

Spiderman VS. Duende Verde

Por Jesús Molina

SPIDERMAN
NOMBRE DEL PERSONAJE
MUTANTE - INDUCIDO 7
TIPO METAHUMANO
PETER PARKER 1'78
ID SECRETA ALTURA
CIUDADANO AMERICANO SIN ANTECEDENTES PENALES NINGUNO
ESTATUS LEGAL GRUPO DE AFILIACIÓN

CARACTERÍSTICAS

FUE FUERZA	45	112	PESO LEVANTADO	10T	MODIFICADOR AL DAÑO	5010+5	MODIFICADOR AL SALTO	X2
CON CONSTITUCIÓN	45	115	RECUPERACIÓN (PPM)	4	DAÑO ASORBIDO	30	PUNTOS DE VIDA (PV)	CON -35
AGI AGILIDAD	95	180	PARADA	65	AxA	5	SALTO (m)	1'17 91
INT INTELIGENCIA	85		PV PUNTOS DE VIDA				EM ENERGÍA MAGICA	
PER PERCEPCIÓN	90						INI INICIATIVA	90
APA APARICIÓN	76						RES RESISTENCIA	38
VOL VOLUNTAD	84						EQM EQUILIBRIO	70

CONJUROS/PODERES

NOMBRE	VALOR	RANGO	EFFECTOS
SUPERFUERZA	-	(%)	+67 A FUE
SUPERCONSTITUCIÓN	-	(%)	+70 A CON
SUPERAGILIDAD	-	(%)	+85 A AGI
ADHERENCIA	146	(%)	+30 A TREPAR/SALTAR
PRECOGNICIÓN	96	ELEV.	DETECTA PELIGROS POTENCIALES

1. Sólo aplicable en los poderes. 2. Entre paréntesis, sólo para poderes, el valor que se obtiene al determinar el rango del poder. Este valor servirá para calcular ataques y otros efectos tal como sale explicado en el manual básico.

ARMAS

NOMBRE	DAÑO	DA	MUN	REC	ESPECIAL	OM	DC	DM	DL
PUNO	5010+5								
LANZAREDES	*	3	10	1		2	10	20	30

NOTAS

LOS LANZAREDES DISPARAN UNA SUSTANCIA VIS-COSA, QUE SOLIDIFICA EN CONTACTO CON EL AIRE. LOS LANZAREDES DISPARAN UNA SUSTANCIA VIS-COSA, QUE SOLIDIFICA EN CONTACTO CON EL AIRE. ÉSTA SUSTANCIA TIENE UNA FUERZA DE 120 SI DISPARA CON UNA MANO O 150 SI DISPARA CON LAS DOS. SPIDERMAN PUEDE LANZAR A UN Oponente QUE ESTE ATRAPADO EN LA RED CONTRA ALGÚN OBJETO (PARED, ROCAS, COCHES) CAUSANDO QUE SUME AL DAÑO EL MODIFICADOR POR MATERIAL DE ESE OBJETO. CAUSA EL MISMO BONUS AL DAÑO SI EL QUE SE LANZA ES EL MISMO. LA RED TARDA UNA HORA EN DISOLVERSE. SPIDERMAN SIEMPRE GANA INICIATIVA, SALVO QUE NO TENGA SU PRECOGNICIÓN O ALGÚN Oponente TENGA PRECOGNICIÓN A ELEVADO O MAYOR RANGO EN SU CINTURÓN LLEVA 30 CARTUCHOS DE LANZAREDES. CADA CARTUCHO TIENE 10 DISPAROS.

Resistencia a Prejuicios

Base	MANHATTAN
Enemigos Principales	ELECTRO, DUENDE VERDE, KINGPIN...
Aliados	NOVA, ANTORCHA, SPEEDY...

HABILIDADES

GENERALES

GENERALES	CARACTERÍSTICA	BASE	EXPERIENCIA	OTROS	TOTAL
<input checked="" type="checkbox"/> Acechar/Discreción	(AGI+PER)/2				135
<input checked="" type="checkbox"/> Buscar Referencias	(INT-10)				75
<input checked="" type="checkbox"/> Combate Cuerpo a Cuerpo	(AGI+PER)/2				150
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimientos Generales	(INT)/3				45
<input checked="" type="checkbox"/> Esconderse	(AGI+PER)/4				68
<input checked="" type="checkbox"/> Idea	(INT)/2				42
<input checked="" type="checkbox"/> Idioma Nativo	(INT)				85
<input checked="" type="checkbox"/> Influencia	(INT+APA)/2				94
<input checked="" type="checkbox"/> Lanzar	(FUE+PER)/2				101
<input checked="" type="checkbox"/> Magia	(INT+PER)/2				42
<input checked="" type="checkbox"/> Primeros Auxilios	(INT)/2				44
<input checked="" type="checkbox"/> Rastrear	(INT+PER)/4				45
<input checked="" type="checkbox"/> Suerte	(PER)/2				200
<input checked="" type="checkbox"/> Trepas/Saltar	(AGI)				

