos beneficiosos de los adversarios se anulan durante el combate.
*4000 PX.-Barrera Total:* los SPJs podrán disfrutar de una barrera de 100 puntos de DA.
*5000 PX.-Katana 3:* 200 Puntos de Impacto sobre un adversario.
*6000 PX.-Animo:* las habilidades porcentuales de los SPJs, junto con la duración y potencia de los hechizos, se duplican durante el combate.
*7000 PX.-Senda del Guerrero:* 250 Puntos sobre todos los adversarios.
*8000 PX.-Ultraesgrima:* 300 Puntos de daño sobre un adversario.
*9000 PX.-Piltrafas:* El DA y la parada de todos los adversarios baja a 1.
*10000 PX,.Ataque Total:* 1000 Puntos de impacto sobre todos los adversarios, ignorando la parada y el DA.
*11000 PX.-Enemigos Derrotados:* Todos los adversarios sufren una disminución de sus características Básicas hasta tener 40, sus habilidades porcentuales bajan al 1% y sus poderes desaparecen para siempre.
*12000 PX.-Sentencia de Muerte:* Sea quien sea el adversario, muere, sin derecho a tiradas. Si es un Dios, su panteón no podrá resucitarlo hasta pasadas 1D4 semanas.

*31. WARRIORS OF THE WORLD*
*(Coste: 95 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*(NOTA: La pifia en este hechizo conlleva que los convocados ataquen al grupo de SPJs. La cantidad de convocados no es acumulable).*

*Rango 1.-Fighting the World:* El Mago es capaz de invocar a 1D6 bárbaros de otro tiempo/espacio/dimensión, que acatarán las órdenes del Mago, pero cuyas Habilidades Básicas serán de 50, tendrán un 50% en "Espada" y no tendrán ninguna protección. Lo único que harán será atacar a todo aquello que tengan delante. Será imposible darles una orden más compleja. Duran 1D4 Asaltos en esta dimensión, después, desaparecerán.
*Rango 2.-Kings of Metal:* Lo mismo que antes, pero esta vez los 1D6 bárbaros tendrán alguna protección que les dará un 40 al DA.
*Rango 3.-The Warriors Prayer:* Igual que lo anterior, pero esta vez los "bárbaros" serán más inteligentes y podrán comprender órdenes algo más complejas (pero no mucho más). El porcentaje en "espada" será esta vez del 75%. Permanecerán en esta dimensión 1D8 Asaltos.
*Rango 4.-Hard as Steel:* Esta vez el Mago es capaz de invocar a 1D10 guerreros cuyas Características Básicas serán de 100.
*Rango 5.-Metal Warriors:* El Mago podrá aumentar el nº de convocados hasta 1D20 y estos tendrán una protección de 50 DA. Su permanencia aumenta hasta las 1D6 horas.
*Rango 6.-Hail and Kill:* Los convocados poseen 105 en todas las Características Básicas y, evidentemente, podrán ejecutar órdenes complejas.
*Rango 7.-True Metal:* La protección de los convocados asciende a 75 en el DA.

*Rango 8.-The Blood of the Kings:* Cada vez que uno de los convocados mate a alguno de los adversarios, las Características Básicas de todos los bárbaros aumentarán en 5. Estarán aquí durante 1D4 días.
*Rango 9.-Your Kingdom will Come:* Los convocados ascienden a 2D20+10.
*Rango 10.-Black Wind, Fire & Steel:* Los convocados poseen 130 en todas las Características.
*Rango 11.-The Crown and the Ring:* Cada convocado posee un objeto mágico. No desaparecerán hasta pasadas 1D4 semanas.
*Rango 12.-DJ of the Wind:* El numero de personas a invocar aumenta hasta 1D100, además todos ellos pueden volar.
*Rango 13.-World Warriors:* Todos los invocados tienen 150 en todas sus características.

### *32. CAMINO HACIA LA VICTORIA*
*(Coste: 95 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*(NOTA: No hay que realizar ninguna tirada para ejecutar este hechizo, únicamente se tienen que cumplir las condiciones de cada Rango)*

*Rango 1.-Conmiseración:* Cada vez que el Mago utilice la Magia para sanar las heridas de un aliado, ganará 1 Punto de Energía Mágica (EM).
*Rango 2.-Combatividad:* Si el Mago es capaz de quitar al menos 1 punto de vida de un adversario, ganará 2 Puntos de EM.
*Rango 3.-Ingenio:* Si el Mago es capaz de provocar en alguno de los adversarios un estado alterado (sueño, confusión, etc...), ganará 3 Puntos de EM.
*Rango 4.-Victoria:* Si el Mago participa en una batalla y al final del combate no ha habido ninguna baja, ganará 4 Puntos de EM.
*Rango 5.-Fortuna:* Cada vez que el Mago saque un crítico en “Magia”, ganará 5 Puntos de EM.
*Rango 6.-Esperanza:* Esta vez, si el Mago sufre una pifia en la tirada de “Magia”, se le recompensará con 6 Puntos de EM.
*Rango 7.-Gallardía:* Si el Mago derrota él solo a un adversario, ganará 10 Puntos de EM.
*Rango 8.-Cooperación:* Si el Mago efectúa algún hechizo que ayude a sus aliados en el combate, ganará 7 Puntos de EM.
*Rango 9.-Autosuficiencia:* Si el Mago es capaz de derrotar a un adversario sin utilizar ningún hechizo de potenciación o apoyo sobre él o sobre sus aliados, ganará 10 Puntos de EM.
*Rango 10.-Heroicidad:* Si el Mago derrota él solo a un adversario superior a él, ganará 20 Puntos de EM.
*Rango 11.-Veteranía:* Cada vez que el SPJ pase de nivel, ganará 20 Puntos de EM adicionales.
*Rango 12.-Oportunidad:* Si el Mago da el “golpe de gracia” a un adversario que haga que sus PV bajen a 0, ganará 20 Puntos de EM.
*Rango 13.-Experiencia:* Cada vez que el SPJ supere una aventura, ganará 20 Puntos de EM.
*Rango 14.-Rutina:* Cada día de aventura, el SPJ ganará 20 Puntos de EM.

### *33. ASTRO REY*
*(Coste: 95 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-Buenos días:* Durante el día al Mago se le suma +20% a todas las habilidades porcentuales. Ese debe de ser claro y despejado de nubes. Cuando se realice este hechizo de mañana, durante el resto de la misma se gozará de un +20.
*Rango 2.-Adiós a las nubes:* Con una sola palmada, el Mago es capaz de hacer desaparecer las nubes y la niebla durante 1D4 Horas. Este hechizo no será efectivo si llueve o hay tormenta o las nubes se han generado de un modo no natural.
*Rango 3.-Calor de Vida:* Siempre que el sol luzca en lo alto, al Mago se le duplicarán los PVS
*Rango 4.-Calor Corporal 1:* Se restará a la mitad cualquier intento de ataque que conlleve agua, frío y hielo contra el Mago. Este podrá aguantar temperaturas de –10 grados bajo cero sin malus alguno
*Rango 5.-Calor Corporal 2:* esta vez se les restará a los adversarios ¾ partes de su % en atacar al Mago si en sus ataques interviene el agua, el frío o el hielo. Este aguantará temperaturas de –300 grados sin malus y las probabilidades de que haya un fenómeno meteorológico natural que no sea un día despejado se reducirán al 20%.
*Rango 6.-Calor Corporal 3:* Lo mismo que lo anterior, pero esta vez el cuerpo del Mago puede generar una temperatura de hasta 800 grados que al contacto hará un daño de 1D100+25.
*Rango 7.-Mancha solar:* En un radio de 100 metros del Mago hará una temperatura de 3000º, que hará un daño de 1D100+75 a todo aquello que esté en su área. Habrá también unos porcentajes altísimos de radiaciones ultravioleta y la zona donde se efectúe este hechizo quedará totalmente estéril. las probabilidades de contraer un cáncer de piel si no se poseen las medidas adecuadas será del 25%.
*Rango 8.-Luz Solar:* El Mago brillará como el sol y será Imposible mirarlo. Aunque se posea la protección adecuada, quien esté a menos de 100 metros del Mago sufrirá un daño de 2D100. Se restará un -75% a cualquier acción.
*Rango 9.-Bendición de Helio:* El Mago será inmune a cualquier temperatura, también a cualquier poder de Frio/Hielo/Agua. Puede preservar a otras personas de los efectos de los hechizos anteriores de esta Tabla. Puede

adelantar/retrasar el horario diurno global 1 minuto/nivel del Mago.
*Rango 10.-Calentamiento Global:* El Mago es capaz de aumentar/disminuir la temperatura global 1D10 Grados/nivel del Mago.
*Rango 11.-Contacto Termonuclear:* Las manos del Mago llegarán a alcanzar 100.000º y convertirán en carbonilla todo aquello que toque, siempre y cuando no se posea alguna protección metahumana.

### *34. ESPEJO DE SALOMÓN*
*(Coste: 150 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago puede refractar un tipo de energía (se debe especificar a la hora de *lanzar* el hechizo). Primero se debe ejecutar el hechizo, a partir de ahí estará latente y se deberá realizar una tirada de MAGIA para reflectar la energía citada, sino esta pasará de largo. Hasta el nivel 4 sólo se reflecta si la energía se dirige hacia el Mago. La refracción se puede esquivar, pero entre 2 (ya sea parada o esquivar a secas).

*Rango 1.-Espejo 1:* El Mago refracta el 50% del daño a un individuo.
*Rango 2.-Espejo 2:* El Mago refracta el 100% del daño a un individuo.
*Rango 3.-Espejo 3:* El Mago puede decidir refractar el daño a varios objetivos a partes iguales.
*Rango 4.-Espejo 4:* El Mago refracta el daño X2 decidiendo si quiere reflectarlo hacia varios objetivos eligiendo el daño que infringe a cada uno.
*Rango 5.-Espejo 5:* El Mago puede hacer 2 espejos, pero para dirigir el rayo refractado tirará MAGIA/2.
*Rango 6.-Espejo 6:* El Mago puede hacer 4 espejos con MAGIA/2.
*Rango 7.-Espejo 7:* El Mago puede hacer 4 espejos malus sin alguno.
*Rango 8.-Espejo 8:* El Mago puede escoger una segunda energía a reflectar.

*Pifia:* La energía se refracta hacia el Mago ejecutante o sus aliados.

### *35. CONVOCAR DINOSAURIOS*
*(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago trae al presente animales que se extinguieron hace 65 millones de años atrás. Los animales no son controlados, a menos que se posea el poder de “Control Animal” o similar.

*Rango 1.-Convocar 1:* El Mago convoca 1 dinosaurio durante 1D4 Asaltos.
*Rango 2.-Convocar 2:* El Mago convoca 2 dinosaurios durante 1D6 Asaltos.
*Rango 3.-Convocar 3:* El Mago convoca 3 dinosaurios durante 1D10 Asaltos.
*Rango 4.-Convocar 4:* El Mago convoca 1D6+2 dinosaurios durante 1 día.
*Rango 5.-Convocar 5:* El Mago convoca 1D20 dinosaurios hasta que el Mago lo desee.
*Rango 6.-Convocar 6:* El Mago puede elegir a los dinosaurios que desea traer, pero con un malus del 10% por cada dinosaurio elegido.

### *36. MIRADA OSCURA*
*(Coste: 70 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago puede causar terror provocando malus a sus adversarios.

*Rango 1.-* El Mago crea un malus del 20% a todas las acciones del objetivo durante 1D4 Asaltos. El Mago debe mirar a los ojos del objetivo directamente, por lo que deberá estar al menos a 3 metros.
*Rango 2.-* El Mago crea un malus del 30% durante 1D4+2 Asaltos.
*Rango 3.-* El Mago crea un malus del 50%, haciendo que el adversario tenga que pasar una tirada de EQM/2 para pegarle. No necesita mirar directamente el objetivo, pero deberá estar a menos de 10 metros.
*Rango 4.-* El Mago hará todo lo anterior pero si el objetivo falla la tirada por más de la mitad, huirá a toda prisa y sólo hasta haber pasado 1D6 Asaltos. Si el objetivo saca una pifia de 99 o 100 sufrirá un infarto. Cuando vuelva tendrá un malus del 60% y tendrá que sacar un crítico en EQM para atacar al Mago.
*Rango 5.-* Ahora el Mago afecta a 2 personas que estén a 20 metros de él.
*Rango 6.-* El Mago crea un aura de terror a su alrededor; cualquier enemigo que esté a 2 metros de él sufrirá los efectos de este hechizo (una vez instaurada podrá seguir ejecutando los demás niveles del hechizo). Este aura dura 1D4 Asaltos.
*Rango 7.-* Ahora el Mago afecta a 4 personas durante 1D10 Asaltos. El aura dura 1D4+2 Asaltos.
*Rango 8.-* El Mago puede dejar el aura en un espacio, que producirá miedo al quien entre (la típica casa encantada) Tendrán un malus de un –20%.

