

## Modificando Planeta Azul para adaptarlo a un sistema de D20.

### Características (mínimo 3, empiezan a 3). 16 puntos a repartir

**FUERZA:** Determina tu capacidad cuando empleas el poder muscular: Más daño con armas cuerpo a cuerpo (incluyendo manos y pies, si procede) y aquellas que arrojas. Levantar más peso. Saltar más. Lanzar cosas más lejos.

**RESISTENCIA:** Refleja la constitución física de tu personaje, su aguante ante el daño, los esfuerzos, las enfermedades, el cansancio, los venenos... Mide tu constitución y capacidad de daño, el aguante al nadar...

**AGILIDAD:** Determina lo rápido que es un personaje así como sus reflejos. Iniciativa en combate, lo rápido que corres o nadas, lo bien que te mueves en sigilo...

1	-3
2	-2
3	-1
4	0
5	0
6	+1
7	+2
8	+3
9	+4
10	+5

**HABILIDAD:** Indica la coordinación ojo-mano que tienes. Utilizar armas, vehículos, instrumentos...

#### Bonificación al daño cuerpo a cuerpo por fuerza

**PERCEPCIÓN:** Determina la aptitud para usar tus sentidos.

**INTELECTO:** Hace referencia a la inteligencia, la capacidad de abstracción, razonamiento y aprendizaje del personaje.

**CARISMA:** Indica la presencia, el encanto y tu aptitud para influir en los otros. Es la "capacidad social" del personaje.

**VOLUNTAD:** Refleja la auto-disciplina, la fortaleza mental, los redaños y la estabilidad del personaje. Enfrentarse a experiencias terroríficas, ser persistente en una tarea...

FUE	DAÑO	1-2	0	Tabla éxitos + habilidad)
d20 (característica)		3-5	+1	
		6-8	+2	
		9-11	+3	
		12-14	+4	
		15-17	+5	
		18	+6	
		21-23	++1	

### Capacidad de daño y constitución

<b>Resistencia 3</b> 3 rasguños = 1 herida leve 2 leves = 1 grave 2 graves = 1 crítica
<b>Resistencia 4</b> 4 rasguños = 1 herida leve 3 leves = 1 grave 2 graves = 1 crítica
<b>Resistencia 5</b> 5 rasguños = 1 herida leve 3 leves = 1 grave 3 graves = 1 crítica
-2 a todas las acciones por herida grave sino supera umbral del dolor

<b>Resistencia 6</b> 6 rasguños = 1 herida leve 4 leves = 1 grave 3 graves = 1 crítica
<b>Resistencia 7</b> 6 rasguños = 1 herida leve 4 leves = 1 grave 4 graves = 1 crítica
<b>Resistencia 8</b> 7 rasguños = 1 herida leve 5 leves = 1 grave 4 graves = 1 crítica
<b>Resistencia 9</b> 7 rasguños = 1 herida leve 5 leves = 1 herida grave 5 graves = 1 herida crítica

## Gravedad de las heridas

Efecto del daño	<0-4	5-11	12-19	20+
Gravedad herida	Ras	HL	HG	HC

Habilidades naturales (mínimo 3, empiezan a 3): 40 puntos a repartir entre las naturales y las adquiridas.

**Vigor:** mide lo atlético que es un personaje y su capacidad para coordinar bien su musculatura. Para escalar un edificio: vigor +fuerza. Para alcanzar a otro corriendo: vigor +agilidad.

**Esquivar:** determina la capacidad de reacción para evitar recibir daño de una explosión, sortear un golpe de un enemigo cuerpo a cuerpo. Agilidad +Esquivar para no morir ante la caída de una piedra de

**Pelea:** se refiere a tu competencia para darte de hostias con tus puños, patadas... Fuerza+ Pelea para darle un cabezazo al enemigo

**Combate con armas cuerpo a cuerpo:** determina tu habilidad empleando armas cuerpo a cuerpo de cualquier tipo y tamaño. Fuerza+ Lucha para asestar un golpe con tu espada al enemigo

**Puntería:** mide tu destreza al apuntar e impactar acertadamente en el blanco. Habilidad+ Puntería para disparar con una pistola, rifle, arco, ballesta...

**Umbral del dolor:** algunos personajes están más entrenados que otros para resistir el daño producido por armas, enfermedades, venenos... Resistencia+ Umbral del dolor para no sufrir penalizadores por heridas en combate.

**Lógica:** se refiere a tu capacidad para hacer deducciones. Para rescatar los archivos de un ordenador: habilidad +lógica. Para conocer el funcionamiento de un mecanismo electrónico: intelecto +lógica. Para fabricar un arma improvisada habilidad +lógica

**Memoria:** tu competencia para recordar ciertos conocimientos, situaciones del pasado... Para conocer si una planta es venenosa o no: intelecto +memoria

**Ingenio:** tu capacidad para intuir, inventar. Para hacer un diseño de un arma improvisada. Intelecto +ingenio. Para conocer el funcionamiento de un arma desconocida: habilidad +ingenio. Para reparar una vela: habilidad +ingenio

**Sangre fría:** determina si eres capaz de mantenerte firme al miedo, la locura, las tentaciones, la ira, la

rabia... Voluntad +sangre fría para no salir escopetado al ver un enorme animal marino de Poseidón que se dispone a atacarte.

**Concentración:** esta habilidad mide tu capacidad de soportar los efectos de sustancias que alteren tu percepción, enfrentarse a las inclemencias del tiempo, concentrar tu energía para realizar una acción mejor... Percepción+ concentración para poder conducir una moto acuática en medio de una tormenta

**Atención:** se refiere a tu capacidad para estar al lero de lo que ocurre a tu alrededor usando cualquiera de tus sentidos. Percepción+ atención para buscar un objeto en una habitación. Carisma+ atención para saber si estás siendo engañado.

**Labia:** determina tu capacidad retórica, de saber qué preguntas hacer para reunir información sobre algo que te interese, de engañar a los demás...

**Intimidar:** bien sea a través de tus poderosos músculos o con las palabras justas, esta habilidad mide tu capacidad de amedrentar a los demás y que hagan lo que desees. Por supuesto, las consecuencias serán distintas si se usa la fuerza o el carisma.

**Acechar:** Utiliza esta habilidad para pasar desapercibido, esconderte y colarte en lugares de forma silenciosa. Agilidad+ Acechar para poder caminar sigiloso.

**Empatía:** determina la aptitud para conocer, compartir y comprender el estado de ánimo, los sentimientos o el estado mental de cualquier ser vivo de la Tierra, de Poseidón o del Universo. También puede emplearse como la capacidad de percibir el mundo según una cultura o cosmovisión diferente de aquella de la que se proviene.

**Leer/escribir (idioma nativo) (puedes tener un 1 en esta habilidad, lo que indicaría que eres analfabeto):** comunicarse de nativo a nativo es sencillo, entender textos de física cuántica no tanto. Una tirada de intelecto+leer/escribir implica la comprensión de un texto. Un fallo indica que se necesitaría más tiempo y dedicación para entenderlo. Por supuesto, siguiendo

con el ejemplo anterior, para entender física cuántica hay que tener unos conocimientos mínimos de la materia.

Elegir entre:

- Humanos modificados genéticamente sufriendo características (poderes mutantes)
- Humanos modificados genéticamente sin que hayan sufrido consecuencias (los que vienen de base)
- Humanos sin modificar genéticamente y no pueden usar tecnología. Tienen “magia” gracias a la comunión con el Planeta Posesión.

## Mutaciones (modificaciones genéticas fallidas)

Durante una de las modificaciones genéticas que iba a realizarse el personaje, sufrió una alteración en su cuerpo mucho más severa de la esperada... Eliges de forma aleatoria entre el mismo número de mutaciones positivas (1, 2, 3 o 4) y las secuelas negativas sufridas por la variación genética.