1. Sólo disponible para SPJs que pueden utilizar los poderes ascaros.

APRENDIZAJE

APRENDIZAJE	CARACTERÍSTICA	BASE	EXPERIENCIA	OTROS	TOTAL
<input checked="" type="checkbox"/> Abrir Cerraduras	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Arco	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armadura de combate	(INT+PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Arma Corta	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Arma Larga	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas Militares	(PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas Blancas	(AGI+PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas LANZAREDES	(2*PER)/3				95
<input checked="" type="checkbox"/> Armas	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Artes Marciales	(AGI+PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Cibernética	(INT)/2				45
<input checked="" type="checkbox"/> Ciencia	(INT)/3				60
<input checked="" type="checkbox"/> Ciencia BIOLOGÍA	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Ciencia ELECTRÓNICA	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Ciencia	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Ciencia	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Computadora/Comunicaciones	(INT)/2				60
<input checked="" type="checkbox"/> Cond. Vehículo	(PER+INT)/4				
<input checked="" type="checkbox"/> Explosivos	(INT)/2				60
<input checked="" type="checkbox"/> Farmacología	(INT)/2				60
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina general	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina esp.	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina esp.	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina esp.	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina esp.	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Montar Animal	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Montar Animal	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Nadar	(FUE+AGI)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Otro Idioma	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Otro Idioma	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Sistemas de Armamento	(PER)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Trampas	(INT)				
<input checked="" type="checkbox"/> Vaciar Bolsillos	(AGI)/2				

Q. Habilidad que no se posee (-30%). S. Habilidad que se posee. * Habilidades generales que pueden subir con la experiencia.
0. Excluyen poseedores de una. 1. Armas explosivas. 2. Excluyen espías artes marciales. 3. Debe elegir una. 4. Especializaciones.
5. Debe especificarse una. 6. Excluyen personajes Tecnócratas. 7. Debe elegir un ambiente en el que será válida la habilidad.
© 2002 Proyección Editorial Cóm, S.L. - www.proyeccion.net - Todos los derechos reservados.
Made in España. Se permite la fotocopia de esta hoja para uso personal.

DUENDE VERDE
NOMBRE DEL PERSONAJE
MUTANTE - INDUCIDO 7
TIPO METAHUMANO
NORMAN OSBORN 1'85
ID SECRETA ALTURA
CIUDADANO AMERICANO SIN ANTECEDENTES PENALES NINGUNO
ESTATUS LEGAL GRUPO DE AFILIACIÓN

CARACTERÍSTICAS

FUE FUERZA	50	115	PESO LEVANTADO	14T	MODIFICADOR AL DAÑO	5010+15	MODIFICADOR AL SALTO	X2
CON CONSTITUCIÓN	56	120	RECUPERACIÓN (PPM)	40	DAÑO ASORBIDO	30	PUNTOS DE VIDA (PV)	CON -35
AGI AGILIDAD	75	145	PARADA	50	AxA	4	SALTO (m)	1'11 92
INT INTELIGENCIA	90		PV PUNTOS DE VIDA				EM ENERGÍA MAGICA	
PER PERCEPCIÓN	90						INI INICIATIVA	72
APA APARICIÓN	65						RES RESISTENCIA	40
VOL VOLUNTAD	75						EQM EQUILIBRIO	25

CONJUROS/PODERES

NOMBRE	VALOR	RANGO	EFFECTOS
SUPERFUERZA	-	(%)	+65 A FUE
SUPERCONSTITUCIÓN	-	(%)	+64 A CON
SUPERAGILIDAD	-	(%)	+70 A AGI
REGEN. TEJIDOS	-	ALTO	P/H X10. MIEMBROS 12/4/2 H.

1. Sólo aplicable en los poderes. 2. Entre paréntesis, sólo para poderes, el valor que se obtiene al determinar el rango del poder. Este valor servirá para calcular ataques y otros efectos tal como sale explicado en el manual básico.