### *37. CONVOCAR SERES MITOLÓGICOS*
*(Coste: 60 Puntos de EM)*
*© César Echavarren*

Funciona de la misma manera que el hechizo “Convocar Dinosaurios”, pero estos no serán controlables. Los seres mitológicos no atacarán a otros de su misma especie. (para lo demás, mirar el hechizo “Convocar dinosaurios”).

### *38. CINCEL DE MIGUEL ANGEL*
*(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo, el Mago podrá hacer que cualquier tipo de energía sea tangible y manipulable.

*Rango 1.-Parada:* El Mago podrá "frenar" cualquier tipo de energía y hacer que le cause 1/3 del daño. Además podrá cambiar el color y la forma de la energía haciendo "fuegos artificiales".
*Rango 2.-Control:* El Mago podrá controlar la forma de la energía creando objetos sólidos simples (como una espada) que harán el daño con el que se emitió la energía. Luego desaparecerán.
*Rango 3.-Animar:* El Mago podrá animar la energía con un bonificador de +40 al daño.

### *39. ALTERAR LAS PROBABILIDADES*
*(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago podrá modificar probabilidades.

*Rango 1.-Aumentar porcentajes:* El Mago podrá aumentar los porcentajes de las habilidades de otras personas así como las suyas propias. La categoría de éxito en la tirada de "Magia" será lo que se sume o reste.
*Rango 2.-Crítico/Pifia 1:* El Mago podrá aumentar las probabilidades de crítico/pifia al doble de lo normal.
*Rango 3.-Crítico/Pifia 2:* El Mago podrá aumentar las probabilidades de crítico/pifia en un X4.
*Rango 4.-Elegir Números:* El Mago podrá decidir que numero quiere que salgan en los dados para tirar un porcentaje o para calcular el daño. El Mago tiene que tirar magia por cada dado que altere aplicando estos malus: Por el primer dado que altere no tendrá malus, por el segundo tendrá un –25%, por el tercero un –50%, por el cuarto un –75%, etc...
*Rango 5.-Ley de Murphy:* El Mago podrá hacer que pasen una cosa de entre un millón, tal como que un explosivo no reaccione ante su detonante o que en el motor de un avión deje de producirse la combustión de¡ combustible.
*Rango 6.-Jugando a ser Dios:* El Mago podrá alterar totalmente la leyes de la física y adecuarlas a su deseo, haciendo que la gravedad empuje hacia arriba, por ejemplo. Además podrá alterar el espacio-tiempo para trasladarse a otro lugar, tiempo o dimensión, los malo es que si hace alguna de estas tres últimas cosas hay un 50% de probabilidades (y ésta tirada no se puede alterar) de que todo el universo sea engullido por la abertura.

### *40. RULETA DE OCHO PUNTAS*
*(Coste: 60 Puntos de EM por número descartado)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago emite un tipo de energía especial cuyos efectos varían en cada emisión. Se tirará 1D8.

1.- Daño al adversario según Rango (el Rango será el nivel del Mago)
2.- Curación de 1D100 PV al objetivo.
3.- El objetivo queda paralizado durante 1D6 Asaltos.
4.- Drenaje de 2D20 PV del objetivo.
5.- +20% a todas las acciones del objetivo.
6.- Daño al objetivo ignorando DA según Rango (como el 1)-
7.- Paralización de un miembro del objetivo (tirar localización) durante 1D6 Asaltos-
8.- No pasa nada.

*(Nota: El Mago podrá ir descartando una opción cada vez que lance el hechizo por cada nivel que se compre hasta tener solo una)*

### *41. CREAR RUNAS*
*(Coste: 150 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago puede realizar una escritura con propiedades especiales sobre materia inorgánica. Necesita un punzón o algo parecido para escribir la runa.

*Rango 1.-Runas Bajas:* El Mago podrá escribir un verbo sobre el objeto y este lo cumplirá al pie de la letra. Por ejemplo; si se escribe la palabra "Doblar" sobre una chapa, esta se doblará.
*Rango 2.-Runas Medias:* El Mago podrá dar ordenes más complejas como "Volar hasta..." o "Explotar cuando...".
*Rango 3.-Runas Altas:* El Mago podrá dar una lista de ordenes al objeto como "Ir hasta esquina, entrar en puerta y explotar", por ejemplo.

### *42. NECROMANCIA*
*(Coste: 150 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago puede hacer que el esqueleto de una criatura muerta se anime y pasará al servicio de éste. Los PV que se infrinjan a estos esqueletos no podrán ser curados de ninguna forma, de modo que el Mago tendrá que ir renovando su "séquito" cada tiempo. El número máximo de esqueletos que se puede controlar lo indica cada nivel, pero sólo se anima un esqueleto por cada tirada de MAGIA.

Los esqueletos no tendrán recuerdos. Al morir el Mago también mueren los esqueletos.

*Rango 1:* 1 individuo con habilidades y características a la mitad.
*Rango 2:* 4 individuos con habilidades a la mitad.
*Rango 3:* 6 individuos al 100%.
*Rango 4:* 8 individuos al 100% +1 poder si en vida lo tenía. Se tira de entre los que poseía.
*Rango 5:* 10 individuos al 100% +todos los poderes.
*Rango 6:* Ahora el hechizo es capaz de "resucitar" a los muertos en forma de fantasma, capturando su alma. Estos tendrán la apariencia que tenían al morir (con un agujero en el pecho, por ejemplo) y poseerán el poder extra de "intangibilidad". 1 fantasma con habilidades y características a la mitad.
*Rango 7:* 4 fantasmas con habilidades a la mitad.
*Rango 8:* 6 fantasmas al 100%.
*Rango 9:* 8 fantasmas al 100% +1 poder si en vida lo tenía. Se tira de entre los que poseía
*Rango 10:* 10 fantasmas al 100% +todos los poderes.

### *43. CREAR MANÁ*
*(Coste: 100 Puntos de EM)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago puede convertir cualquier objeto en Maná. El Maná al ingerirse permite recuperar todos los PVs perdidos, anula el efecto de los venenos o enfermedades y hace recuperar miembros perdidos. Anula la fatiga y el cansancio, así como todos los malus que puedan acarrear los SPJs.

### *44. MAGIA NEGRA*
*(Coste: 70 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago puede crear malus para hacer Magia.

*Rango 1.-Malus 1:* El Mago crea un malus del –10% en las tiradas de "Magia" del objetivo durante 1D4 Asaltos.
*Rango 2.-Malus 2:* El Mago crea un malus del –20% durante 1D6 Asaltos.
*Rango 3.-Malus 3:* El Mago hace un malus del –30% durante 1D6+2 Asaltos.
*Rango 4.-Malus 4:* El Mago hace un malus del –40% durante 1D8+2 Asaltos o podrá anular un hechizo al azar (una de dos).
*Rango 5.-Malus 5:* El Mago hace un malus del –50% durante 1D10+2 Asaltos y anular un hechizo al azar.
*Rango 6.-Malus 6:* El Mago elige el hechizo que quiere anular (lo tiene que saber) Durante 1D10+2 Asaltos.
*Rango 7.-Malus 7:* Ahora puede anular 2 hechizos durante 1D10+4 Asaltos.
*Rango 8.-Malus 8:* El Mago puede anular las propiedades especiales de un objeto de carácter mágico durante 1D12+4 Asaltos.
*Rango 9.-Malus 9:* El Mago puede dejar un aura de magia negra en un espacio definido (máximo un cubo de 4X4 metros) que cree un malus del –50% dentro de él.
*Rango 10.-Malus 10:* El Mago puede dejar un aura de magia negra en un espacio del Tamaño de una mansión. Además del malus del –50% anulará cualquier hechizo que se consiga hacer dentro del área de influencia durante 1D4+2 horas.

### *45. DISPARADOR DE HECHIZOS*
*(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago es capaz de guardar hechizos en uno solo, para que después se activen todos a la vez. Estos hechizos se deben elegir antes del combate. Todos los hechizos se ejecutarán en el objetivo (si, por ejemplo, se ponen los hechizos de iniciativa y escudos en el disparador, el objetivo los tendrá, y si se ponen los hechizos de emisión de energía mágica y mirada oscura, pues el objetivo lo sufrirá) Una vez "disparados" los hechizos habrá que "meterlos" otra vez. Sólo se puede tener a la vez un disparador y nunca podrá poner dos hechizos iguales o de efecto muy parecido.

*Rango 1.-2 Hechizos:* El Mago guarda 2 hechizos.
*Rango 2.-3 Hechizos:* El Mago guarda 3 hechizos.
*Rango 3.-4 Hechizos:* El Mago guarda 4 hechizos.

*(Nota: Se puede seguir adquiriendo Rangos hasta que se quiera).*

### *46. PUNZÓN DE URU*
*(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

con este hechizo el Mago es capaz de anular protecciones y atributos mágicos.

*Rango 1:* El Mago reduce ¼ del DA que el objetivo posea en escudos o en otras protecciones mágicas
*Rango 1:* El Mago divide entre 2 el DA que el objetivo posea en escudos o en otras protecciones mágicas
*Rango 3*: El Mago anula escudos u otras protecciones mágicas que posea el objetivo
*Rango 4*: El Mago divide entre 2 los efectos de bonificaciones, como iniciativa o fuerza
*Rango 5:* El Mago anula los efectos de bonificaciones, como iniciativa o fuerza

*Rango 6:* El Mago reduce ¼ el tiempo de permanencia de criaturas, objetos o cualquier cosa invocada por artes místicas
*Rango 7:* El Mago divide entre 2 el tiempo de permanencia de criaturas, objetos o cualquier cosa invocada por artes místicas
*Rango 8:* El Mago desconvoca a criaturas, objetos o cualquier cosa invocada por artes místicas o mutantes.

*47. RETORNO DE CONJUROS*
*(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago puede hacer que los hechizos le reboten, excepto el de *"Proyección de energía mágica".*

*Rango 1.-Rebote 1:* El Mago hará que un hechizo (bueno o no) rebote hasta su emisor. El hechizo debe ser de nivel 2 o menor.
*Rango 2.-Rebote 2:* El Mago hará que un hechizo de nivel 4 o menor rebote hasta su emisor.
*Rango 3.-Rebote 3:* El Mago hará que un hechizo de nivel 8 o menor rebote hasta otro objetivo.
*Rango 4.- Rebote 4:* El Mago hará que un hechizo de nivel 12 o menor rebote hasta otro objetivo.

*48.MALDICIONES*
*(Coste: 60 Puntos de EM por cada Maldición a menos que se especifique lo contrario. El SPJ puede escoger cualquiera de la Tabla)*
*© César Echavarren*

Con este multi-hechizo el Mago puede crear pequeñas maldiciones con diversos efectos.