### MUTACIONES NEGATIVAS:

1d100	Secuelas	Descripción
1-10	Manía compulsiva	El PJ ha ganado unos tics nerviosos como bizquear, rascarse de forma convulsiva... que antes no tenía.
11	Insociabilidad	El PJ es incapaz de relacionarse de forma normal con otros seres humanos. -4 al CARISMA
12-15	Agresividad	El PJ no puede reprimir sus tendencias violentas cuando encuentra algo que le molesta. Todo parece serle hostil y por ello responderá de forma violenta (TS de Voluntad+sangre fría para calmarse)
16-20	Pérdida del olfato	El personaje ha perdido completamente el sentido del olfato.
21-27	Alteración estética	El aspecto externo del PJ quedó marcado de forma irreversible durante la alteración genética. Las tiradas de CARISMA tienen un -2 cuando sea visible
28-29	Tuerto	El PJ perdió un ojo durante la alteración genética. -2 a la PERCEPCIÓN en todas las tiradas que dependan de la visión. -1 a todas las tiradas que dependan de apuntar.
30-31	Cojo	Reducción de la velocidad. -1 a todas las pruebas que dependan de la AGILIDAD
32-35	Pérdida de un brazo	-3 a todas las pruebas que dependan de la HABILIDAD. La implantación de una prótesis bajaría en -1 las tiradas.
36-38	Pérdida de una pierna	Reducción de la velocidad. -3 a todas las pruebas que dependan de la AGILIDAD. La implantación de una prótesis bajaría en -1 las tiradas.
39-41	Amnesia	El PJ sufre ataques de Amnesia a discreción del DJ. -2 a las tiradas que impliquen MEMORIA.
42-45	Constitución reducida	-2 a las tiradas que impliquen UMBRAL DEL DOLOR
46-49	Miedo a la alteración genética	Más leve que la Psicosis, el PJ odiará todo lo que tenga que ver con la causa de su alteración genética. Podrá alterarse agresivamente en caso de volver a un quirófano.
50-52	Accidente	Durante la modificación genética causaste algún accidente muy peligroso (por ejemplo, le cortaste el cuello a un ser querido) motivo por el cual estás completamente afectado.
53-55	Sordo de un oído	El PJ perdió un oído durante la alteración genética. -2 a la

		PERCEPCIÓN en todas las tiradas que dependan de la visión. -1 a todas las tiradas que dependan del equilibrio.
56-57	Punto vulnerable	La variación genética ocasionó que un punto de su organismo, una sustancia determinada o un objeto resulten letales para el PJ. El DJ debe determinar cuál es la debilidad y en qué afecta.
58	Transformación involuntaria	El personaje se convertirá en determinadas situaciones en otra forma extraña (una masa amorfa, un animal, un mineral...) en la que conserva sus poderes, y no tiene ninguna manera de evitarlo. El PJ y el DJ decidirán en qué se transforma.
59	Poder incontrolado	Uno de los poderes del PJ (a determinar aleatoriamente) no puede ser siempre controlado.
60-61	Impulsos electromagnéticos	Todos los dispositivos electrónicos que se encuentren cerca del PJ (1-5 metros) pueden verse dañados por el simple hecho de su presencia. 30% de posibilidades de que esto ocurra.
62-63	Manos atrofiadas	Los huesos de las manos han sufrido daños importantes. -2 a todas las tiradas que dependan de HABILIDAD.
64-65	Debilidad muscular	Tus músculos se han visto dañados durante la modificación genética. -2 a todas las tiradas que dependan de la FUERZA.
66	Psicopatía	Has perdido prácticamente la capacidad de empatía, culpa o remordimiento. -8 a todas las pruebas que dependan de la EMPATÍA.
67	Brazo mutado	En lugar de un brazo normal humano tienes una deformidad a elegir entre el DJ y el PJ. -2 a todas las tiradas que impliquen CARISMA (mientras sea visible)
68	Leve síndrome de Proteus (hombre elefante)	El Síndrome de Proteus es una enfermedad congénita que causa un crecimiento excesivo de la piel y un desarrollo anormal de los huesos, normalmente acompañados de tumores en la mitad superior del cuerpo. -2 a HABILIDAD, RESISTENCIA, AGILIDAD Y CARISMA.
69	Fobia a cetáceos	El personaje tiene fobia a todos los cetáceos. Deberá superar una tirada de VOLUNTAD+SANGRE FRÍA para poder enfrentarse a una situación en la que esté un cetáceo.
70	Pulmones débiles	Los pulmones del PJ se han visto dañados durante la operación. -3 a todas las tiradas que dependan de la RESISTENCIA. No afecta a la capacidad de daño.
71	Cerebro dañado	El cerebro del PJ se ha visto dañado durante la operación. -3 a todas las tiradas que dependan del INTELECTO.
72	Graves problemas de aprendizaje	Alguna zona del cerebro ha sido dañada. Al personaje le cuesta seriamente aprender nuevas habilidades. Aumenta en 2 los puntos de experiencia necesarios para subir una habilidad.
73	Depresión	Por alguna razón, la modificación genética causó un profundo sentimiento de vacío y de tristeza interior. -2 a todas las tiradas que dependan de VOLUNTAD.
74	Pérdida del olfato	El PJ es incapaz de percibir nada que esté relacionado con el olfato y el gusto.
75-77	Mudo	Has sufrido daños en el área de Broca que te impide comunicarte por sonidos. Tendrás que asignarte puntos de habilidad en Lengua de signos para poder hablar con otros.
78	Resistencia al poder Salacita	Por alguna extraña razón, el poder de los Salacitas se ve afectado cuando es ejercido contra ti. 50% de posibilidades de fallar cualquier conjuro (ya sea positivo o negativo) dirigido hacia tu PJ.

79-80	<p>Fobias: 1d30</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) alturas (acrofobia),</li> <li>2) +animales (zoofobia),</li> <li>3) +extranjeros y costumbres extrañas (xenofobia),</li> <li>4) +fuego (pirofobia),</li> <li>5) +gérmenes, virus o cualquier tipo de infección (misofobia),</li> <li>6) + habitaciones cerradas (claustrofobia),</li> <li>7) +insectos (entomofobia),</li> <li>8) +lugares abiertos (agorafobia),</li> <li>9) +lugares sagrados (hagiofobia),</li> <li>10) +lugares subterráneos (troglodofobia),</li> <li>11) +luz diurna (fotofobia),</li> <li>12) +muerte, cadáveres, cementerios, cráneos, símbolos de la muerte (necrofobia)</li> <li>13) +multitudes (oclofobia)</li> <li>14) +música (musicofobia)</li> <li>15) +niños (paidofobia)</li> <li>16) +oscuridad (nictofobia)</li> <li>17) +personas del otro sexo (androfobia, ginofobia)</li> <li>18) +plantas (botanofobia)</li> <li>19) +rayos y truenos (astrofobia)</li> <li>20) +ruidos fuertes o repentinos (brontofobia)</li> <li>21) +sangre (hematofobia)</li> <li>22) +seres sobrenaturales (daimonofobia)</li> <li>23) +ser tocado (haptofobia)</li> <li>24) +sexo (gamofobia)</li> <li>25) +situaciones angustiosas (fobofobia)</li> <li>26) +soledad (monofobia)</li> <li>27) +sucesos ocultos (misteriofobia)</li> <li>28) +suciedad (rupofobia)</li> <li>29) +superficies acuáticas o aguas profundas (acuofobia)</li> <li>30) +tecnología moderna (tecnofobia)</li> </ol>	<p>Durante la operación (fruto de un sueño o una situación real) has cogido un miedo irracional a alguna cosa de la tabla. El PJ Deberá superar una tirada de VOLUNTAD+SANGRE FRÍA para poder enfrentarse a una situación en la que esté implicada la situación o el ser que causa el temor.</p>
81	Reflejos reducidos	Has perdido tu capacidad de reacción frente a una situación peligrosa. -2 Esquivar. Actúas siempre el último en un combate.
82	Drogadicción	El sometimiento al tratamiento para modificarte genéticamente te ha generado un problema de adicción a alguna sustancia química. Alcohol, psicotrópicos, chupar un mineral...
83	Delicado	Te duele absolutamente todo. Cada herida leve que te hagan supone un -1 a las acciones, al igual que harían las graves.
84	Torpe en combate	La adrenalina que provoca tu cuerpo cuando hay una situación violenta te debilita. -2 a todos tus ataques y -4 al daño producido por ellos e cualquier combate cuerpo a cuerpo.
85	Berserker	Te enfureces de manera incontrolada en el momento en que peleas o luchas cuerpo a cuerpo. Sufres un -2 a la Iniciativa, los objetivos tienen un +2 para atacarte pero tus golpes son más fuertes (+2 al daño).