ARMAS

NOMBRE	DAÑO	DA	MUN	REC	ESPECIAL	OM	DC	DM	DL
GUANTES	5010+50	4	24	1		2	10	20	40
GRANADA	*	-	*	-		2	10	20	40
CUCHILLA	206+40	-	10	-	REDUCC. DA	2	10	20	40
ALA AERO...	2010+50	1	-	-	REDUCC. DA				
PINCHO AERO...	3010+60	1	-	-	REDUCC. DA				

VEHÍCULOS

NOMBRE	VMVC	MAN	PE	B	AUT.	NOTAS
ABROCESLIZADOR	200/160	+20	75	46	400	M.B.A. TENE FLOS EN LAS ALAS Y UN PINCHO

NOTAS

* Pueden ser Explosivos (granadas normales, lleva 8), de humo (-30 a los ataques, lleva 2), aturdiradoras (de CON 140, lleva 2), incendiarias (5d10+75 de daño por asalto mientras se este en llamas, el DA se va reduciendo a razón de 10% por asalto, lleva 1) y anuladora de precognición (anula la precognición en los SPJs que la posean, lleva 4)

Resistencia a Prejuicios

Base	EMPRESAS OSBORN
Enemigos Principales	SPIDERMAN
Aliados	KINGPIN

HABILIDADES

GENERALES

GENERALES	CARACTERÍSTICA	BASE	EXPERIENCIA	OTROS	TOTAL
<input checked="" type="checkbox"/> Acechar/Discreción	(AGI+PER)/2				118
<input checked="" type="checkbox"/> Buscar Referencias	(INT-10)				80
<input checked="" type="checkbox"/> Combate Cuerpo a Cuerpo	(AGI+PER)/2				135
<input checked="" type="checkbox"/> Conocimientos Generales	(INT)/3				50
<input checked="" type="checkbox"/> Esconderse	(AGI+PER)/4				59
<input checked="" type="checkbox"/> Idea	(INT)/2				45
<input checked="" type="checkbox"/> Idioma Nativo	(INT)				90
<input checked="" type="checkbox"/> Influencia	(INT+APA)/2				130
<input checked="" type="checkbox"/> Lanzar	(FUE+PER)/2				90
<input checked="" type="checkbox"/> Magia	(INT+PER)/2				45
<input checked="" type="checkbox"/> Primeros Auxilios	(INT)/2				45
<input checked="" type="checkbox"/> Rastrear	(INT+PER)/4				45
<input checked="" type="checkbox"/> Suerte	(PER)/2				45
<input checked="" type="checkbox"/> Trepas/Saltar	(AGI)				145

1. Sólo disponible para SPJs que pueden utilizar los poderes ascaros.

APRENDIZAJE

APRENDIZAJE	CARACTERÍSTICA	BASE	EXPERIENCIA	OTROS	TOTAL
<input checked="" type="checkbox"/> Abrir Cerraduras	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Arco	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armadura de combate	(INT+PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Arma Corta	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Arma Larga	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas Militares	(PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas Blancas	(AGI+PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas ARMAS CORTAS	(2*PER)/3				90
<input checked="" type="checkbox"/> Armas	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Armas	(2*PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Artes Marciales	(AGI+PER)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Cibernética	(INT)/2				60
<input checked="" type="checkbox"/> Ciencia	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Ciencia	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Ciencia	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Ciencia	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Computadora/Comunicaciones	(INT)/2				60
<input checked="" type="checkbox"/> Cond. Vehículo	(PER+INT)/4				75
<input checked="" type="checkbox"/> Explosivos	(INT)/2				60
<input checked="" type="checkbox"/> Farmacología	(INT)/2				60
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina general	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina esp.	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina esp.	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina esp.	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina esp.	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Montar Animal	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Montar Animal	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Nadar	(FUE+AGI)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Otro Idioma	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Otro Idioma	(INT)/3				
<input checked="" type="checkbox"/> Sistemas de Armamento	(PER)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	(INT)/2				
<input checked="" type="checkbox"/> Trampas	(INT)				
<input checked="" type="checkbox"/> Vaciar Bolsillos	(AGI)/2				

Q. Habilidad que no se posee (-30%). S. Habilidad que se posee. * Habilidades generales que pueden subir con la experiencia.
0. Excluyen poseedores de una. 1. Armas explosivas. 2. Excluyen espías artes marciales. 3. Debe elegir una. 4. Especializaciones.
5. Debe especificarse una. 6. Excluyen personajes Tecnócratas. 7. Debe elegir un ambiente en el que será válida la habilidad.
© 2002 Proyección Editorial Cóm, S.L. - www.proyeccion.net - Todos los derechos reservados.
Made in España. Se permite la fotocopia de esta hoja para uso personal.