*1.-Mal de Ojo:* El Mago hará que el objetivo no pueda sacar críticos durante 1 hora.
*2.-Debilidad:* El Mago anulará los modificadores de fuerza del objetivo durante ID6 Asaltos.
*3.-"Esquiva esto":* El Mago anulará la parada para proyectiles a los Ninjas y justicieros durante 1D6 Asaltos.
*4.-Cortocircuito:* El Mago hace que todos los aparatos electrónicos de 10 metros a la redonda queden inutilizados durante 1D10 Asaltos.
*5.-A Pecho Descubierto:* El Mago reduce a la mitad los puntos de DA del objetivo durante 1D6 Asaltos.
*6.-Lento:* El Mago reduce a la mitad la iniciativa durante 1D6 Asaltos.
*7.-Lisiado:* El Mago paraliza un miembro al azar del objetivo durante 1D6 Asaltos.
*8.-Berseker:* El Mago hace que el enemigo entre en un estado de furia y ataque a quien tenga mas cerca. Dura 1D8 Asaltos. Se permite un tirada de EQM/2 para evadir el hechizo.
*9.-O Blanco o Negro:* El Mago hace que cada vez que el objetivo falle una tirada se cuente como pifia. Por el contrario si saca una tirada se contará como critico. Esto dura 1D10 Asaltos.
*10.-Sin Poderes:* El Mago podrá anular un poder al azar del objetivo durante 1D6 Asaltos.
*11.-Juicio Final:* El Mago podrá quitar el alma del objetivo y mandarla a donde se merezca. Su cuerpo seguirá vivo.
*12.-Salvaje:* El Mago hará que las ropas y protecciones del objetivo desaparezcan haciendo que quede desnudito.
*13.-2+2=22:* El Mago hará que la inteligencia del objetivo se reduzca a 10. Con esto el objetivo olvidara TODO (excepto dar puñetazos). El individuo puede atacar o puede quedarse parado como un idiota. Dura 1D6 Asaltos.
*14.-Capitán América:* Con este hechizo el Mago es capaz de hacer que el objetivo elija no matar, sino dejar inconsciente. Además se preocupará de que se recupere, llamando a una ambulancia o a alguien que les ayude. Esto dura 1D6 horas. Si alguno de sus compañeros le impiden actuar de esta forma él hará que se callen (si puede).
*15.-Maldición Gitana:* Con esta maldición el Mago hará que el objetivo muera de una forma estúpida con la próxima pifia que saque en las siguientes 2 horas.
*16.-Contragolpe de Gracia:* El Mago hará que cuando el objetivo vaya a dar el "golpe de gracia" a un ser vivo el daño que le haga se lo chupe él mismo ignorando DA (esto sólo funciona una vez).
*17.-PLAYSCOOL™ (Nota: Este Rango sólo cuesta 20 Puntos de EM):* Con esta maldición el Mago hará que aparezcan unos pañales por encima de toda las ropas del objetivo.
*18.-Tarzán:* Con esta maldición el Mago hará que todos los animales que se encuentren en las cercanías sean atraídos por el objetivo. Estos animales no atacarán sino que sobarán y se restregarán en el oponente.
*19.-Pokemon™ (Nota: Este Rango sólo cuesta 20 Puntos de EM):* Con esta maldición el objetivo SOLO podrá decir *"Pikachu"*. Dura hasta que el Mago lo desee o muera.
*20.-Maldición de Jerver:* Se creará un tumor mortal inoperable en el cerebro del objetivo. Morirá en 6 meses.

*49. BONUS EN MASA*
*(Coste: 120 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

*Rango 1.-Bonus 1:* El Mago hace que todo el grupo tenga +15 al daño. Dura 2 Asaltos.
*Rango 2.-Bonus 2:* El Mago es capaz de otorgar al grupo un +20 al daño y un +30 al DA de todos los aliados durante 4 Asaltos.

*Rango 3.-Bonus 3:* Todo el Grupo hace +20 al daño. +30 al DA y +10 a "Iniciativa/Reflejos" durante 6 Asaltos.
*Rango 4.-Bonus 4:* Todo el grupo se beneficia de un +20 al Daño y un +30 al DA. +20 en INI. El Grupo enemigo tendrá un malus de –20% a su iniciativa. Duración: 8 Asaltos.
*Rango 5.-Bonus 5:* Todo el grupo de aliados hará un +20 al daño. Poseerán un +30 al DA y un +20 en la INI de todos. +1 AxA a todos los aliados. Los adversarios perderán –20% a su INI. Duración: 10 Asaltos.

### *50. DRENAJE*
*(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

*Rango 1.-Drenaje 1:* El Mago podrá drenar 5 PVs si mantiene contacto físico con la víctima. Los PVs no podrán se absorbidos por el SPJ si este se encuentra herido.
*Rango 2.-Drenaje 2:* El Mago drenará 5 PVs a su víctima a una distancia de 2 metros. Esta vez los PVs pasarán al Mago si este se encuentra herido, pero no excederán su máximo.
*Rango 3.-Drenaje 3:* El Mago drenará 10 PVs a una distancia de 10 metros.
*Rango 4.-Drenaje 4:* El Mago drenará 15 PVs a una distancia de 100 metros. Los PVs excederán en un 50% los PVs máximos del SPJ durante 1 hora.
*Rango 5.-Drenaje 5:* El Mago será capaz de drenar 15 PVs a una distancia de 200 metros. Los PVs máximos del SPJ podrán ser doblados durante 6 horas.
*Rango 6.-Drenaje 6:* El Mago absorbe 20 PVs a todo ser viviente que se encuentre en un radio de 10 metros del Mago. No hay límite máximo. Este Rango sólo se puede usar una vez al día. Los Puntos de Vida solo durarán durante el combate, luego desaparecerán.
*Rango 7.-Dranaje 7:* El Mago podrá aumentar sus Puntos de Vida MÁXIMOS para siempre. Para ello deberá tocar a la víctima. En ese momento una sacudida de dolor caerá sobre el desdichado mientras el Mago va absorbiendo su vida (El Mago absorbe PVs/10 de la víctima por Asalto, es decir, deberá permanecer absorbiendo Pv durante 10 Asaltos). Durante el proceso ni el Mago ni la víctima podrán hacer NADA ; ni físico, ni síquico. La víctima sólo podrá efectuar 1 acción (que será, por ejemplo, apartarse al Mago de encima) si pasa una tirada de Voluntad modificada negativamente por los Pv que ya le haya absorbido el Mago (es decir, que cuanto más pase, menos probabilidades hay que se libre). Si el Mago MATA a la víctima, absorbiendo al menos el 90% de los Pv de la víctima, aumentará en 1 sus puntos de vida máximos, curándo además todas sus heridas y pudiendo, si lo desea, *aumentar su esperanza de vida en ½ año por víctima*. Debido a esto, con este nivel, se puede ser INMORTAL, pero con algunas pegas: El Pj aumenta su vida a costa de su alma y su cordura, volviéndose un macabro vampiro (al estilo de la Reina Negra).
*Nota:* Este rango sólo a seres humanos, mutantes y algunos extraterrestres (Ni Dorkans, ni ningún bicho en general que no pueda pasar por humano).

### *51. IMAGEN REFLEJADA*
*(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

*Rango 1.-Reflejo 1:* El SPJ Mago hace 2 réplicas de sí mismo que imitan sus movimientos. Estas imágenes son intangibles y no se desvanecerán tras ser golpeadas. Dura 3 Asaltos.
*Rango 2.-Reflejo 2:* 3 Réplicas que duran 4 Asaltos.
*Rango 3.-Reflejo 3:* 4 Réplicas que duran 6 Asaltos.
*Rango 4.-Reflejo 4:* 5 Réplicas que duran 8 Asaltos.
*Rango 5.-Reflejo 5:* 6 Réplicas que duran 10 Asaltos.
*Rango 6.-Reflejo 6:* El Mago hace 8 réplicas de sí mismo. Una de ellas es un clon tangible y con Iniciativa del propio SPJ, podrá además hacer hechizos, pegar... Y tendrá los mismos puntos de vida del Mago. Este mismo clon tendrá tres imágenes que harán lo mismo que él. El Propio Mago tendrá otras 3. La duración es de 15 Asaltos.

### *52. TRANSFORMACIÓN PETREA*
*(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)*
*© José Manuel Echavarren*

*Rango 1.-Pequeños Objetos 1:*
Transformación de pequeños objetos (máximo de 15 X 15 cm.) en piedra.
–50% a aleaciones de *Óptimun*, -75% a *Strenium*, -100% a materiales mágicos, en piedra.
*Rango 2.-Antebrazos:* Transformación pétrea de antebrazos, proporcionando +20 al daño y 20 puntos de DA.
*Rango 3.-Pequeños Objetos 2:*
Transformación de objetos de menos de 2 metros cúbicos.
*Rango 4.-Objetos Grandes:* Transformación de objetos grandes (de 10 X 10 metros.) y de pequeños seres vivos (como un conejo, más o menos)
*Rango 5.-Cuerpo de Piedra 1:* Transformación pétrea de todo el cuerpo del Mago. Proporciona +20 al DA.
*Rango 6.-Materiales:* Transformación en piedra de todo tipo de materiales con un malus de –50% para materiales mágicos que no formen parte de un sello mágico.
Transformación en piedra de animales del tamaño de un caballo.

*Rango 7.-Cuerpo de Piedra 2:* Transformación pétrea total, el Mago se convierte en roca maciza. Gana Súper CON y FUE 125, no necesita comer, beber, dormir o respirar.
*Rango 8.-Objetos muy Grandes:* Transformación pétrea de edificios y de seres humanos de INT menor de 50.
*Rango 9.-Seres Vivos 1:* Transformación pétrea de 1D4 seres de INT inferior a 100. Tendrán derecho a una tirada en la Tabla de "Resistencia a Poderes Mentales".
*Rango 10.-Seres Vivos 2:* Transformación pétrea de 1D6+1 seres cualquiera que sea su INT, con derecho a una tirada de EQM/2. Si se pasa, una extremidad al azar queda transformada en roca y es inmóvil.
*Rango 11.-Control Pétreo:* El Mago controla las formas de piedra que ha creado, consumiendo una AxA (Las formas tienen FUE 125, Súper CON y 1 AxA).
*Rango 12.-Crear Gárgolas:* El Mago es capaz de crear gárgolas de la piedra. (Ver características de las gárgolas en el archivo "Orígenes1").

### *53. DORMIR HECHIZOS*
*(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)*
*© José Manuel Echavarren*

*Rango 1.-* Se realiza un hechizo a un objeto de pequeño tamaño (máximo una TV portátil). Cualquiera con la habilidad "Magia" puede activarlo.
*Rango 2.-* Lo mismo, pero esta vez lo puede activar gente que de entrada no posea ningún conocimiento mágico. Para ellos deberán sacar una tirada de su % en EQM.
*Rango 3.-* El hechizo afecta a objetos o áreas cerradas de menos de 100 metros cuadrados. El hechizo se puede autoactivar si alguien que no sea el Mago ejecutante accede al objeto o al área (por ejemplo; el típico hechizo de maldición que después de 3000 años se activa cuando alguien abre el sarcófago.
*Rango 4.-* Lo mismo, pero el hechizo afecta a un área (cerrada) de hasta 1000 metros cuadrados y el Mago puede elegir con qué persona se activa; con un SPJ/PNJ definido, con un tipo de metahumano en concreto, una raza escogida, etc... o bien cuando el blanco del hechizo realiza alguna acción prevista o ejercita alguna habilidad conocida por el Mago.
*Rango 5.-* Cuando el Mago "echa" un hechizo a un objeto, este se puede activar siempre, es decir, si el Mago ha cargado a una pistola con el hechizo de "Proyección Mágica", la pistola SIEMPRE disparará balas (si tiene) y a la vez rayos mágicos. Se puede personalizar el objeto para que sólo pueda ser accionado mágicamente por una persona concreta.
*Rango 6.-* El Mago podrá "dormir" hechizos defensivos que se activarán automáticamente en un combate antes que cualquier iniciativa, con lo que al SPJ será imposible pillarlo por sorpresa.
*Rango 7.-* El Mago "dormirá" hechizos en un objeto (normalmente una varita) que funcionará como un amplificador de poder, haciendo que el hechizo efectuado sea de un nivel inmediatamente superior. La construcción de este objeto acarrea un gasto adicional al Mago de 50 Puntos de EM.
*Rango 8.-* El SPJ Mago "captura" los hechizos ejecutados por otros personaje y los "duerme" en un objeto construido para la ocasión, en este caso, cuesta 75 Puntos de EM. El SPJ tiene un malus de –30% para efectuar los hechizos de otros que no conozca. Si falla la tirada al efectuar hechizos de otros, el blanco será el propio Mago o bien sus aliados, pero siempre a un Rango más bajo del original.
*Rango 9.-* El SPJ Mago puede "dormir" todos sus hechizos en su propio cuerpo. Cuando muera, su cadáver accionará 2 hechizos al azar por AxA entre todos los atacantes hasta que su cuerpo se vea reducido a cenizas. Si los atacantes huyen, el cuerpo les irá siguiendo y matando uno a uno

### *54. ATAR*
*(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)*
*© José Manuel Echavarren*

*(Nota: "atar"="controlar", "esclavizar")*

*Rango 1.-* El SPJ Mago "ata" animales indefinidamente, hasta un máximo de 10 (o 2000 insectos). Los animales interpretarán las emociones del Mago y actuarán en consecuencia.
*Rango 2.-* El Mago puede "atar" animales extraterrestres o bien criaturas de la noche (zombis, vampiros...) de INT 70 o menor durante 1D100 horas siempre que estos seres sean de niveles inferiores al Mago ejecutor del hechizo.
*Rango 3.-* El SPJ Mago podrá "atar" monstruos y demonios (incluyendo a seres mitológicos de INT menor a 40 si estos no han sido antes invocados por otro Mago.
*Rango 4.-* El Mago podrá "atar" seres resucitados o convocados para tal efecto (ver hechizo "Invocación" Rango 5) ya muertos, sea cual sea su INT. A este Rango tampoco se establecen límites de INT en los demás casos.
*Rango 5.-* El SPJ Mago puede ahora "atar" Objetos Guardián (a pesar del PNJ) si es de nivel inferior al SPJ, el objeto seguirá sus indicaciones, pudiendo ser otorgado a otra persona, si el Guardián es de nivel superior, no podrá atacar al Mago si este no lo hace antes. También puede "atar" muertos metahumanos y criaturas convocadas por Magos de niveles iguales o inferiores. Todo esto en un plazo de 1D100 horas.
*Rango 6.-* El SPJ puede "atar" dioses y cualquier criatura *de su mundo* sea cual sea su INT tras una tirada de EQM durante 1D10+2 Asaltos.