86-88	Migrañas	Cada cierto tiempo (a discreción del DJ) el PJ sufrirá dolores puntiagudos en la cabeza a menudo acompañados de náuseas y vómitos. Cuando esto ocurra, el PJ tendrá un penalizador de -6 a todas sus acciones.
89	Estómago débil	-2 RESISTENCIA contra toxinas, venenos, drogas...
90	Constitución física débil	Es más fácil herirte. Disminuye en 1 los rasguños, las heridas leves y las graves de tu capacidad de daño. Así, un jugador con 3 en RESISTENCIA pasaría a tener 2 rasguños y una herida leve equivaldría a una grave.
91-92	Quemadura o cicatriz espantosa	-2 CARISMA cuando sea visible
93	Enfermedad incurable	El PJ ha desarrollado una enfermedad incurable a elegir entre el DJ y él. -2 a la RESISTENCIA
94	Sordo	Incapaz de escuchar a raíz de la modificación genética. -1 PERCEPCIÓN.
95-97	Modificación de las cuerdas vocales	Tras la operación, tus cuerdas vocales han sido alteradas y ahora cuando hablas lo haces de una manera excesivamente cómica para cualquier ser que te escuche. -2 al CARISMA.
98	Enanismo	Por alguna extraña razón, la modificación genética te produjo una reducción excesiva de tu tamaño. -2 FUERZA, -1 AGILIDAD, -1 RESISTENCIA. Reducción de la velocidad. +2 a la DEFENSA (es más difícil ser atacado, los enemigos sufrirán un -2 a sus tiradas de ataque contra él).
99	INVENTA TÚ UNA SECUELA	
100	Una secuela extra	Has ganado una secuela extra de esta tabla.

#### MUTUACIONES POSITIVAS

1d100	Mutación	Descripción
1	Constitución superior	+3 a la RESISTENCIA
2	Musculatura superior	+3 a la FUERZA
3	Aumento en la destreza	+3 a la AGILIDAD
4-6	Mejores sentidos	+3 a la PERCEPCIÓN
7-8	1 miembro extra	Tienes un brazo o una pierna más. Con 3 brazos podrás hacer presas mucho más efectivas (+4 a la tirada) y escalar mejor. Con 3 piernas podrás moverte mucho más rápido. Tendrás que fabricarte ropa y armaduras adaptadas a tu mutación.
9-10	Alas	Tienes que gastar puntos en mutación vuelo para poder volar de manera efectiva. A nivel 2 vuelas con un +1 tirada. A nivel 3 vuelas con +4 tirada. AGILIDAD + VIGOR.
11-18	Agallas	Puedes respirar debajo del agua. Los efectos de la presión atmosférica te siguen afectando.
19-25	Tolerancia a la sal	Puedes beber agua salada.
26-28	Omnidigestión	Puedes conseguir nutrientes de cualquier sustancia. Todavía tienes que ser capaz de tragarla, pero cualquier cosa te sirve para el sustento diario.
29	Insomne	No sufres los efectos de la falta de sueño. Tienes que dedicar 10 minutos al día para meditar y una vez cada 30 días deberás dormir o sufrirás una herida grave.
30	Cola	Tienes una cola que te proporciona un +4 a las pruebas que dependan de las acrobacias y puedes usarla para atacar en pelea como si fuera un arma de daño 8.
31-33	Garras	Tienes unas garras enormes en lugar de uñas. Puedes emplearlas para atacar en pelea con un +4 al daño.

34	Ósmosis	En una atmósfera corriente para ti obtienes los nutrientes necesarios para vivir sin necesidad de alimentarte. Sólo con respirar te basta.
35-38	Dedos palmeados	Tus manos están preparadas para nadar como los acuamorfos. Recibes un +2 a las pruebas en nadar. Adquieres automáticamente 3 puntos en la competencia natación.
39	Feromonas 1d4	1-2 Tu cuerpo segrega una sustancia que te hace atractivo a los demás +2 CARISMA 1-2 Tu cuerpo segrega una sustancia que hace que los demás sientan miedo al verte. Tirada de sangre fría + voluntad del enemigo para poder atacarte cuerpo a cuerpo.
40	Regeneración	Tus heridas cicatrizan mucho más rápido de lo normal y hasta puedes cerrar heridas graves. RESISTENCIA + UMBRAL DEL DOLOR para curarte puntos de rasguños, heridas leves o graves en función de tus éxitos. Gastarte puntos en esta mutación implicaría un +2 a la tirada a nivel 2 y un +4 a nivel 3.
41-42	Armadura natural	Tienes unas escamas, pelaje grueso o cualquier característica similar que te otorga un valor de absorción de armadura de 7 no acumulable con otra armadura.
43	Humano rediseñado	1d6: 1: Te han tocado todos los rasgos que tiene un humano felino rediseñado genéticamente. 2: Te han tocado todos los rasgos que tiene un humano espacial rediseñado genéticamente. 3: Te han tocado todos los rasgos que tiene un humano silva rediseñado genéticamente. 4: Te han tocado todos los rasgos que tiene un humano transhumano rediseñado genéticamente. 5: Te han tocado todos los rasgos que tiene un humano acuamorfo rediseñado genéticamente. 6: Todos los rasgos de un súper soldado
44	Aumento de tamaño	Mides 2.60 metros y pesas unos 160-200 kilos. +2 FUERZA,+4 para hacer presas, +2 a Intimidar y aumentas en 2 los rasguños que pueden hacerte. Los enemigos tienen un +2 para atacarte y tienes un -4 al sigilo.
45	Saltos sobrehumanos	Eres capaz de dar saltos de 5 metros y caer sin hacerte daño. Sin embargo, puedes sufrir los daños de una caída que no te esperabas. Gastarte puntos en esta mutación implicaría aumentar los metros que puedes saltar. A nivel 2 puedes saltar 10 metros. A nivel 3 no te haría daño ningún tipo de caída de hasta 15 metros.
46	Inteligencia superior	+3 al Intelecto.
47-48	Dientes venenosos	Tus dientes son venenosos casi como los de una serpiente y puedes paralizar con ellos. Con una tirada de Agilidad + Pelea podrías paralizar tantos turnos como éxitos.
49-50	Aullido sónico	Emites un chillido sónico que puede paralizar a la gente que te oiga (un radio de unos 15 metros2). PERCEPCIÓN + PUNTERÍA éxitos = nº turnos paralizados. A nivel 2, +2 a la tirada. A nivel 3, +4 a la tirada.

51-55	Constitución de hierro	Eres inmune a todas las enfermedades, venenos y toxinas que puedan afectar a tu organismo. Los transhumanos desean tener este tipo de mutación.
56	Control animal	Ganas 3 puntos automáticamente en la competencia trato con animales. Puedes intentar ejercer control mental sobre algunos animales (aquellos que tengan un mínimo de intelecto, como los pulpos). Tirada de CARISMA + EMPATÍA para controlar al animal. Sólo puedes dar órdenes sencillas (“ve allí”, “ataca”, “detente”). Los éxitos son los turnos que mantienes controlado al animal. A nivel 2, +2 tirada. A nivel 3, +4 tirada.
57-58	Mente extendida	El personaje posee un octavo sentido que le mantiene siempre alerta de peligros. Gana siempre la iniciativa al inicio de un combate. Puede intentar una tirada de VOLUNTAD + ATENCIÓN ante el peligro incluso cuando esté durmiendo. A nivel 2, +2 tirada. A nivel 3, +4 a la tirada.
59	Pies como manos	Tus pies tienen dedos oponibles como los de las manos. Tienes la misma habilidad en ellos que la que tendrías en tus manos.
60-65	Inmune a los efectos de la vejez	Lo que todos los transhumanos han buscado siempre. El paso de los años no te afecta. Tus células se regeneran, aunque podrás fallecer por una herida mortal causada por un impacto de una bala. No te afecta ningún tipo de enfermedad.
66	Multiformidad en animales	Puedes transformarte en animales que sean 2 veces más tu tamaño o 2 veces menos. VOLUTAD + CONCENTRACIÓN. A nivel 2, +2 a la tirada. A nivel 3, +4 a la tirada. Los éxitos miden las horas que puedes permanecer en esa forma. Para cambiar a tu forma original de nuevo, tendrás que hacer otra tirada.
67	Multiformidad en personas	Te basta con ver a una persona una vez y recordar su cara y su cuerpo para poder transformarte en ella. No obstante, se te puede descubrir por huellas oculares, por olfato o leyéndote la mente. VOLUTAD + MEMORIA para transformarte. Los éxitos miden las horas que puedes permanecer en ese cuerpo. A nivel 2, +2 a la tirada. A nivel 3, +4 a la tirada. Para cambiar a tu forma original de nuevo, tendrás que hacer otra tirada.
68-69	Campo de fuerza	Puedes realizar un campo de fuerza protector el cual es capaz de absorber todo el daño que fueran a producirte. VOLUNTAD + CONCENTRACIÓN. Los éxitos miden el número de turnos que absorbe el daño el campo de fuerza.
70	Vómito digestivo	El personaje es capaz de vomitar un líquido ácido que puede dañar al objetivo durante varios turnos. Para apuntar hace falta una tirada de PERCEPCIÓN+ PUNTERÍA. El daño es +5 durante los dos primeros turnos, perdiéndose luego un +1 cada turnos. Los éxitos de la tirada de ataque sólo afectan al primer turno de daño. A nivel 2, +2 a la tirada. A nivel 3, +4 a la tirada.
71-75	Sentidos especiales	Puedes elegir entre: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oído agudo: el personaje puede escuchar</li> </ul>