*(Nota 1: Por debajo del Rango 4, el Mago estará también atado a sus servidores, en el sentido de que se sentirá parte de ellos y ligado por lazos emocionales.)*

*(Nota 2: Todos los seres atados serán conscientes durante todo el proceso de lo que ocurre.)*

*(Nota 3: Las criaturas atadas no podrán suicidarse, y los Dioses no harán nada que perjudique a su Panteón.)*

*(Nota 4: El hechizo se puede hacer simultáneamente con el de "Invocación", si la tirada se falla, la criatura es igualmente convocada, pero no estará atada.)*

### *55. INICIATIVA*
*(Coste: 25 Puntos de EM por Rango)*
*© José Manuel Echavarren*

*Rango 1.-* El SPJ nubla la rapidez mental de una persona y le resta –10% a "Iniciativa/Reflejos", a menos que sea otro Mago, una Tecnoarmadura o sea un PNJ de nivel superior al Mago.
*Rango 2.-* El Mago nubla o estimula la percepción del combate con un bonus/malus de 15 a un máximo de 3 PNJs (mismas limitaciones) esta cantidad se la puede aplicar el propio Mago el siguiente Asalto.
*Rango 3.-* El bonus/malus se hace extensible a 1D4+1 Asaltos. Afecta a metahumanos cualquiera que sea su nivel y a Magos de niveles menores.
*Rango 4.-* El SPJ Mago suma/resta 3D20 durante 1D6+1 Asaltos.
*Rango 5.-* El Mago hace que un SPJ (no PNJs) se mueva el 1º (o el último) y superará a las computadoras tácticas de las Tecnoarmaduras si su nivel es superior al de ellas. Además, el SPJ afectará a otros 3 SPJs/PNJs según el Rango 4.

*(Nota: Los Dioses, Guimoranes y Ninjas no se verán afectados por este Hechizo)*

### *56. IDIOMA*
*(Coste: 15 Puntos de EM por Rango)*
*© José Manuel Echavarren*

*Rango 1.-* El PNJ en cuestión hablará y entenderá la lengua del Mago en vez de la suya propia. El hechizo es irreversible. Solo para INT inferior a 75.
*Rango 2.-* El SPJ (y otros SPJs o PNJs hasta 10)entenderán y hablarán la lengua X, mientras alguien les hable en ese idioma.
*Rango 3.-* El Mago aprende el idioma a su INT/3.
*Rango 4.-* El SPJ y hasta 10 SPJs o PNJs con INT superior a 58 aprenden el idioma, aunque no sea humano.
*Rango 5.- (Este Rango es opcional y cuesta 100 Puntos de EM):* Todos los SPJs o PNJs que hablen el idioma "X" con INT inferior a 90 dejan para siempre de hablar su idioma (aprenden el del Mago) *estén donde estén* (dentro de la Tierra).

### *57. TRANSFORMACIÓN ANIMAL*
*(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-* Transformación del ejecutante en un animal pequeño (roedores y similares, pájaros, insectos, etc...) adoptando las características de los animales en los que el Mago se transforma. *Tiempo:* 1D20 minutos.
*Rango 2.-* El ejecutante adopta la forma de un animal pequeño pero mantiene las características propias del propio SPJ (por ejemplo; puede hablar).
*Rango 3.-* El ejecutante puede transformarse en animales de su misma masa (lobos, leopardos, etc...) y simultanea las características suyas y las del animal en el que se transforma. *Tiempo:* 15+1D20 minutos.
*Rango 4.-* El ejecutante puede transformarse en animales de masa superior propios a su dimensión y contemporáneos al Mago (ballenas, elefantes). *Tiempo:* 20+1D20 minutos. El Mago sigue manteniendo sus características.
*Rango 5.-* El ejecutante puede transformarse en animales extinguidos (dinosaurios).
*Rango 6.-* El Mago ejecutante puede transformar a otras personas en animales (cuesta 1 AxA cada persona), hasta que el Mago quiera o muera.
*Rango 7.-* Animales de otras dimensiones (tiene que conocerlos o saber que existen).
*Rango 8.-* El ejecutante puede transformar a grupos de 10 personas en animales. (Cuesta 1 AxA cada grupo de 10).
*Rango 9.-* El Mago puede transformarse tanto él como otras personas en animales mitológicos a su discreción.
*Rango 10.-* El SPJ puede mezclar las características y habilidades de distintos animales cualesquiera que sea su procedencia en sí mismo o en otras personas.

### *58. CREACIÓN DE OBJETOS*
*(Coste: 65 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*(Nota: El material de los objetos es irrompible y de cara a los malus aplicados se considerará "material mágico")*

*Rango 1.-* El Mago es capaz de crear de la nada objetos del tamaño de una llave de un material mágico sin características. El Mago lo crea

dentro de su mano y no puede crearlo dentro de otro material.
*Rango 2.-* El Mago puede crear objetos del tamaño de su puño y puede cambiarle de color. El Mago tiene control absoluto sobre su forma.
*Rango 3.-* El Mago puede crear objetos de su propia masa y darles las propiedades cualesquiera de la Tabla periódica.
*Rango 4.-* El Mago puede crear objetos de su masa, pero de materiales similares al Óptimun y al Strenium.
Rango 5.- El Mago puede crear objetos de 2 metros cúbicos inalterables a los poderes.
*Rango 6.-* El Mago puede dar las características que quiera a los objetos o combinarlas.
*Rango 7.-* El Mago puede ejecutar este poder a la distancia que abarque su vista.

*59. GOLEM*
*(Coste: 45 Puntos de EM por Rango)*
*© José Manuel Echavarren*

*Rango 1.-* El SPJ crea mágicamente un ser antropomórfico de un material similar al barro y traslada a él su consciencia. Sus características serán las del SPJ, pero éste puede cambiar las cifras entre ellas (Por ejemplo; un 87 en APA puede pasar a ser FUE). Se puede hacer Magia, y los porcentajes de las habilidades no se modifican (o sea, tener INT 40 no disminuye el porcentaje de "Magia"). Esta forma antropomórfica posee un DA de 30. Como requisito el SPJ debe cambiar su religión a la israelita. Si el Golem muere, el SPJ muere.
*Rango 2.-* El SPJ Mago necesita mantener su fe israelita. Ahora el Golem parece de oro (no lo es) y el Daño Absorbido sube a 45. El SPJ puede tirar el porcentaje de cada Característica Básica y elegir entre esa tirada o la cifra que se ha repartido inicialmente. Si el Golem muere, el Mago no pierde puntos de vida, pero queda lobotomizado. La ventaja es que ahora el Golem es inmune a hechizos y poderes que absorban los Puntos de Vida.
*Rango 3.-* El Mago no tiene por qué ser israelita. El Golem adopta la constitución del material que pise, sumándose a su Daño Absorbido, y sumando un +25% a "Esconderse". El SPJ suma +30 a todas las Características Básicas del Golem (Menos INT y APA) pudiendo superar los límites humanos. El SPJ no podrá mantener su conciencia introducida en el Golem más de 1 día (antes sí).
*Rango 4.-* El SPJ Mago puede estar indefinidamente dentro del Golem. El Daño Absorbido aumenta a 70 (más los modificadores del Rango 3). El Golem se vuelve inmune a todos los hechizos de Rango 3 o inferiores.
*Rango 5.-* Si el Golem muere, el SPJ Mago pierde la mitad de su INT original.
*Rango 6.-* Si el Golem muere, el Mago pierde ¼ de su INT original. El Golem gana el poder de "Cambio de Tamaño" a Rango "Elevado".
*Rango 7.-* Si el Golem muere, el Mago pierde ¼ de sus Puntos de Vida originales.

*(Nota 1: El Golem no posee funciones vitales)*

*(Nota 2: El Golem jamás atacará a un israelita)*

*(Nota 3: Si el cuerpo del Mago muere o es destruido, el Golem muere)*

*(Nota 4: El cuerpo del Mago está en hibernación mientras su conciencia está en el Golem)*

*60. SELLO MAGICO*
*(Coste: 45 Puntos de EM por Rango)*
*© José Manuel Echavarren*

*Rango 1.-* Objetos pequeños quedan sellados mágicamente, impidiendo su uso mecánico (pistolas, estuches...) el Mago debe de tirar de nuevo "Magia" para activar esos objetos y utilizarlos él mismo.
*Rango 2.-* El SPJ dota además de protección (Daño Absorbido) a esos objetos (100+1D20). Esta protección no resultará útil contra daño de origen mágico.
*Rango 3.-* El Mago puede sellar puertas y ventanas, ya no es necesario que haga tiradas de "Magia" para entrar o manejar objetos sellados. El DA que otorga es de 200+1D20 y detiene daños mágicos de Rango 2 o inferiores.
*Rango 4.-* El Mago puede sellar estructuras enormes (como un edificio) y otorgarle un DA de 200+2D20.
*Rango 5.-* El SPJ Mago puede hacer invulnerable a la estructura que ha sellado a poderes metahumanos del tipo "Viaje Astral", "Telepatía", o sea, NADIE podrá afectar desde el exterior al SPJ, ni espiarlo.
*Rango 6.-(este Rango cuesta 70 Puntos de EM):* El Mago puede sellar estructuras realmente gigantes (como un portaaviones). Ningún metahumano de menor nivel del Mago ejecutante podrá usar sus poderes dentro del recinto. El Mago podrá leer la mente de todos aquellos PNJs que toquen la estructura desde el exterior si tienen una INT inferior a 80. El daño absorbido que el Mago puede colocar es de 500.
*Rango 7.-(este Rango cuesta 70 Puntos de EM):* La extensión del sello abarca estructuras cerradas de 1D100 X 1D100 Km.
*Rango 8.-(este Rango cuesta 70 Puntos de EM):* La estructura del sello abarca 1D1000 X 1D1000 Km.
*Rango 9.-(este Rango cuesta 70 Puntos de EM):* La extensión de sello abarca un continente.
*Rango 10.-(este Rango cuesta 70 Puntos de EM):* La extensión del sello abarca un planeta.
*Rango 11.-(este Rango cuesta 70 Puntos de EM):* El SPJ sella su dimensión a todos los PNJ de nivel inferior al Mago por 1D6 horas.

*61. INFORMACION*

*(Coste: 75 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-* El SPJ Mago conoce los datos básicos de una persona o un objeto.
*Rango 2.-* Se conoce el origen de un objeto o el de una persona en concreto.
*Rango 3.-* Se conocen los secretos de una persona (si los tiene) o bien los poderes y características ocultas de un objeto.
*Rango 4.-* Se conoce el futuro inmediato de una persona o el de un objeto.
*Rango 5.-* El Mago formula una pregunta concreta y recibe en su mente una respuesta concreta, este hechizo sólo se puede hacer 1 vez al día.

### *62. INVOCACION*
*(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*Rango 1.-* Invoca objetos (sin poderes) y animales pequeños estén donde estén dentro de la Tierra (el Mago tiene que conocerlos). Estos aparecerán cerca del Mago ejecutante.
*Rango 2.-* Invoca personas conocidas por el Mago (humanos) que estén vivas y en el mismo planeta del Mago.
*Rango 3.-* El SPJ Mago es capaz de invocar a animales que ya se hayan extinguido (dinosaurios) o bien objetos (sin poderes) que ya hayan sido destruidos en el pasado.
*Rango 4.-* El Mago puede invocar la presencia espiritual de cualquier ser fallecido conocido por el Mago (que no sea un metahumano) y también puede invocar a su presencia cualquier objeto (sin poderes) que el Mago conozca.
*Rango 5.-* El Mago puede hacer que la presencia espiritual de las personas fallecidas posea a un cuerpo vivo. Se harán las tiradas oportunas para ver si se tiene éxito. El Mago también es capaz de invocar a su presencia cualquier objeto mágico que haya visto alguna vez.
*Rango 6.-* El Mago es capaz de invocar a su presencia cualquier ser metahumano que conozca. Quedarán al margen los Magos de mayor nivel que el del SPJ. El Mago es capaz de invocar cualquier Objeto Guardián que conozca y esté en la Tierra.
*Rango 7.-* El Mago es capaz de invocar la presencia espiritual de cualquier ser metahumano que conozca y haya fallecido.
*Rango 8.-* La presencia espiritual metahumana será capaz de poseer un cuerpo vivo (se harán las tiradas oportunas) Poseerá los mismos poderes que tenía al morir. El Mago podrá invocar Objetos Guardián que hayan sido destruidos en el pasado.
*Rango 9.-* El Mago será capaz de invocar seres tipo “Héroe Cósmico” sin que haga falta que estén en la Tierra. No tiene porqué conocerlos. Aparecerá uno al azar.
*Rango 10.-* El Mago es capaz de invocar a Semi-Dioses o Dioses Menores. Esta vez podrá escoger a quien o que quiere invocar de los Rangos anteriores. El Mago es capaz de invocar objetos Divinos.
*Rango 11.-* El Mago es capaz de invocar a Dioses. Los Dioses no podrán mandar a ningún heraldo o representación suya sino que tendrán que personarse ellos mismos.