		<p>sonidos en tonos más altos de los audibles normalmente. +4 Atención que dependa del oído.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visión felina: visión en penumbra.</li> <li>• Visión de insecto: el personaje tiene ojos multifacéticos y puede ver en un ángulo de 360 grados. La bonificación por atacar por la espalda se divide por la mitad</li> <li>• Sonar: el personaje tiene un sonar similar al de un murciélago y puede detectar objetos en la oscuridad, disparando sonidos de alta frecuencia.</li> <li>• Olfato canino: el personaje no tiene problemas para discriminar los diferentes olores a su alrededor, y es capaz de reconocer a la gente con su olfato.</li> </ul>
76	Mimetismo	Tienes la capacidad de copiar los poderes de otro por el contacto físico. VOLUNTAD + EMPATÍA. Los éxitos miden el número de turnos que puedes emplear el poder.
77	Camaleón	El personaje puede cambiar su color para reflejar el de su entorno, dándole un +6 a las tiradas de Acechar en movimiento y un +8 detenido.
78	Cuerpo oculto	Esta mutación, de las más extrañas, requiere que el jugador cree dos personajes: uno normal y otro con la mitad de puntos. El segundo comienza con una puntuación de 1 en todas las características y habilidades naturales. Este segundo cuerpo vive dentro del primero en un pseudoútero, en el que obtiene alimento y oxígeno. Puede desplazarse normalmente, pero no puede alimentarse en ningún otro sitio. Si el cuerpo oculto muere, el PJ pierde 2 de RESISTENCIA. Volvería a nacer otro cuerpo oculto al dormir.
79-80	Lengua de rana	La lengua del personaje es larga y pegajosa, aunque no es evidente a simple vista. Puede extenderse hasta 2 metros y atrapar objetos, atrayéndolos. Los hacia el personaje. Atrapar un objeto en movimiento requiere una tirada de PERCEPCIÓN + PUNTERÍA.
81	Respiración interna	El personaje no necesita respirar, y cualquier gas que haya que inhalar no surtirá efecto. El personaje necesita comer dos veces la cantidad normal. Además, debe acordarse de simular la respiración o podría llamar la atención.
82-83	Ojos externos	El personaje tiene ojos sobre antenas extensibles que le permiten mirar doblando una esquina o tras cobertura <i>sin</i> exponerse. Estos ojos son de un metro de largo y pueden doblarse a voluntad.
84-85	Adherencia	Permite al PJ poder pegarse a determinados materiales, a los objetos, paredes, otros seres... Madera, construcción en roca o ladrillos, vidrio, metales... Tirada de AGILIDAD + VIGOR. A nivel 2, +1 a las tiradas. A nivel 3, +4 a las tiradas. Necesita al menos las dos manos o los dos pies descalzos para pegarse.
86	Absorción de energía	El PJ puede drenar la energía vital de cualquier ser vivo al que puedas tocar. Tirada de CARISMA + EMPATÍA. Los éxitos miden los puntos de RESISTENCIA que robas y los

		minutos que te mantienes con dicha energía robada. Los personajes con este poder suelen ser extremadamente peligrosos para las formas de vida de Poseidón por lo que son buscados por los Salacitas y algunos ecoterroristas para acabar con ellos.
87	Disparo energético	De cualquier forma a elección del jugador, su personaje puede emitir una gran cantidad de energía acumulada en un punto que hace daño 5 y no puede ser absorbido por ninguna armadura física. PERCEPCIÓN + PUNTERÍA.
88-89	Destello	De cualquier forma a elección del jugador, su personaje puede emitir una gran cantidad de luz que ciega a todo el que lo vea. PERCEPCIÓN + ATENCIÓN define los turnos que quedan aturdidos. Un fallo en la tirada indica que la luz no ha sido emitida lo suficientemente bien y sólo deja 1 turno.
90	Control de la flora y la vegetación	El PJ puede utilizar las plantas a su favor. A nivel 1, puede manejarlas a su antojo, atacando a un enemigo, trabando su huida, lanzando semillas contra él... Los movimientos de los vegetales son lentos. A nivel 2, las plantas se moverían mucho más deprisa. A nivel 3, podría crear plantas de la nada y controlarlas. Obteniendo un crítico, el personaje puede volverlas inteligentes y dotarlas de vida independiente para que le ayuden y colaboren con él. Tirada de CARISMA + EMPATÍA. El número de éxitos indica el número de acciones que podrían realizar las plantas.
91-92	Donación de vida	El PJ puede potenciar el sistema curativo natural de un individuo para cerrar sus heridas. Por cada rasguño cedido, puedes cerrar una herida leve de tu objetivo. Por cada herida leve cedida, puedes cerrar una grave. Los éxitos miden el número de rasguños o heridas curadas. Un fallo implica perder una herida o rasguño extra.
93	Empatía tecnológica	Tienes una especial conexión con las tecnologías. Incluso sin tener ningún conocimiento, puedes realizar una tirada de CARISMA + EMPATÍA para resolver cualquier problema tecnológico. A nivel 2, +2 a las tiradas. A nivel 3, +4 a las tiradas.
94	Traducción de lenguas	El personaje habla, entiende y escribe en todas las lenguas que lea o escuche. Esta mutación es mucho más poderosa que cualquier traductor implantado puesto que permite aprender al completo todos los idiomas. Aun así, si el PJ no tiene ningún conocimiento sobre física cuántica, podrá decir lo que pone de forma literal en un texto pero sin comprenderlo.
95	Anulación de poder	El PJ puede provocar la pérdida de poderes mutantes o mágicos de un objetivo, siempre y cuando éstos no sean derivados de la tecnología, un implante genético o de un rediseño humanoide. Los éxitos en la tirada de PERCEPCIÓN + EMPATÍA indican el número de turnos de anulación. A nivel 1, el PJ debe tocar a su objetivo. A nivel 2 puede hacerlo a distancia corta (5-10 metros). A nivel 3 puede hacerlo a mayor distancia, incluso si emplea prismáticos.
96	Inmune al dolor	No necesitas hacer tiradas que dependan de Umbral del dolor, por lo que nunca sufrirás los penalizadores correspondientes por tener heridas y puedes seguir

		combatiendo aún con una herida crítica. Deben tumbarte con 2 heridas críticas.
97	Arma natural a distancia	Elige un tipo de arma a distancia que lances desde una parte de tu cuerpo (por ejemplo, púas). Haces daño 8 + éxitos de una tirada de PERCEPCIÓN + PUNTERÍA. Tu fuerza puede incrementar el daño ocasionado. Alcance 10-20 metros.
98	Control de la temperatura corporal	Controlas tu temperatura para sobrevivir a cualquier tipo de clima desde los -10 grados hasta los 60. Podrías dormir desnudo en el pico de una montaña que ni cogerías un catarro.
99	Característica mejorada	Puedes incrementar una característica a tu elección en +3 puntos. Puede superar el máximo de 8.
100	Tira de nuevo en esta tabla	Ganas un poder mutante nuevo de esta tabla.

Ventajas y desventajas. Lanza 3 dados de 100. Por cada desventaja ganas un punto extra a repartir entre habilidades o características (máximo seguirían siendo 8).

**1-2 Antipático a los animales:** Todos los animales con sentimientos te odian. Los perros te ladran, gruñen e incluso pueden llegar a morderte. Los gatos te rehúyen. Es imposible que llegues a montar a caballo. -4 a todas las pruebas que dependan de tratar con animales.

**3-4 Amigo influyente:** Tienes un amigo que te ayuda de vez en cuando, en función de la situación y la partida.

**5 Mutación extra:** Tira en la tabla de mutaciones positivas.

**6-8 Amor a primera vista:** El personaje está profundamente enamorado y no concibe su propia existencia sin la presencia de su amor. Eliges a un PJ.

**9-10 Adicción:** Adicto a una sustancia química. Necesitas consumirla a diario o sufrirás un penalizador de -1 acumulable. Puede ser un refresco o algo menos inofensivo que una droga.

**11-12 Pesadillas:** Tu descanso se e perturbado por terribles sueños, probablemente originados en algún secreto inconfesable. Te despiertas gritando, empapado en sudor. Siempre estás cansado por falta de sueño.

**13-14 Calmado:** Eres una persona excesivamente calmada, poco agresiva y con una buena capacidad para concentrarte. -2 Iniciativa, +2 Concentración.

**15-16 Mal sueño:** Te despiertas en mitad de la noche con cualquier ruido.

**17-18 Código de honor:** El personaje está adscrito a un código de honor que define su vida y que sigue sin reserva. Este define muy claramente lo que es bueno y lo que es malo, y lo sigue a rajatabla. Si no lo

cumple, no recibe motivación durante esa sesión.

**19-20 Excesivamente feo:** -1 al CARISMA.

**21-22 Cara desfigurada:** Por alguna razón sufriste un accidente que te dejó la cara desfigurada. -3 al CARISMA. +1 Intimidar.

**23-24 Protección mental:** Eres resistente a los ataques psíquicos. +2 a las tiradas que dependan de VOLUNTAD o SANGRE FRÍA contra ataques mentales.

**25 Sustentador:** El personaje tiene un profundo sentido de la responsabilidad con respecto a otra persona o grupo de personas a los que envía una importante parte de sus ganancias.

**26 Analfabeto:** No has tenido ninguna educación letrada en tu historia. Tu puntuación en leer/escribir es de 0 en lugar de 1. Te cuesta 2 puntos más subirte esta competencia.

**27 Cuidador:** El personaje se ha visto obligado o simplemente ha decidido cuidar de otro hasta las últimas consecuencias. Si el personaje cuidado no está a salvo, el cuidador no recibe motivación. Las circunstancias detrás de la elección de cuidar profundamente a otra persona son muy variadas.

**28 Drogadicción:** Adicción a alguna droga: Alcohol, psicotrópicos, tabaco...

**29 Neurosis sexual:** Tienes un comportamiento sexual extravagante. Quizás te asuste moralmente cualquier contacto sexual o puede que seas un salido exagerado. -2 a las tiradas de CARISMA.

**30 Enemigo mortal:** Hay alguien que va a por ti. Se trata de una persona implacable que hará cualquier cosa por destruirte. Tu enemigo podrá contratar asesinos, hacer estallar un vehículo, involucrarte en

un crimen, intentar arruinar tu negocio, tenderte emboscadas...

**31 Fanatismo:** Eres un fanático devoto de alguna idea, religión, ideología... Lo interpretas todo de acuerdo a ese credo, que siempre es acertado desde tu punto de vista. Si la realidad sugiere algo distinto, la realidad está mal. Quienes disientes pueden llegar a ser tus enemigos. Tiendes a prorrumpir en largos sermones llenos de lemas y perogulladas.

**32 Identidad confundida:** Algunas personas con las que te cruzas te toman por otra persona.

**33 Jugador empedernido:** Eres un jugador compulsivo y sencillamente no puedes pasar frente a un casino o un hipódromo sin entrar en él. Siempre que tengas la oportunidad intentarás echarte una partida de dados.

**34-38 Sentido absoluto del cuerpo:** Tu cuerpo y mente son una sola cosa. La mayoría de la gente tiene inhibiciones, tensiones y preocupaciones que separan el cuerpo de la mente. Tú no; la unidad es absoluta y te proporciona un equilibrio y una armonía anormalmente perfecta. +2 CONCENTRACIÓN. Puedes elegir si usar Intelecto en lugar de fuerza o agilidad.

**39-40 Simpático a los animales:** Eres un talento nato manejando animales. Se tranquilizan y se muestran amistosos cuando estás cerca. Tienes 3 puntos en trato con animales y un +2 en las tiradas que impliquen montar a caballo o similar.

**41-42 Suertudo:** Puedes repetir una tirada extra durante una partida.

**43-44 No temes a la muerte:** Eres valiente en situaciones críticas. Cuando te quede 1 herida grave para llegar a estar crítico sufrirás los penalizadores de heridas de manera habitual pero podrás lanzar 2d20 en lugar de 1 en todas tus acciones.

**45 Incompetente en...:** Elige una habilidad natural al que le asignas un -2.

**46-48 Ambidiestro:** Puedes realizar un ataque extra con cada mano, siempre y cuando las armas sean ligeras, con un penalizador de -2.

**49-50 Talento artístico:** Se te da bien dibujar, pintar, cantar, tocar instrumentos o cualquier otra actividad artística. Ponte 3 puntos en una competencia artística que elijas.

**51 Buena memoria:** +2 a la memoria.

**52-53 Reliquia:** Posees un objeto a elección que guía tu camino. Durante una sesión, puedes realizar una tirada con 2d20 en lugar de sólo 1d20 para escoger el mejor resultado.

**54 Mala higiene:** A tu personaje no le gusta mucho lavarse. -1 CARISMA.

**55 Manazas:** Todas las acciones que dependan de tu habilidad minuciosa sufren un -2 (ejemplo: reparar un circuito).

**56-58 Manitas:** Todas las acciones que dependan de tu habilidad minuciosa tienen un +2 (ejemplo: reparar un circuito).

**59-60 Talento natural:** Puedes gastarte 2 puntos extra en una habilidad natural que elijas. El máximo de esta forma seguirá siendo 8.

**61-62 Liderazgo:** Una mente analítica y un talento natural en la gestión de recursos y personas hacen que cualquier grupo de trabajo bajo el mando del personaje sea mucho más eficiente. 3 puntos en competencia dirección/liderazgo.

**63-64 Atleta:** Desde pequeño te gustó este deporte. 3 puntos en atletismo.

**65-66 Amigo de los ordenadores:** ¿pantallazos azules? ¡JÁ! Eso a ti no te ha pasado jamás. +2 a las pruebas que dependan de INFORMÁTICA. (Tienes que gastar puntos en la competencia informática)

**67-68 Enemigo de los ordenadores:** Los sonidos de error son constantes cuando trasteas con un ordenador, por no hablar de los pantallazos azules... -2 a las pruebas que dependan de INFORMÁTICA.

**69 Juramento de venganza:** Has hecho el voto sagrado de vengar algún mal que te fue infligido. Determina quién es objeto de tu venganza y cuál fue el motivo de la misma. Si ves la ocasión, no podrás evitar desquitarte de la persona o personas odiadas. Gastas parte de tu tiempo planeando cómo será tu venganza.

**70 Mala suerte:** La suerte no está de tu lado. Apostar en carreras, comprar acciones, jugar a los dados, echar la lotería... nada es buena idea para ti porque prácticamente siempre pierdes. No puedes repetir una tirada durante la partida.

**71 Realmente atractivo:** +1 al CARISMA (hacia otros seres humanos).

**72 Buena puntería:** Tienes un +2 PUNTERÍA. El máximo de este modo sigue siendo 8.

**73 Mutismo selectivo:** Padeces un trastorno de la comunicación verbal de origen emocional que consiste en que los afectados, en determinados contextos o circunstancias, no pueden hablar, aunque puedan hacerlo fluidamente en otras situaciones. Por ejemplo: al ver un cetáceo, un hombre anciano...

**74 Cobarde:** Cuando exista una situación que te produzca miedo tendrás un -3 a las tiradas de VOLUNTAD o SANGRE FRÍA que dependan de hacer frente a la situación que te produzca terror.

**75 Don:** El personaje puede sentir la presencia de energías o criaturas sobrenaturales superando una tirada de PERCEPCIÓN + EMPATÍA.