*(Nota: Ningún invocado está bajo el control del Mago y estos pueden reaccionar de las más diversas maneras, el Mago verá lo que se hace)*

### *63. POSESION*
*(Coste: 85 Puntos de EM por Rango)*
*© Alfonso Izco*

*Rango 1.-* El SPJ Mago cambia de cuerpo con la víctima de su hechizo. En este Rango sólo puede hacerlo a PNJs (o SPJs) con INT igual o inferior a 65. La víctima puede tirar EQM con un malus de –15% para evitarlo. La posesión durará 1D10 Asaltos, luego cada uno volverá a su cuerpo. La víctima quedará aturdida ese Asalto. Si uno de los cuerpos muere durante la posesión, las almas quedarán atrapadas para siempre en el cuerpo en el que estén. Para hacer este hechizo el Mago debe de haber un contacto visual directo con la víctima.
*Rango 2.-* Se puede hacer con PNJs con INT igual o inferior a 75. Con un malus de –30% a EQM. La duración es de 2D10 Asaltos.
*Rango 3.-* INT igual o inferior a 90. –45% a EQM. Duración de 1D20 minutos.
*Rango 4.-* INT igual o inferior a 100. –60% a EQM. Duración de 1 hora.
*Rango 5.-* INT igual o inferior a 115. –75% a EQM. Duración de 1 día.
*Rango 6.-* INT igual o inferior a 130. –90% a EQM. Duración de 10 días.
*Rango 7.-* INT igual o inferior a 150. –110% a EQM. Duración de 1 mes.
*Rango 8.-* INT igual o inferior a 175. –130% a EQM. Duración de 2 meses.
*Rango 9.-(este Rango cuesta 200 Puntos de EM):* Da igual la inteligencia y no tiene derecho a tiradas de EQM o de “Resistencia a Poderes Mentales”. La dominación es indefinida hasta que el Mago lo desee.

### *64. AUMENTAR UNA CARACTERÍSTICA BASICA CUALESQUIERA*
*(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)*
*© Alfonso Izco*

*Rango 1.-* +20 a cualquier característica durante 1D10 Asaltos.
*Rango 2.-* +40 a cualquier característica durante 2D10 Asaltos.
*Rango 3.-* +60 a cualquier característica durante 2D20 Asaltos.

*Rango 4.-* +80 a cualquier característica durante 2D20 Asaltos.
*Rango 5.-* +100 a cualquier característica durante 4 horas.
*Rango 6.-* +120 a cualquier característica durante 6 horas.
*Rango 7.-* +140 a cualquier característica durante 12 horas.
*Rango 8.-* +160 a cualquier característica durante 1 día.

*65. AUMENTAR EL DAÑO ABSORBIDO*
*(Coste: 40 Puntos de EM por Rango)*
*© Alfonso Izco*

*Rango 1.-* +20 al DA durante 1D10 Asaltos.
*Rango 2.-* +40 al DA durante 2D10 Asaltos.
*Rango 3.-* +60 al DA durante 2D20 Asaltos.
*Rango 4.-* +80 al DA durante 2D20 Asaltos.
*Rango 5.-* +100 al DA durante 4 horas.
*Rango 6.-* +120 al DA durante 6 horas.
*Rango 7.-* +140 al DA durante 12 horas.
*Rango 8.-* +160 al DA durante 1 día.

*66. ANULAR HECHIZOS*
*(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)*
*© Alfonso Izco*

*(Nota: El Mago anulará los efectos de los hechizos sobre su entorno o sobre otras personas, nunca sobre su persona)*

*Rango 1.-* A cada Rango de este hechizo se anulan los efectos de hechizos del mismo Rango (Rango 1/Rango 1).
Rango 2.- Etc...

*67. PROTECCIÓN CONTRA HECHIZOS*
*(Coste: 100 Puntos de EM por Rango)*
*© Alfonso Izco*

*Rango 1.-* Por cada Rango que adquiera el SPJ Mago, su persona se volverá inmune a los efectos de los hechizos del mismo Rango a los que los adquiera. Este hechizo está siempre activado.
*Rango 2.-* Etc...

*68. RESISTENCIA MÁGICA.*
*(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago es capaz de modificar la resistencia mágica de una criatura. Todo esto dura 1D4+Rango del hechizo.

*Rango 1.-* El Mago es capaz de hacer que *cualquier* hechizo dirigido hacia su persona tenga un 10% de probabilidades de no surtir efecto.
*Rango 2.-* El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (por naturaleza, no por hechizos u objetos) tenga un 10% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.
*Rango 3.-* El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 20% de probabilidades de no surtir efecto.
*Rango 4.-* El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 20% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.
*Rango 5.-* El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 40% de probabilidades de no surtir efecto.
*Rango 6.-* El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 40% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.
*Rango 7.-* El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 50% de probabilidades de no surtir efecto.
*Rango 8.-* El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 50% de probabilidades de que el hechizo surja efecto
*Rango 9.-* El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 60% de probabilidades de no surtir efecto.
*Rango 10.-* El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 60% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.
*Rango 11.-* El Mago es capaz de hacer que cualquier hechizo dirigido hacia su persona tenga un 70% de probabilidades de no surtir efecto.
*Rango 12.-* El Mago es capaz de hacer que una criatura inmune a magia (ya sea por naturaleza o por hechizos u objetos) tenga un 70% de probabilidades de que el hechizo surja efecto.

*ETC...*

*(Nota: La máxima resistencia mágica posible será de 99%, al igual que su contrario)*

*69. MANO DE POLVO.*
*(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Al ejecutar este hechizo la mano del mago se vuelve negra. Los efectos del hechizo sólo surgen efecto si el mago toca al objetivo (pasando una tirada de Combate Cuerpo a Cuerpo). El mago sólo posee una acción para tocarle o los efectos desaparecerán a no ser que se indique lo contrario.

*Rango 1.-* El mago reduce en ¼ la vida del objetivo si este no pasa una tirada de CON.
*Rango 2.-* Lo de arriba pero CON/2.

*Rango 3.-* El mago reduce en 1/3 la vida del objetivo si este no pasa una tirada de CON.
*Rango 4.-* Lo de arriba pero CON/2.
*Rango 5.-* Ahora el hechizo permanece activo 2 acciones.
*Rango 6.-* El mago reduce en ½ la vida del objetivo si este no pasa una tirada de CON.
*Rango 7.-* Lo de arriba pero CON/2.
*Rango 8.-* El mago reduce a 1/3 la vida del objetivo si este no pasa una tirada de CON.
*Rango 9.-* Lo de arriba pero CON/2.
*Rango 10.-* Ahora el hechizo permanece activo 3 acciones.
*Rango 11.-* El mago reduce a ¼ la vida del objetivo si este no pasa una tirada de CON.
*Rango 12.-* Lo de arriba pero CON/4.
*Rango 13.-* Sin tirada de CON.
*Rango 14.-* Si el SPJ toca al objetivo este *morirá*, quedando reducido a cenizas, si no pasa una tirada de CON.
*Rango 15.-* Lo de arriba pero CON/2 y 4 acciones.

### *70. DIMENSION CERO.*
*(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo no será posible detectar al mago bajo ningún medio (ya sea mágico o no) transportándose a una dimensión semi-paralela. En esta dimensión las cosas se ven como sombras borrosas, sin posibilidad alguna de identificar caras o colores. Además no se puede hacer ningún tipo de hechizo (excepto este), ni funcionan las armas tecnológicas, ni se producen reacciones químicas de ningún tipo... (vamos, que no funciona NADA). Debido a esto último el SPJ perderá 2D20 PVs por cada Asalto que permanezca en la dimensión (no muere directamente porque el hechizo le protege, pero si por causa de ésta pérdida de PVs el mago muere, su cuerpo y su alma desaparecerán, así que no podrá ser resucitado de ninguna manera). Por cada nivel el SPJ adquiera (excepto el primero) la protección del hechizo será mayor, por lo que reducirá en 5 el daño, que debe de ser como mínimo de 1 PV. Todos los PVs que sufra el mago por parte del mundo real se dividirán entre 4 (y viceversa), ya que el mago apenas es tangible. Si lo desea puede atravesar objetos sólidos, pero ya que no es intangible del todo esto le cuesta 10 PVs por cada 30 cm que intente atravesar.

### *71. BOLA DE FUEGO.*
*(Coste: 80 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

Con este hechizo el Mago es capaz de lanzar bolas de fuego que explotan, causando daño de área.

*Rango 1.-* La bola, cuando colisiona con algún objeto, hace el daño de un explosivo débil a un máximo de su Percepción en metros.
*Rango 2.-* Explosivo débil X2.
*Rango 3.-* Explosivo medio a un máximo de (PER/3)x4 metros.
*Rango 4.-* Explosivo medio X2.
*Rango 5.-* Explosivo potente X2 a un máximo de PER X1,5 metros.

### *72. SENDA DE LA PONZOÑA.*
*(Coste: 50 Puntos de EM por Rango)*
*© César Echavarren*

El Mago es capaz de inocular un veneno en el cuerpo del objetivo. Debido a que son venenos mágicos no tienen antídoto posible, pero NUNCA matarán al objetivo, sólo lo dejarán inconsciente.

*Rango 1-* El mago inocula un veneno "muy débil" al objetivo. Sólo con contacto físico y durante 1D4 Asaltos.
*Rango 2-* El mago inocula un veneno "débil" a un máximo de 2 metros durante 1D6 Asaltos.
*Rango 3.-* El mago inocula un veneno "normal" a un máximo de 5 metros durante 1D4+2 Asaltos.
*Rango 4.-* El mago inocula un veneno "fuerte" a un máximo de 10 metros durante 1D6+2 Asaltos.
*Rango 5.-* El mago inocula un veneno "muy fuerte" a un máximo de 15 metros.
*Rango 6.-* El mago puede inocular un veneno místico que drena los PVs del enemigo para curar al mago. El veneno se toma como "muy débil".
*Rango 7.-* El veneno místico es ahora un veneno "débil".
*Rango 8.-* Ahora es veneno "normal".
*Rango 9.-* El veneno es ahora como un veneno "fuerte" solo que los PVs por Asalto siguen siendo los del "normal" (ocho).
*Rango 10.-* El veneno es ahora como un veneno "muy fuerte" solo que los PVs por Asalto siguen siendo los del "normal" (ocho).

*(Nota: Los PVs nunca excederán el máximo del SPJ. Con una tirada de Magia/2 el mago curará venenos)*

### *73. ATRAPAR LA PERDIZ*
*(Coste: El Primer Rango cuesta 20 Puntos de EM, los cuales se van duplicando en los sucesivos)*
*© Arturo Echavarren*

Con este hechizo, el Mago es capaz de alterar el coste, en PX, que se suele otorgar a los SPJs como recompensa por "reducir" supervillanos.

*Rango 1.- (Coste: 20 Puntos de EM):* El Mago es capaz de hacer que la recompensa en

PX obtenida en los combates contra villanos se incremente X 1,5.
*Rango 2.- (Coste: 40 Puntos de EM):* Lo mismo que lo anterior pero X 2.
*Rango 3.- (Coste: 80 Puntos de EM):* Lo mismo que lo anterior pero X 2,5.
*Rango 4.- (Coste: 160 Puntos de EM):* Lo mismo que lo anterior pero X 3.
*Rango 5.- (Coste: 320 Puntos de EM):* Lo mismo que lo anterior pero X 3,5.
*Rango 6.- (Coste: 640 Puntos de EM):* Lo mismo que lo anterior pero X 4.