**76 Rico:** Por alguna razón (una herencia, un negocio exitoso en el pasado, una casualidad...) el personaje guarda una suma de 10.000 vc (valor corporativo).

**77 Objetivo mental fácil:** Tu carácter te hace vulnerable a los poderes mentales de los otros. -2 a las pruebas de VOLUNTAD o SANGRE FRÍA en tiradas que dependan de resistirte a poderes.

**78 Devoto:** Crees en una religión pero no llegas al nivel de un fanático.

**79-80 Don de lenguas:** se te dan bien los idiomas y te cuestan la mitad de puntos de habilidad aprenderlos. También lo haces al doble de rápido que los demás.

**81-82 Empático:** Eres especialmente empático. +2 EMPATÍA.

**83-84 Altruista:** No sabes lo que es ser egoísta. Ayudas a los necesitados, renuncias a tus propias ventajas y te abstienes de placeres y beneficios para hacer el bien a los demás.

**85-86 Firme:** +2 SANGRE FRÍA.

**87-88 Don de gentes:** Se te da bien hablar con la gente. +2 LABIA.

**89-90 Inteligente:** +1 LÓGICA e INGENIO.

**91-92 Flexibilidad cultural:** eres lo contrario de un xenófobo. Te resulta fácil llevarte bien con personas de cualquier raza, credo, nivel social o cultura. Puedes mezclarte con cualquiera de ellos sin sentirte incómodo. Eres humilde y respetuoso con los demás, evitas el conflicto que tenga que ver por diferencias de costumbres. +1 EMPATÍA. El máximo sigue siendo 8.

**93-94 Siempre alerta:** +1 iniciativa, + 1 ATENCIÓN.

**95-96 Indulgente:** Estas dispuesto a olvidar y perdonar insultos e incluso actos malvados de los que fueras objeto. Los demás te consideran excepcionalmente magnánimo.

## Humanos rediseñados

Acuamorfos	Felinos	Silvas	Espacial	Transhumanos
<ul style="list-style-type: none"> <li>+1 RESISTENCIA</li> <li>+1 Vigor</li> <li>3 puntos en natación y +2 a las pruebas que impliquen nadar</li> <li>Extra movimiento en agua</li> <li>Tolera temperaturas de hasta 5 grados</li> <li>Agallas</li> <li>Mayor umbral de profundidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+1 AGILIDAD</li> <li>-1 CARISMA</li> <li>+1 Atención</li> <li>+1 Esquivar</li> <li>+1 Iniciativa</li> <li>3 puntos en sigilo</li> <li>+1 al daño en pelea por garras</li> <li>Visión en la penumbra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+1 FUERZA</li> <li>-1 CARISMA</li> <li>+1 RESISTENCIA</li> <li>Media de 1.75 m y 85-110 kilos.</li> <li>+4 Umbral del dolor</li> <li>+1 Intimidar</li> <li>3 puntos en competencia combate cuerpo a cuerpo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+2 HABILIDAD</li> <li>Pies prensiles de múltiples dedos con capacidad de agarre oponible.</li> <li>+4 a las tiradas que impliquen resistencia a radiación, venenos, toxinas...</li> <li>Soportan temperaturas de -5 a 60 grados</li> <li>Extra movimiento en gravedad 0</li> <li>Se cansan algo más en la Tierra o Poseidón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>+2 RESISTENCIA</li> <li>+2 CARISMA</li> <li>+1 INTELECTO</li> <li>Esperanza de vida de más de 120 años sin ayuda médica</li> </ul>
<u>Súper soldado</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>+1 RESISTENCIA</li> <li>+2 FUERZA</li> <li>+1 AGILIDAD</li> <li>-2 CARISMA</li> <li>+1 ESQUIVAR</li> <li>+1 PELEA</li> <li>+1 PUNTERÍA</li> <li>+1 LUCHA</li> </ul>				

## Salacitas (místicos)

Descendientes de los primeros colonos de Poseidón (la primera generación de “Nativos”), estos humanos descubrieron la magia espiritual que contenía Poseidón a través de un largo proceso de meditación y relajación existencial. Siempre portan un objeto (amuleto, anillo...) que contiene una parte de la esencia del planeta acuático. Reniegan completamente del uso de la tecnología moderna, salvo en situaciones de conocimiento o que sean de vida o muerte (aunque aún hay algunos fanáticos que prefieren la muerte a ser curados por una máquina), porque piensan que su utilización siempre genera una ambición destructiva en el ser humano capaz de aniquilar toda forma de vida. Tras el abandono de la Tierra que sufrieron los primeros colonos, muchos desarrollaron una forma de vida en plena armonía con Poseidón, donde la tecnología empleada era mínima, la justa para su subsistencia (recordando a las comunidades nativas del Pacífico en la Tierra). Lo que los recién llegados llaman “la vuelta al primitivismo” de los nativos.

También son reacios a las mutaciones genéticas (a pesar de ser descendientes de mutantes) y por supuesto a cualquier ciberimplante. Sin embargo, el proceso de meditación llevado a cabo en Poseidón les sirvió para conectar con la energía del cosmos y aprender a contenerla. Los científicos aún no saben muy bien cómo producen dicha energía, pero sus capacidades pueden llegar a ser tan mortales como un rifle de asalto o tan poderosas como un poder mutante. Generalmente conviven de forma tranquila junto otros “vivientes” de Poseidón, ya sean cetáceos o humanos, aunque siempre hay conflictos cuando interviene la tecnología. También se les puede encontrar batallando junto a grupos de ecoterroristas o explorando los confines del universo conocido intentando convencer a otros humanos de los peligros de la tecnología.

Un PJ de estas características no podría utilizar armas, armaduras, implantes ni consumir estupefacientes modernos.

Tienes 1 punto de tu reserva de maná al día + un nº x extra en función de tus éxitos en una tirada de VOLUNTAD + CONCENTRACIÓN. Mínimo 2 hechizos por día.

### Hechizos primerizos conocidos de los Salacitas:

**Luz:** Este conjuro causa que un objeto resplandezca, dando luz en un radio de 6 metros desde el punto que el lanzador toque. El efecto es inmóvil, pero se puede lanzar en un objeto movable. PERCEPCIÓN + ATENCIÓN. No cuesta puntos de maná realizarlo. Un fallo en la tirada= alumbra como una vela muy consumida.

**Visión en la penumbra:** Al igual que un felino, el lanzador puede ver en la penumbra un número de minutos en función de sus éxitos. PERCEPCIÓN + ATENCIÓN.

**Desalinizar agua:** Puedes desalinizar hasta un litro de agua salada. Cuesta maná pero no necesitas hacer tirada para realizarlo.

**Respirar bajo el agua:** Puedes respirar como si tuvieras agallas un número de minutos en función de tus éxitos. RESISTENCIA + VIGOR. Un fallo en la tirada implica que sólo puedes respirar durante 5 minutos.

**Trepar cual arácnido:** Puedes trepar y viajar en superficies verticales o incluso recorrer techos. Debes tener las manos libres para realizarlo. AGILIDAD + VIGOR. Los éxitos miden los minutos que puedes permanecer con esta habilidad arácnida.

**Trampa energética:** este hechizo genera una explosión de un tipo de energía (ácido, frío, electricidad, fuego, sonido) cuando un intruso se aproxima a distancia de

toque al objeto que protege la trampa. Cuando se lanza, selecciona el tipo de energía y un punto en el objeto como centro del conjuro. Cuando alguien que no sea el lanzador abra el objeto, sufrirá una explosión de +14 daño. Los éxitos suman al daño. Este conjuro es habitual que lo empleen los Salacitas para proteger los arrecifes o las minas de xenoxilicato de los explotadores. PERCEPCIÓN + CONCENTRACIÓN

**Salto:** puedes saltar 2 metros + 1 en función de tus éxitos en la tirada de VIGOR + RESISTENCIA. Un fallo supone que sólo saltas 2 metros.

**Ralentizar:** Todos los enemigos del Salacita reducen sus movimientos a la mitad. CARISMA + CONCENTRACIÓN. Los éxitos miden el número de turnos.