*(Nota: Aquí caben matizar varias cosas; primera, que solo el SPJ que haga el "golpe de gracia" al supervillano de turno se llevará los PX. Mientras que el resto se llevarán 1/3 de los mismos. Segunda, que este hechizo únicamente se puede ejecutar sobre un único individuo por combate, además, los SPJs de normal no sabrán a cuanto ascienden las recompensas por villano derrotado. Unos tendrán unas y otros otras... Para más información leeros "Sobre la Experiencia" (Pág 173)).*

### *74. BENDICIONES*
*(Coste: 80 Punto de EM por Rango)*
*© Arturo & Cesar Echavarren*

*Rango 1.-"Buitreo":* El Mago es capaz de "encantar" a cualquier SPJ con este hechizo, que hará que los PX ganados por la víctima sean absorbidos directamente por el Mago ejecutor.

*(Nota: El Mago no podrá absorver PX que vengan dados por "día de aventura" o aquellos que sean obtenidos por "crítico" o "buena idea". También resaltar que este hechizo no funcionará con SPJs "Inmunes a la Magia").*

*Rango 2.-Dados de la Suerte 1:* El Mago benefactor de este hechizo es capaz de hacer posible que tanto él como todos aquellos que se vean bajo su influjo, realicen tiradas porcentuales no con 1D100, sino con 2D8; es decir, que se elige un dado de 8 para las "decenas" y otro para las "unidades" y se tiran. Las tiradas obtenidas variarán entre el 11 y el 88. No habrá "críticos", pero tampoco tampoco habrá "pifias". Este sortilegio queda restringido únicamente a los periodos de "Combate". Fuera del mismo será inútil.
*Rango 2.-Dados de la Suerte 2:* Lo mismo que lo anterior. Pero con 2D6. Tiradas entre el 11 y el 66. Las Categorías de Éxito aumentan. Se sigue sin posibilidad de "crítico" o "pifia". El periodo de duración se extiende a las 6 horas.
*Rango 3.-Dados de la Suerte 3:* Lo mismo que lo anterior. Pero con 2D4. Tiradas entre el 11 y el 44. Las Categorías de Éxito aumentan. Se sigue sin posibilidad de "crítico" o "pifia". El periodo de duración se extiende a las 12 horas.

*Rango 4.-Daño Máximo 1:* El SPJ ejecutante de este hechizo es capaz de hechizarse a sí mismo para realizar siempre el daño máximo en todo tipo de ataques que haga. Ya sean estos CaC o por medio de armas.

*(Nota: Las bonificaciones por "crítico" no se tendrán en cuenta. Sí los malus por impactar en las extremidades. El SPJ únicamente puede ejecutar el hechizo sobre sí mismo. La duración del mismo viene dada hasta que el Mago ejecute otro sortilegio)*

*Rango 5.-Daño Máximo 2:* Como lo anterior, pero esta vez el Mago puege ejecutar el hechizo sobre otras personas y únicamente en situaciones de combate o peligro. El hechizo se desvanecerá en cuanto finalicen estos sucesos de riesgo.

# *HECHIZOS EXCLUSIVOS PARA LOS CIBERMAGOS*

### *1. LA SENDA ELECTRICA*
### *(Coste: 60 Puntos de EM por Rango)*
### *© Eduardo Paniagua*

*Rango 0.-Entrada 1:* El Cibermago se teleporta al ciberespacio físicamente, tanto su cuerpo como los enseres que porte encima[69]. El DJ pondrá un tope a los objetos que el Cibermago podrá teleportar. El Cibermago desaparecerá emitiendo un sonido parecido al Modem de un ordenador al conectarse a Internet.
*Rango 1.-Entrada 2:* El Cibermago es capaz ahora de teleportar a una segunda persona consigo. Tanto a ella como a sus enseres[70]. Esta segunda persona no podrá volver si no es a través del mismo hechizo o por medio del poder de "Teleportación" a Rango Cósmico.
*Rango 2.- Descompresión 1:* El Cibermago es capaz de adoptar en el Ciberespacio una "segunda forma" con 100 en todas sus Características Básicas físicas (FUE, CON, AGI, PER y APA). La apariencia de esta "Segunda Forma" queda a discreción del Jugador.
*Rango 3.- Descompresión 2:* Lo mismo que lo anterior, pero esta vez el Cibermago es capaz de adoptar en el Ciberespacio una "segunda forma" con 105 en todas las Características Básicas físicas[71] (FUE, CON, AGI, PER y APA).
*Rango 4.- Puertos de Acceso:* El SPJ Cibermago es capaz de abrir un portal de 2 metros de radio que conecta el "mundo real" con el Ciberespacio. Después de abrir este portal, el Cibermago puede dejarlo abierto el tiempo que quiera, pudiendo realizar otros hechizos. Únicamente el Cibermago ejecutor u otro Cibermago con este mismo hechizo pueden cerrar esta apertura entre dimensiones. También se cerrará con la muerte del Cibermago ejecutor[72].
*Rango 5.- Puertos de Acceso 2:* Lo mismo que lo anterior, pero esta vez el SPJ Cibermago es capaz de abrir un portal de 5 metros de diámetro.
*Rango 6.- Formatear 1:* El SPJ Cibermago, puede, haciendo uso de este hechizo, "ocultar" los objetos inertes que provengan del "mundo real" a la percepción mágica de los Guardianes. Solo los verán si estos los contemplan directamente[73].
*Rango 7.- Entrada 3:* El SPJ Cibermago es capaz de Teleportarse al Ciberespacio llevando hasta 10 personas consigo[74].
*Rango 8.- Formatear 2:* Esta vez el Cibermago ejecutante es capaz, usando este hechizo, de "ocultar" a los Guardianes hasta 10 entes orgánicos[75]. Estos entes permanecerán siempre "invisibles" hasta que el Cibermago quiera o bien este fallezca.
*Rango 9.- Puertos de Acceso 3:* El Cibermago es capaz de teleportarse desde el Ciberespacio a otros lugares o dimensiones que el conozca en los que él mismo haya estado previamente. Puede llevar a 10 personas consigo.
*Rango 10.- Formatear 3:* Esta vez el SPJ Cibermago es capaz de "transmutar", dentro del Ciberespacio, objetos de hasta 5 metros cúbicos que haya traído del exterior, otorgándoles propiedades especiales. Para empezar, puede transmutarlos en una energía especial, llamada "Ciberenergía" la cual difiere de cualquier otra y que hace a estos objetos inmunes al poder de "Control de otras energías". Ahora bien, si estos objetos son sacados del ciberespacio, aparte de ser inmunes al control de otras energías, se vuelven más resistentes de lo normal, añadiéndoles un +50 al DA y un +50 al daño por material[76].
*Rango 11.- Entrada 4:* El Cibermago es capaz de traer al Ciberespacio hasta 100 "Pasajeros" de una tacada[77].

---

[69] Este Rango es gratuito y todos los Cibermagos lo poseen a la hora de hacerse el personaje.
[70] Si esta segunda persona no es un Cibermago. Esta incurriendo en una maniobra castigada por la ley del Ciberespacio, que prohíbe la entrada a cualquier otra criatura no-iniciada (llamadas también "Pasajeros"), pero que todos los Cibermagos la suelen infringir en algún momento u otro.
[71] Adoptar esta segunda forma en el Ciberespacio se considera una "provocación" en según que áreas.
[72] Crear un Puerto de Acceso sin la autorización de un superior es una falta grave, y dejarlo sin vigilancia es algo que potencia la gravedad del mismo. Crear un Puerto de Acceso no autorizado es una "señal" típica de desafío de los Clanes de Cibermagos más rebeldes.
[73] En cuanto un elemento, ya sea orgánico o inerte, proveniente del "mundo real" penetra en el Ciberespacio, es percibido por los Guardianes de esta dimensión, los cuales tienen órdenes de expulsarlo. Estos Guardianes son conocedores de hechizos que les permiten saber si se han abierto brechas en el Ciberespacio por las que han cruzado elementos "exteriores". Con este hechizo, el Cibermago puede "ocultar" los objetos inertes, de hasta 1 metro cúbico a la percepción de estos Guardianes.
[74] Traer al Ciberespacio a un número elevado de "pasajeros" es una falta muy grave, castigada con la anulación de hechizos o el destierro temporal.
[75] Si un "pasajero" proveniente del exterior, logra traspasar el perímetro de los guardianes y es descubierto (se le puede ver si se le observa directamente), se le considerará un espía y se le ejecutará.
[76] Ni qué decir tiene que este tráfico de objetos "mejorados" hacia el exterior del Ciberespacio es una falta grave. Se le pedirán explicaciones al Cibermago que se le "pille" con objetos "Irradiados" de Ciberenergía.
[77] Este potencial es considerado por los Señores del Ciberespacio como "peligroso", todos los Cibermagos en posesión este hechizo serán estrechamente vigilados. La ejecución de este hechizo dentro del Ciberespacio será considerada como un acto de invasión.

*Rango 12.- Descompresión 3:* El Cibermago es capaz de adoptar en el Ciberespacio una "segunda forma" con 130 en todas sus Características Básicas físicas[78] (FUE, CON, AGI, PER y APA).
*Rango 13.- Ciberespía 1:* El propio Cibermago es capaz de hacerse "invisible" tanto para los Guardianes, como para otros Cibermagos dentro del ciberespacio. Únicamente podrá ser descubierto por Cibermagos que posean este hechizo y sean de un Nivel igual o superior al ejecutante.
*Rango 14.- Potenciación:* El SPJ Cibermago es capaz de aplicar el Hechizo "Descompresión 2" en "Pasajeros". La duración del mismo será la misma en la que los "Pasajeros" permanezcan en el ciberespacio. Si estos vuelven al "Mundo Real", sus Características Básicas retornarán a ser las de antes.
*Rango 15.- Ciberespía 2:* El Cibermago no solo podrá hacerse invisible a todos, sino que podrá realizar "Viajes Astrales" dentro del Ciberespacio.
*Rango 16.- "Nukear":* El Cibermago podrá restringir la entrada al Ciberespacio a otros Cibermagos de igual o inferior Nivel al ejecutante.

*2. TERMINALES*
*(Coste: 40 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*(Nota: Recordar que el Cibermago ya posee el Hechizo "Entrada 1" a la hora de hacerse el SPJ.)*

*Rango 1.- Configuración 1:* El Cibermago detecta automáticamente, mientras el SPJ se encuentra en el Ciberespacio, si una terminal en concreto se conecta a la red eléctrica o telefónica; esta terminal puede ser un ordenador, una consola, un móvil, lo que sea, pero debe de conocer esa terminal "Sintonizándola" previamente. Esto se hace usando la habilidad "Magia" mientras se mantiene un contacto visual con la misma, en el "mundo real", claro. Más tarde, en el Ciberespacio, se ejecuta este hechizo y el Cibermago sabrá si esta terminal está conectada a la red o no[79]. Este hechizo será útil como paso previo a hechizos de un nivel mayor.
*Rango 2.- Configuración 2:* Vale, ahora el Cibermago ya sabe si un electrodoméstico cualquiera está conectado a la red o no, es hora de manipularlo. Con este Rango el Mago puede, por ejemplo, manipular la BIOS de un ordenador y hacer que se encienda o apague siempre que este esté conectado a la red eléctrica y/o telefónica. Esto también vale para, por ejemplo, un móvil que se está cargando, el SPJ puede decidir encenderlo o apagarlo mientras dure la conexión, pero por ahora no mucho más.
*Rango 3.- "Crackear":* El Cibermago es capaz de "saltarse" contraseñas "simples" que nos podemos encontrar en Internet o en un programa informático, "PINs" o "PUKs" de móviles, etc... con solo tirar "Magia".
*Rango 4.- CiberRED 1:* El Cibermago es capaz ahora de descomponerse en "Ciberenergía" y penetrar en una terminal encendida, para, bien permanecer expectante en ella, o bien para teleportarse de una a otra terminal que conozca, y también esté encendida[80]. No podrá hacer más, o bien se queda o bien se vá. Un vez se haya ido a la otra terminal, se podrá hacer tangible allí. Vamos, que puede teleportarse de terminal en terminal.
*Rango 5.- Virus 1:* A este nivel el Mago ya sabe introducirse en un ordenador. Ahora es cuando es capaz de manipular sus contenidos. Puede eliminar ficheros, programas, configuraciones... de la misma manera que lo haría un usuario normal con su ordenador encendido. Solo que el Cibermago es capaz de "Guardar" los datos de la terminal intervenida en su propia cabeza, como si fuera un CD o un disquete, pero con mucha más capacidad (¿Habéis visto *Johnny Mnemonic*?). Pues lo mismo[81]. El DJ puede restringir el acceso a según qué datos si estos estuviesen bajo la tutela de poderosos sistemas informáticos de seguridad o "sancta sanctorums" de otros cibermagos.
*Rango 6.- Virus 2:* Los mismo que lo anterior, pero esta vez el Cibermago puede hacerlo ha distancia. Únicamente tiene que mantener un contacto visual (directo) con la terminal a tratar.
*Rango 7.- Virus 3:* Lo mismo que los dos anteriores, pero esta vez el mago es capaz de "implantar" otros hechizos en espera que se ejecutarán en cuanto se realicen una serie de comandos por parte del usuario[82].
*Rango 8.- CiberRED 2:* Esta vez no solo el Mago es capaz de transmutarse en "Ciberenergía", sino que ahora es capaz de hacerlo a terceros. (Uno por cada AxA del Mago) e introducirlos en las terminales. Para volver estos a su forma original precisarán que el Cibermago vuelva a ejecutar el hechizo. Si estos

[78] Solo los Guardianes poseen semejante potencial. No está autorizado el uso de este hechizo dentro del Ciberespacio si no se es un Guardián.
[79] Este hechizo-llave, puede ser usado en todo tipo de electrodomésticos previa "sintonización" de los mismos.
[80] En este estado, el Cibermago no es tangible, se convertirá en una especie de "Poltergeist" (Ver "Poderes", T2, 63) informático, no podrá manipular físicamente nada. Si hay un apagón mientras está en este estado el SPJ morirá.
[81] La capacidad del cerebro del SPJ puede ser de hasta Terabytes (millones de Megas).
[82] Por ejemplo; cuando el usuario del ordenador abra un determinado programa o bien realice una combinación de teclas prefijada, los hechizos se ejecutarán.

terceros no son cibermagos no podrán manipular de ninguna manera el contenido de las terminales en que se introduzcan.
*Rango 9.- Firewalls:* Con este Hechizo el Mago podrá hacer que diversas terminales sean "seguras" frente a diversas intrusiones de Cibermagos. Usando este hechizo, el Cibermago tendrá una "sensación de peligro" si al enfocar su poder sobre una terminal esta se encuentra "infectada" o tiene un posible riesgo. Este hechizo únicamente puede romperse por Cibermagos en posesión de este hechizo que sean de un nivel superior al ejecutante.
*Rango 10.- "Sancta Sanctorum":* Lo mismo que lo anterior, pero esta vez el Cibermago intruso en la terminal receptora de este hechizo recibirá un daño de 1D100+50 ignorando el DA. La terminal será "invisible" para todos aquellos Cibermagos que, desde el Ciberespacio, intenten localizarla. Únicamente podrá ser percibida por Magos de un nivel superior al ejecutante.

### *3. SEEK & DESTROY*
*(Coste: 40 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*(Nota: Recordar que el Cibermago ya posee el Hechizo "Entrada 1" a la hora de hacerse el SPJ.)*

*Rango 1.- Buscador 1:* Esto funciona como el Hechizo de "Configuración 1", pero esta vez el Cibermago detecta automáticamente, en vez de electrodomésticos, personas (llamadas también "usuarios") mientras el SPJ se encuentra en el Ciberespacio. Detectará si una persona en concreto está usando de manera directa un electrodoméstico o terminal conectado a la red eléctrica o telefónica; este terminal puede ser un ordenador, una consola, un móvil, lo que sea, pero antes debe de conocer ese usuario "Sintonizándole" previamente. Esto se hace usando la habilidad "Magia" mientras se mantiene un contacto visual con el mismo, en el "mundo real", claro. Más tarde, en el Ciberespacio, se ejecuta este hechizo y el Cibermago sabrá si ese usuario en concreto está usando una terminal o no[83]. Este hechizo puede ser usado tanto si el Cibermago está en el "Mundo Real" como en el "Ciberespacial".
*Rango 2.- Buscador 2:* Empieza lo divertido. Ahora que el Mago tiene "sintonizado" al usuario, puede obtener datos diversos del mismo; es decir, si el usuario está viendo la tele, el Cibermago sabrá qué programas y cadenas está viendo. Si está usando el ordenador, sabrá los programas que está utilizando, qué páginas consulta en Internet, qué archivos tiene "ocultos", etc, y si está usando un móvil, conocerá su agenda de contactos, la gente que le ha llamado, SMS, etc. El DJ verá más o menos el volumen de información que le puede proporcionar al Jugador.
*Rango 3.- Buscador 3:* Esto es un poco a la inversa, si antes el Cibermago era capaz de "sintonizar" al usuario mientras este estaba usando una terminal, ahora el Mago es capaz de "buscar" en todas las "terminales" del mundo que estén conectadas tanto a la red eléctrica como a la telefónica datos referentes al usuario en cuestión, como si del buscador "Google™" se tratara; Cuentas bancarias, Hacienda, Páginas web, Hemerotecas digitalizadas..., el DJ es el que tiene la última palabra en cuanto a información que se pueda obtener. Si el "usuario" es otro Cibermago y ha ejecutado el hechizo "Firewalls" sobre una terminal, el Mago Buscador no obtendrá la información contenida en ella, para él sería como si no existiera... a menos, claro, que el Mago "Buscador" sea de un nivel mayor que el ejecutante de los "Firewalls", caso en que sí obtendrá la información contenida en esa terminal, y sabrá que han ejecutado sobre ella este hechizo, pero no quien... y si, por casualidad, esta terminal tuviese el hechizo de "Sancta Sanctorum", pues sería el fin del Mago "Buscador", ya que recibiría un daño de 1D100+50 ignorando el DA del mismo A MENOS QUE este ya supiera el hechizo "Firewalls" con el que este tendría una "Sensación de Peligro" antes de trastear según que terminales. Avisado queda.
*Rango 4.- Salvapantallas Hipnótico:* Vale, ya tenemos "Sintonizado" al usuario y lo tenemos cerca de una terminal. Ahora es cuando podemos hipnotizarlo con una serie de imágenes fluctuantes que surgirán en la pantalla de la misma. La víctima deberá tirar EQM/2 si quiere oponer resistencia, pero deberá tirar cada AxA si fuera una situación de combate. En caso de caer, sería parecido al efecto de "Dominación Mental" Rango Bajo (La víctima estará bajo el control del Cibermago durante 2 Asaltos, será consciente de todo lo que hace), todo igual salvo por el hecho de que el Cibermago es capaz de realizar acciones físicas mientras ejecuta el hechizo. La víctima puede "recaer" en los efectos del mismo de nuevo si contempla este salvapantallas otra vez. El Cibermago es inmune a los efectos de su propio hechizo PERO NO si es ejecutado por otro Mago.
*Rango 5.- Vórtice 1:* Lo mismo que lo anterior, pero en vez de hipnotizar a la víctima, la succionaremos a través de la terminal ¿Qué cómo? Esta se irá transmutando en "Ciberenergía" y se creará como un "efecto embudo" cuyo vértice partirá de la terminal. El efecto es igual que el del hechizo "tirar de la cadena" (3. "Alterar los Líquidos" Rango 12). El

[83] La pregunta sería ¿Qué es o sería una terminal? ¿Un secador? ¿Un frigorífico? Bueno, restringiremos un poco el abanico de electrodomésticos y diremos que sería todo aquel que tenga una "pantalla". Es decir, el Cibermago detectaría si un usuario previamente "sintonizado" estuviera viendo la tele, usando un ordenador, una consola, un móvil, etc, etc.

remolino de succión es de hasta 6 metros de diámetro X Nivel del ejecutante capaz de trasladar por la terminal una masa de 1000 Kg. X Nivel del Mago. Aquí el Cibermago es capaz de realizar acciones físicas sin que corra peligro la integridad del hechizo. Para "salir" del remolino hará falta ejercer una fuerza capaz de vencer a la presión de succión del mismo. El Cibermago puede hacer que la víctima del hechizo "salga" por cualquier otra terminal que el mago haya "sintonizado" previamente.
*Rango 6.- Vortice 2:* Lo mismo que lo anterior, pero todo lo succionado aparece inmediatamente en el Ciberespacio.
*Rango 7.- "Bannear":* El SPJ Cibermago es capaz de crear como "bombas" de "Ciberenergía" que en el "Mundo Real" servirían para introdicirlas en las terminales y si algún otro Cibermago "Pasa por ahí", pues *Kabooom!* Recibe el daño de un explosivo "Leve". PERO si este hechizo se usara en el Ciberespacio, el daño pasaría a ser el de un explosivo "potente". El Mago es capaz (en el Ciberespacio) de "detonar" las bombas con solo tirar "Magia".
*Rango 8.- Lastre Ciberespacial:* Con esto, es simple, el Mago va al Ciberespacio (esto no funciona en otro lugar) y una vez allí, tanto si ha llevado a un "pasajero" consigo como si se encuentra allí a otro Cibermago puede "lastrar" a ambos imponiéndoles un –20% A TODO *por Asalto*. Es decir, aunque el SPJ tenga 3 AxAs no puede ejecutar el hechizo más que 1 sola vez (si no sería la pera...). Es efecto es acumulativo.
*Rango 9.- Anulación:* Esta vez el Cibermago es capaz de anular los Poderes Mutantes de un "pasajero" una vez estén ambos en el Ciberespacio. No anulará los Poderes de Objetos Guardián, Hechizos, etc, etc...
*Rango 10.- Jaula Cibernética:* En el Ciberespacio el Mago es capaz de crear una "Jaula" de "Ciberenergía" de 4 metros cúbicos con un DA de 100, y puede crearla "alrededor" de una victima.
*Rango 11.- Reprogramar:* El SPJ Mago podrá "implantar" órdenes subliminales tanto a "pasajeros" como a otros Magos (de nivel inferior al ejecutante) desde el Ciberespacio, comunicándose con ellos a través de terminales previamente "sintonizadas". El Hechizo funciona como una "Dominación Mental" que dura 24 horas, Las víctimas pueden, cada hora, tirar EQM para liberarse del control de Cibermago. Son todos plénamente conscientes de lo que hacen. El Cibermago, una vez implantadas las órdenes, puede hacer lo que quiera, me refiero a que no tiene por qué "estar pendiente" todo el rato de sus victimas. Puede hacer cualquier otra maniobra física, vamos.
*Rango 12.- Purgación:* Como "Anulación", pero se extiende a Objetos Mágicos, Guardián, Hechizos de otros Magos, etc... en el Ciberespacio nada tendrá poderes. (El Mago "purga" 1 cosa por cada AxA).
*Rango 13.- Involución:* Ja, ¿Habéis leido los cómics de *"ZOT!"* de Scott McCloud? ¿Os acordáis del "Rayo Involucionador"? Pues aquí es algo parecido. Una vez en el Ciberespacio el Mago es capaz de lanzar un rayo que no hace daño, sino que "involuciona" a la víctima. El el caso de humanos, sería una regresión a un estado de primate, la víctima del hechizo tendría una ficha de "mono".

*4. HACK*
*(Coste: 40 Puntos de EM por Rango)*
*© Eduardo Paniagua*

*(Nota: Recordar que el Cibermago ya posee el Hechizo "Entrada 1" a la hora de hacerse el SPJ.)*

*Rango 1.- "esto se ha 'petao'":* El SPJ es capaz de hacer que un rograma "malfuncione" en cualquier terminal previamente "Sintonizada".
*Rango 2.- MailBomb 1:* Las terminales previamente "sintonizadas" en el "Mundo Real" explotan como si de un explosivo "leve" se tratara. El Mago solo tienen que tirar "Magia".
*Rango 3.- MailBomb 2:* Lo mismo, pero la explosión será como la de un explosivo "Medio".
*Rango 4.- MailBomb 3:* Lo mismo, pero "Potente".
*Rango 5.- "Tienes un E-Mail":* El SPJ es capaz de "Llamar" o Mandar "E-Mails" con solo concentrarse y sin que esté conectado a ninguna terminal. Esto vale tanto el Mago esté en el Ciberespacio como en el "Mundo Real".
*Rango 6.- Crear Sirvientes:* Es como el poder de "Convocar Sirvientes" (Tabla 2, 49). Pero esta vez son seres hechos de "Ciberenergía".
*Rango 7.- Crear Virus:* El SPJ es capaz de "Crear" seres de "Ciberenergía", tiene 500 Puntos para repartír entre sus Características Básicas. El SPJ Cibermago puede "otorgarles" a sus Creaciones "Poderes Mutantes" al azar, eso sí, cada poder cueta 50 Puntos.