**Acelerar:** Todos los aliados del lanzador obtienen un +6 a la iniciativa un número de minutos en función de los éxitos. CARISMA + EMPATÍA

**Quitar el miedo:** Elimina los efectos del miedo a un objetivo. CARISMA + EMPATÍA

**Bendecir:** Todos los aliados del lanzador obtienen un +2 a sus tiradas de ataque un número de minutos en función de los éxitos. CARISMA + EMPATÍA

**Prestidigitación:** Una vez lanzado, el conjuro permite al lanzador realizar efectos mágicos sencillos un número de minutos igual a sus éxitos. No pueden causar daño. Los efectos son menores y tienen grandes limitaciones.

Puede alzar lentamente medio kg de un material. Puede colorear, limpiar o ensuciar objetos pequeños. Puede enfriar, calentar o dar sabor a medio kg de material inerte. Cuesta maná pero no necesitas tirada para hacerlo.

**Armadura mágica:** El conjuro confiere al lanzador una armadura natural de 2 + número de éxitos (acumulable con otra armadura). RESISTENCIA + VIGOR

**Perdición:** Los enemigos del lanzador sufren un -2 en sus tiradas de ataque un número de minutos en función de los éxitos. CARISMA + EMPATÍA

**Neutralizar veneno:** Elimina los efectos del veneno a un objetivo. Por ejemplo, la mordedura de una serpiente venenosa. CARISMA + CONCENTRACIÓN

**Mano del mago:** El lanzador puede alzar un objeto que pese menos de 5 kg y moverlo a voluntad desde la distancia que alcance su vista. PERCEPCIÓN + PUNTERÍA. Si el objeto está siendo agarrado, se realizarán tiradas enfrentadas.

**Telepatía:** El lanzador puede comunicarse con una persona que sea capaz de ver de manera telepática. Tiene que saber el idioma. CARISMA + EMPATÍA. Un fallo quiere decir que la otra persona ha sentido algo extraño y ha esquivado la sensación, impidiendo por tanto la comunicación.

**Restablecer magulladuras:** El lanzador puede curar todos rasguños de un objetivo. 2 éxitos = 1 herida grave o leve. 3 éxitos = 2 heridas graves o leves. 4-5 éxitos = 3 heridas graves o leves. 6 o más éxitos sana al completo. Ha de poder tocar al objetivo. Requiere 3 turnos para realizarlo. CARISMA + EMPATÍA. Un fallo establece sólo 1 rasguño.

**Alzar del suelo:** Una criatura dispuesta a ser levitada puede ser movida horizontalmente hasta 6 metros por turno + 2 metro por éxito. CARISMA + EMPATÍA. Si la criatura no quiere ser levitada = tirada enfrentada contra su VOLUNTAD + SANGRE FRÍA

**Umbral de profundidad:** El lanzador elige un objetivo (puede ser el mismo). Éste podrá sumergirse en el agua sin sufrir las consecuencias de la presión. El número de éxitos indica los metros y los minutos. 300 metros y 10 minutos es el mínimo. Cada éxito concede +20 metros y 10 minutos extra.

**Guiarse por las estrellas:** Este conjuro te permite orientarte cuando cae la noche. Elimina los penalizadores habituales que se aplicarían por no tener conocimientos de orientación y además concede un +2 a la tirada. Cuesta maná pero no hay que realizar tirada.

**Alarma:** Protege un lugar durante 2 horas + nº éxitos en la tirada. INTELLECTO + INGENIO. Sentirás la presencia de cualquier ser que se acerque a dicho lugar a cualquier distancia (siempre y cuando ésta no sea intergaláctica).

**Empatía vital:** Puedes sentir las emociones de un ser vivo (animal o planta) sin necesidad de hacer una tirada pero con coste de maná.

**Suelo resbaladizo:** Creas una zona de 5x5 altamente resbaladiza que obliga a aquellos que pasen por ella a realizar una tirada de ESQUIVAR + AGILIDAD para no caerse al suelo. Tirada de PERCEPCIÓN + INGENIO. Los éxitos de tu tirada miden el número de minutos que permanece resbalosa.

**Intuición rastreadora:** Tienes un +4 a las tiradas que impliquen seguir un rastro. Cuesta maná pero no hay que realizar tirada.

**Soportar los elementos:** Puedes permanecer confortable en entornos que van de los 5 hasta los 60 grados. RESISTENCIA + VIGOR. Los éxitos miden el número de horas.

**Pasar sin dejar rastro:** Puedes caminar sin dejar ningún tipo de rastro, ni siquiera químico (no generarías ni olfato). AGILIDAD + CONCENTRACIÓN. Los éxitos miden el número de horas.

**Muro de viento:** Creas una cortina de viento vertical con una fuerza considerable. La potente ráfaga puede arrastrar a toda ave menor que un águila o arrancar papeles y otros materiales similares de las manos desprevenidas (una tirada enfrentada permitirá al objetivo sujetar el objeto en cuestión). Las flechas, virotes, granadas u otros objetos arrojados serán desviados hacia arriba. Los gases y las criaturas con forma gaseosa no podrán atravesar el muro. Se pueden crear muros de viento cilíndricos o cuadrados que encierren lugares concretos. PERCEPCIÓN + CONCENTRACIÓN. Los éxitos miden el número de turnos que permanece el muro así como sus medidas. Mide 4x4x4 +1 por éxito. Alcance: 30 metros.

**Caminar sobre las aguas:** El receptor camina sobre el agua como si fuera sólida. Los éxitos miden los minutos. VOLUNTAD + CONCENTRACIÓN

**Calmar al enemigo:** Puedes intentar reducir la violencia de un objetivo (al que veas y que se disponga a atacar) para evitar que seas dañado por él. Tirada de CARISMA + EMPATÍA enfrentada contra la VOLUNTAD + SANGRE FRÍA del enemigo. Los éxitos miden los turnos que se queda el objetivo sin poder ejercer violencia.

**Crecimiento vegetal:** Mejora los cultivos, hace crecer la vegetación. En un radio de 10 metros, este conjuro incrementa en un tercio el potencial de productividad de

las plantas y cultivos durante los siguientes años en función de los éxitos en la tirada. PERCEPCIÓN + EMPATÍA. Un fallo significa que sólo será productiva un año.

**Reproducción animal:** Con este conjuro facilitas la reproducción durante el apareamiento (será fértil automáticamente la siguiente cópula) y concedes de una salud de hierro a la hembra. CARISMA + EMPATÍA. Los éxitos definen el número de crías. Un fallo significa que la hembra sólo concebirá una cría.

**Ojo de halcón:** Este conjuro te proporciona la capacidad de ver con precisión a largas distancias. Aumenta el incremento de distancia en un 50% y tienes un +2 a las pruebas de ATENCIÓN que dependan de la vista (de lejos). Cuesta puntos de maná pero no necesitas hacer tirada.

**Oído canino:** +4 a las pruebas de ATENCIÓN que dependan del oído y puedes escuchar a mayor distancia. Cuesta puntos de maná pero no necesitas hacer tirada.

**Sabotaje tecnológico:** VOLUNTAD + CONCENTRACIÓN. Puedes inutilizar cualquier aparato tecnológico al tocarlo. Cuanto más pequeño sea el objeto y menos

funcionalidades tenga, mayor posibilidad de que sea inutilizado y menor cantidad de tiempo serán requeridos. Cuantos más Salacitas intervengan en el hechizo, mayor probabilidad de que se produzca el sabotaje con éxito. Por ejemplo, un solo Salacita necesitaría meses para poder inutilizar toda la red eléctrica de una refinería (y luego seguramente muriese del esfuerzo) mientras que con ayuda podría reducirse a días. Sabotear un portátil personal, un microchip implantado en el cerebro o un minúsculo robot espía podría conseguirse en pocos minutos. Una calculadora de mano o un reloj de pulsera con capacidad de comunicación planetaria, en pocos segundos. Cada aparato tecnológico tiene un nº de éxitos necesarios para ser inutilizado. Las tiradas se realizan por turnos y el Salacita necesitará descansar cuanto más tiempo pase realizando el conjuro.

**Mezclarse con el bosque:** Obtienes un +4 a las pruebas de ACECHAR siempre y cuando estés en un terreno de bosque o selva. Cuesta puntos de maná pero no necesitas hacer tirada.

## Competencias de combate.

Subir de 1 a 2 cuesta 3 puntos. De 2 a 3 cuesta 6 puntos.