(*Continuará)*

## *TABLA DE FAMA*

-Por Aventura realizada- *3 puntos.*
-Por cada Nivel del SPJ- *2 puntos.*
-Acción heroica en público- *5 puntos.*
-Salvar a diez civiles- *7 puntos.*
-Salvar a cien civiles- *15 puntos.*
-Salvar a mil civiles- *30 puntos.*
-Matar a diez civiles- *8 puntos.*
-Matar a cien civiles- *16 puntos.*
-Matar a mil civiles- *31 puntos.*
-Salvar a un PNJ de fama- *puntos del PNJ entre 10.*
-Ser superhéroe oficial de una ciudad- *5 puntos.*
-Ser superhéroe oficial de un país- *15 puntos.*
-Vencer a un enemigo famoso- *puntos del PNJ entre 10+2.*
-Ser reconocido por un colectivo- *10 puntos.*
-Detener una amenaza local (como un terremoto en la ciudad)- *35 puntos.*
-Detener una amenaza nacional (como una guerra)- *50 puntos.*
-Detener una amenaza global (como una invasión extraterrestre)- *250 puntos.*
-Ser compañero de grupo de un superhéroe famoso- *puntos del compañero entre 15.*
-Por aspecto inusual (como la piel verde de Johnny Cicuta o la superapariencia de Demencia)- *3 puntos.*
-Por aspecto siniestro (como Averno)- *4 puntos.*
-Por ser millonario (si la personalidad de superhéroe es pública)- *10 puntos.*
-Por conducta excéntrica- *5 puntos.*
-Por comportamientos especialmente crueles o reprobables (como las costumbres culinarias de Troll)- *15 puntos.*
-Por destrucción de bienes por valor de un millón de pesetas- *2 puntos.*
-Por destrucción de bienes por valor de cien millones de pesetas- *5 puntos.*
-Por destrucción de bienes por valor de mil millones de pesetas- *20 puntos.*
-Por haber estado en la cárcel- *2 puntos.*
-Por ser una amenaza- *8 puntos.*
-Por ser un terrorista mundial- *35 puntos.*
-Por relacionarse con amenazas- *2 puntos.*
-Por relacionarse con terroristas mundiales- *8 puntos.*
-Por ser criatura mitológica- *3 puntos.*
-Por ser criatura de la noche- *5 puntos.*
-Magnicidio- *puntos del muerto entre 5.*
-Por ser un “guay”- *4 puntos.*
-Venir del pasado o del futuro (y que se sepa)- *2 puntos.*
-Traje llamativo (como el de esvástica)- *2 puntos.*
-Ser del tipo “Lachoso” o “Superhéroe publicitario”- *2 puntos.*
-Poseer el estatus de “héroe”- *10 puntos.*
-Poseer una APA mayor de 90- *2 puntos.*

*Resultados:*

Desconocido- *1 punto.*
Del montón- *30 puntos.*
Me suena- *45 puntos.*
Conocido- *70 puntos.*
Muy conocido- *90 puntos.*
Presente en todas las conversaciones- *150 puntos.*
Más conocido que los Beatles- *300 puntos.*

## *RESISTENCIA A PODERES MENTALES (R.P.M.)*

Esta habilidad es un porcentaje que se restará a la que tenga cualquier otro SPJ que quiera manipular o atacar nuestra mente. Vendría a ser algo así como nuestra "parada" a cualquier ataque o control de tipo mental.
Dado que esta habilidad mide la fortaleza o resistencia de nuestra mente este malus al ataque de otro debería usarse siempre que se ataque a nuestra cabeza, ya sea poder o magia, al igual que el daño absorbido siempre cuenta a todo ataque físico, sea cual sea su origen.
Sólo se anula cuando un SPJ baja la guardia consciente y voluntariamente. Si un SPJ, llamado A cede a otro, llamado B, que use su telepatía para que le lea la mente. La R.P.M. no cuenta, tanto como si le lee la mente como si B es un traidor inflirtado y le hace un ataque psiónico, cuando un SPJ baja la guardia, la baja con todas las consecuencias, no se puede bajar para una cosas sí y otras no, dado que se hace un esfuerzo de concentración.

Hasta una R.P.M. de 50, si uno se concentra para bajar la guardia frente a un SPJ, se abre durante unos minutos a todos, con lo que un ataque de un tercero podría pillarle con los pantalones bajados y no contarle como malus. Salvo si se trata de alguien que tenga ya telepatía. Si se tiene aunque sea un porcentaje bajo con otro SPJ con telepatía, para establecer contacto uno tiene que relajarse para que el otro establezca contacto, pero no hasta el punto de dejar que lo sorprendan.
Con 51 o más en R.P.M. eres capaz de controlar lo suficiente como para enfocar y que no te pueda atacar un tercero sin contar tu porcentaje de R.P.M. (en este grupo irían los SPJs que posean Telepatía sin influir si llegan al rango o no).

*R.P.M.=(2 x nivel del SPJ)+(Modificadores)*

Contemplamos cuatro tipo de modificadores:

*1) De Estado:*

Estos son los únicos acumulables entre sí.

| | |
|---|---|
| +15 | Bajo la Protección de una Entidad |
| +40 | Si tiene Voluntad Indoblegable (Virtud) |
| +2 x NIVEL | Si el SPJ es Mago o Shaman (adicional) |
| +15 | Si parte del cerebro es cibernético o no es orgánico |
| - 10 | Si está en estado alterado de Rabia |
| - 5 a 20 | Si toma drogas o similares |
| +5 | Por rango de Poder en Telepatía (Bajo +5; Medio +10, etc.) |
| +5 | Si es Orgulloso (Defecto) |
| ± de 5 a 20 | A decisión del DJ |

*2) De Raza:*

Estos modificadores sólo se tienen en cuenta si quien intenta el poder mental es de otra especie.

| | |
|---|---|
| +25 | Guimorian |
| +20 | Ursinos Nativos aislados |
| +40 | Ursinos Nativos en grupo |
| +10 | Ursinos Híbridos |
| +10 | Atlantes |
| +15 | Tesh-Kar |
| +10 | Nekorianos |
| +15 | K'rnai inoculados |
| +25 | K'rnai transformado |
| +10 | Vampiros Normales |
| +20 | Vampiros Estelares |
| +5 | Vampiros Artificiales |
| +10 | Hombres Lobo Puros |
| +10 | Hombres Lobo Renegados |
| +5 | Hombres Lobo Híbridos |
| +20 | Poseídos |
| +15 | Dorkan |
| +5 | Terranos |
| +5 | Terrícolas |
| +25 | Héroes Cósmicos |
| +25 | Angeles y Demonios |
| +40 | Dioses |
| +70 | ENTIDADES |
| +25 | Dragones |
| +15 | Resto Mitológicos y Mágicos |

*3) Por Inteligencia*

| Inteligencia | Modificadores |
|---|---|
| 0 – 20 | -15 |
| 21 – 40 | -10 |
| 41 – 60 | -5 |
| 61 – 80 | 0 |
| 81 – 100 | +5 |
| 101 – 140 | +10 |
| 141 – 180 | +15 |
| 181 – 200 | +20 |
| >200 | +25 |

*4) Por Voluntad*

| Voluntad | Modificadores |
|---|---|
| 0 – 20 | -30 |
| 21 – 40 | -20 |
| 41 – 60 | -10 |
| 61 – 90 | 0 |
| 91 – 120 | +10 |
| 121 – 150 | +20 |

| | |
|---|---|
| 151 – 170 | +30 |
| 171 – 195 | +40 |
| 195 – 200 | +60 |
| >200 | +70 |

## *Sobre la Experiencia...*

Una de las reglas que personalmente aplicamos en el transcurso del juego trata sobre los PX que se reparten entre los SPJs cuando finaliza un combate y los adversarios han sido ya reducidos.

De normal, cada "Adversario" posee un "valor" en PX que vienen determinados por su potencial y peligrosidad. Por ejemplo, a un ninja "cutre" le solemos otorgar un valor de 300 PX y por el otro extremo, una "amenaza cósmica" puede llegar a tener una recompensa de 3000 o 4000 PX. En esto, cada DJ tiene en cuenta varios factores, como el potencial del supergrupo de SPJs y tal.

Bien, pues lo que solemos hacer en nuestro grupo de Jugadores es otorgar la totalidad de PX al SPJ que ha dado el "golpe de gracia" al villano de turno y al resto de SPJs que han participado de manera *directa* en el combate (no a aquellos que se han escondido como nenas) se les ofrece 1/3 de los PX que componen el valor del adversario; es decir, el héroe que haya "reducido" a la amenaza (no tiene por qué matarlo) se le dá, pongamos, 1200 PX. Al resto de SPJs que han sido participes en la lucha se les ofrecerían 400 PX ¿Ok?

Por eso es mejor pensar en recompensas que sean divisibles entre 3, haciendo más fáciles así los cálculos.

Claro, que por otra parte podéis pensar en que "no es justo" que, por ejemplo un SPJ le de "caña" a un malo y luego venga otro y con un golpecito, lo tumbe y se lleve los puntos. Sí, es verdad, pero... qué se le va ha hacer. Tampoco es justo que en un combate haya gente en la retaguardia que "mame" de los PX que son ganados con gran riesgo por otros SPJs.

Vosotros mismos.

## *Tabla de Pifias*

*© Vicente Ruíz.*

*1D100*

*01-05.*- La próxima acción tendrá un malus del –15%.
*06-15.*- Pierde la Siguiente AxA, ya sea en el mismo Asalto o en el siguiente.
*16-20.*- No puede realizar la misma acción que ha originado la pifia en los próximos 1D3 Asaltos.
*21-25.*- Pierde las 1D3 AxAs, pero puede "parar" normalmente.
*26-30.*- Se rompe la sujeción de una pieza de la Armadura (Tirar "Localización"). Del Escudo o de la ropa. Si esto no se puede dar, el Malus a la Próxima AxA es de –20%.
*31-35.*- Como el anterior, pero además pierde la posibilidad de "Atacar" o "Esquivar". Su "Parada" se verá anulada.
*36-40.*- No puede hacer nada en 1D3 Asaltos. La "Parada" se anula.
*41-45.*- Cae al suelo. No puede hacer nada más en ese Asalto.
*46-50.*- Esguince o Caída: 1 Extremidad (Tirar "Localización") queda inútil durante 1D10 Asaltos.
*51-55.*- Visión Empañada: –25% a todo (Incluida la "Parada") durante 1D3 Asaltos.
*56-60.*- Igual que lo anterior, pero con un malus de –50% a todo durante 1D6 Asaltos.
*61-65.*- Tobillo Torcido: Inmovilizado 1D10 Asaltos. Tasa de "Movilidad" a la mitad. Si es una mano o poder, su daño o efectos se verán reducidos a la mitad.
*66-70.*- Distracción: En el siguiente Asalto todos los adversarios tienen +25% a cualquier acción ofensiva sobre el SPJ. Si no es esto posible, la próxima AxA a –25%.
*71-75.*- Aturdido 1D6 Asaltos. "Parada" a la mitad y +15% a cualquier acción ofensiva contra él.
*76-80.*- Perdida de Objeto: El arma, escudo u objeto utilizado se cae a 1D6 metros (Tirar 1D8 para comprobar la dirección). Se tarda 1D3 AxAs en recuperarlo. Si esto no es posible, una extremidad o poder no pueden ser utilizados en 1D3 Asaltos.
*81-85.*- Objeto, arma o escudo roto. Si esta es un extremidad, actuará a la mitad de su porcentaje original hasta que le hagan Primeros Auxilios. Si es un Poder, este no podrá ser de nuevo utilizado hasta que finalice el Combate o bien hasta que obtenga una Categoría de Éxito de –15% en tidadas de "Suerte". Unicamente se permite una tirada por AxA.
*86-90.*- Golpea al amogo más cercano o a sí mismo realizando Daño normal.
*91-92.*- Igual que lo anterior, pero con daño máximo.
*93.-94.*- Igual que el 66-70, pero es un Golpe Crítico.

*95.*- Hemorragia Masiva: Pierde 10 PVs por AxA, hasta ser curado. Todos los porcentajes bajan un –25%. Si esto no es posible, pierde un Poder o Habilidad durante 1D10 Asaltos.
*96.*- Guardia Abierta: El Próximo ataque es un Crítico, con un bonus de +30% a su realización. Si esto no es posible, la manobra resulta un Desastre Total (Ocurre todo lo contrario a lo que se tenía pensado hacer).
*97.*- Herido Mortalmente: Cae Inconsciente Automáticamente, y este debe de ser hospitalizado de inmediato o bien perecer en 1DX Asaltos. Si esto no es posible, pierde un Poder o Habilidad durante 1DX Asaltos.
*98-99.*- Tira 2 veces an la Tabla.
100.- Tira 3 veces en la Tabla.