Cualquier PJ que no tenga puntos de competencia asignados a un arma concreta sufrirá un penalizador de -4 a todas sus tiradas con el uso de esa arma.

### **Armas de fuego, a distancia.**

Un punto de competencia asignado a un arma concreta te permite utilizarla sin tener un penalizador de -4 a las tiradas.

Dos puntos de competencia asignados a un arma concreta te permiten utilizarla con un +1 al ataque.

Tres puntos de competencia asignados a un arma concreta añaden un +1 a tu iniciativa, aumentas la distancia, al apuntar obtienes un +2 a las tiradas de concentración y reduces en -1 el ataque de las ráfagas.

### **Entrenamiento en pelea cuerpo a cuerpo**

Un punto asignado a esta competencia permite incrementar en 1d6+1 el daño ejercido en combate sin armas (en lugar de 1d4+1, que es el daño base que haces cuerpo a cuerpo).

Dos puntos asignados a esta competencia significan que tienes algún conocimiento de un arte marcial. Te permite hacer alguna llave que deje al enemigo inutilizado, ser más desafiante a la hora de realizar presas (-2 a la tirada de tu enemigo para liberarse) o liberarte de ellas (+2 a tu tirada para liberarte).

Tres puntos asignados a esta competencia quieren decir que eres experto en un arte marcial. Tu daño base por cada ataque con éxito es de 8.

### **Armas cuerpo a cuerpo.**

Un punto de competencia asignado a un arma concreta te permite utilizarla pero no se aplica ningún éxito extra al daño en la tirada salvo con un crítico. Además, podrás usar sin penalizador todas las armas que sean similares (por ejemplo, un punto en katana te permitiría usar todo tipo de armas de filo como sables, espadas, hachas...)



Dos puntos de competencia asignados a un arma concreta te permiten utilizarla con un +1 a las tiradas de ataque.

Tres puntos de competencia asignados a un arma concreta añaden un +2 al daño total que puedes hacer con ese arma.

## Competencias a imaginar.

Subir de 1 a 2 cuesta 3 puntos. De 2 a 3 cuesta 6 puntos.

0 puntos en una competencia adquirida implica que no tienes conocimientos sobre esa materia. Dependiendo de la tarea que quieras realizar, podrás intentar hacer una tirada sin conocimiento pero nunca conseguirás tu objetivo de la mejor manera posible. Por ejemplo, un personaje sin ningún punto en natación podría intentar nadar pero tendría un -3 a la tirada (el penalizador dependerá de la tarea que quiera hacer el PJ)

1 punto en una competencia significa que eres capaz de realizar tareas sencillas que dependan de ese conocimiento (por ejemplo, con 1 punto en informática podrás reparar un ordenador de a bordo pero no hackear todos los sistemas de seguridad de la base de Refugio).

2 puntos en una competencia implican que tienes un mayor conocimiento en la materia y por lo tanto puedes hacer tareas más complejas (añades un +1 a todas las tiradas que dependan de esa competencia) (por ejemplo, con 2 puntos podrías ser capaz de reconocer a un gran número de especies de Poseidón).

3 puntos indican que eres brillante en esa competencia. Añades un +2 a todas las tiradas.

## Competencias a imaginar (ejemplos)

Carpintería, fontanería, aparejos, astrología

### **Administración:**

Burocracia, Economía, Derecho,  
Dirección, Estrategia, Tasar

### **Agricultura:**

Cría de animales, Acuicultura, Cultivos,  
Hidroponía

### **Atletismo:**

Deportes

### **Comunicación:**

Idioma, Liderazgo, Negociación,  
Oratoria, Persuasión, Diplomacia, Lengua de signos,  
trato con animales, Enseñar, Etiqueta

### **Cultura general:**

Cetácea, Colonial, Terráquea, GEO, De  
las Corporaciones, Militar, Nativa, Espacial,  
Callejera,

### **Artes:**

Actuación, Artesanía, Baile, Música,  
Pintura, Fotografía, Escultura

### **Ciencias Humanas/sociales:**

Antropología, Arqueología, Historia,  
Política, Teología, Psicología, Criminología

### **Ciencias Naturales:**

Bioquímica, Botánica, Genética,  
Zoología

### **Medicina:**

Primeros auxilios, Medicina,  
Farmacología, Cirugía, Veterinaria

### **Ciencias Físicas:**

Astronomía, Química, Geología,  
Meteorología, Física, Matemática, Cartografía

### **Subterfugio:**

Soborno, Interrogar, Disfraz,  
Charlatanería, Falsificación, Cerrajería,  
Prestidigitación, Ocultarse, Sigilo, Buscar, Averiguar  
intenciones

### **Supervivencia:**

Pesca, Montañismo, Navegación,  
Orientación, Rastreo

## Tecnología:

Informática, Demoliciones,  
Electrónica, Mecánica,

## Vehículos:

Conducción, Pilotaje, Marinería,  
Espacial

## Equipo

### Armas cuerpo a cuerpo / a distancia

Un puño americano o un guantelete con pinchos incrementarían 2 al daño en pelea.

Armas sencillas o ligeras. Daño 6+ÉXITOS DE LA TIRADA+ MODIFICADOR DE FUERZA (si los hay)

Porra, vara, navaja de barbero, shuriken, estrella ninja, cuchillo, pala, bate de béisbol, daga, culatazo de rifle, garrote, cerbatana, látigo, pico, espada corta, estoque, bastón, honda, dardos, arco corto,

Armas medianas. Daño 8+ ÉXITOS DE LA TIRADA + MODIFICADOR DE FUERZA (si los hay)

Lanza pesada, lanza arpones, katana, almádana, puño de acero, martillo, cuchillo diamante, hacha de bombero, maza pesada, mayal pesado, sable, espada larga, cimitarra, gran garrote, bastón, ballesta, bastón de combate (a dos manos), hacha de combate, jabalina, lanza, mangual, arco

Armas pesadas (FUERZA 6 o más para su uso) Daño 12+ ÉXITOS DE LA TIRADA + MODIFICADOR DE FUERZA (si los hay)

Mandoble, gran hacha, ballesta pesada, motosierra, barra de metal de 1 metro

### Armas de fuego

Las armas de fuego automáticas permiten disparar ráfagas en lugar de un solo tiro por acción. En caso de hacer una ráfaga, podrás alcanzar a varios objetivos (dependiendo de tu cargador +/- 12 balas) que estén cercanos entre sí con un penalizador de -4 en tu ataque. Cada uno de tus enemigos recibirá -4 del daño del arma. Hacer una ráfaga a un solo objetivo (+/- 3 balas) supone un -1 al ataque y un +2 al daño. Hacer una ráfaga de 6 tiros supone un -2 a la dificultad y un incremento de 3 al daño. Vaciar un cargador a un único objetivo (+/- 30-50 balas) supone un penalizador de -4 al ataque y un incremento del daño de +7.

Armas cortas. Daño 9+ÉXITOS DE LA TIRADA+MODIFICADORES

Pistolas de pequeño calibre (Glock 17, glock 40...)

Armas largas (requiere dos manos para disparar). Daño 12+ ÉXITOS DE LA TIRADA +MODIFICADORES

Rifle de asalto, rifle de caza, escopeta, rifle de precisión, subfusil,

Armas pesadas (requiere dos manos para disparar).

Ametralladora ligera (dispara ráfagas 6 balas: daño 15+ ÉXITOS DE LA TIRADA +MODIFICADORES

Lanzagranadas (daño variable dependiendo de la granada)+

Lanzallamas (daño 15 por fuego, hace automáticamente un rasguño por turno sino se apaga el fuego)

Armas artillería (requiere dos manos para disparar). Daño 30+ ÉXITOS DE LA TIRADA +MODIFICADORES

Cañón de asalto, ametralladora pesada, cañón automático

Granadas

### Armaduras

Armadura	Tipo	Reducción del daño	% resistir heridas	Estorbo	Peso	Precio
Protección cuero	Sencilla	2	15	0		
Protección ligera	Ligero	3	25	0		

Protección mediana	Pesado	4	30	2		
Protección pesada	Pesado	5	35	3		
Armadura de combate militar	Pesado	6	40	3		

En caso de resistir una herida grave con la armadura anota una herida leve. En caso de resistir una herida leve, anota un rasguño. Mínimo daño que pueden hacerte en combate es siempre un rasguño.

JORGE

PASALOMOCO@GMAIL.COM