

ACTION D100



Concepto y redacción

Francesc Montserrat

Revisión y corrección de textos

Alex Werden
Roberto López

Especial agradecimiento a todos los jugadores y directores de juego que han colaborado poniendo el sistema a prueba.

Primera edición: Marzo de 2015

Índice

Introducción	1
Qué necesitas para Jugar	1
Matemáticas en Action D100	2
Cómo tirar los dados	2
Los chequeos	3
La dificultad	3
Carga	4
Las acciones	4
Acciones múltiples	5
El tiempo en el juego	6
El combate	6
Modificadores	7
Cobertura	8
Defensa	8
Múltiples ataques	9
El daño	9
Dañando objetos	10
Golpe Localizado	13
Noquear	13
Uso de dos armas	14
Armaduras	14
Creación de personaje	15
Los atributos	16
Las habilidades	17
Profesiones de personaje	18
Razas	19
Puntos de guión	20
Evolución de un personaje	21
Los antagonistas	21
Magia y poderes psíquicos	23
Hoja de Personaje	29

ACTION D100

Bienvenidos a Action D100, un sistema de juego basado en tiradas con dados de 100 caras (o dos dados de 10 uno para decenas y otro para unidades) de distribución gratuita y bajo licencia Creative Commons.

A finales de 2014 este sistema aun sin nombre fue utilizado en Spaghetti Western, un juego de rol gratuito. Vista la buena aceptación del juego y que el sistema podía utilizarse para mayor diversidad de ambientaciones se pensó en desarrollarlo para cubrir otras áreas, mejorar la redacción y en definitiva hacerlo llegar a un mayor número de potenciales jugadores.

Utilizando este sistema se puede jugar bajo temáticas muy distintas, pero por la filosofía bajo la que está construido se adapta mejor a estilos de juego donde priman los momentos de acción, sobre todo a escenas donde el combate tiene preponderancia.

Por último, todo rolero que tenga una ambientación para jugar y necesite de reglamento, o aquel que quiera crear un nuevo juego pero no quiera pelearse con la creación de un sistema, puede utilizar el Action D100 libremente y de forma gratuita, solo deberá indicar que usa el sistema Action D100 y acreditar la autoría del mismo en su obra utilizando la licencia de Creative Commons 4.0 de reconocimiento internacional.

Qué necesitas para jugar

Para jugar a Action D100 necesitarás una copia de este manual, de dos a cuatro amigos (aunque pueden ser más) con quien jugar y dos dados de 10 caras, disponibles en cualquier tienda de juegos, o en caso de no tener ninguna cerca pueden pedirse online.

Necesitarás también papel, lápices, gomas de borrar y un espacio donde poner todo este material para poder desarrollar el juego en si.

De forma opcional, tener algo de beber y alguna cosa para picar hacen la experiencia más llevadera.

Por último pero esencial para jugar necesitarás ganas de divertirse y pasarlo bien, recuerda que el juego es una experiencia compartida, cuanto mejor se lo pase todo el mundo mejor será la experiencia.

Matemáticas en Action D100

Para jugar adecuadamente con este sistema a veces es necesario realizar algunas sencillas operaciones matemáticas: sumas, restas y divisiones.

Las sumas y las restas son sencillas y normalmente vienen expresadas en percentiles. Si en algún momento indica que hay que sumar o restar un porcentaje, se suma en número entero. Por ejemplo en caso de tener que aplicar un -10% a un valor de 50% el resultado es 40%, calcular el 10% de 50 y luego restarlo sería erróneo.

Por otra parte, en las divisiones es posible que en ocasiones el resultado contenga decimales. En Action D100 ignoraremos los decimales sean cuales sean estos, es decir, redondearemos la cifra hasta el número entero inferior: a efectos del juego un 20,9 y un 20,1 representan ambos un 20.

Como tirar los dados

Como hemos mencionado, Action D100 utiliza dados de 10 y de 100 caras (que también existen comercialmente pero son más raros de encontrar y por ende más caros).

Para hacer una tirada con un dado de 10 caras, D10 a partir de ahora, simplemente lo tiramos como un dado normal y leemos como resultado el valor de la cara superior. Si en ocasiones nos piden tirar más de uno aparecerá una cifra antes de la D. Por ejemplo 3D10 significa tirar tres dados de diez y sumar el resultado.

Para hacer una tirada con un dado de 100 caras, en adelante D100, sin disponer de uno, tomaremos dos dados de diez caras de color distinto para diferenciarlos. Haremos una tirada con ambos dados definiendo de antemano que dado indica decenas y cual unidades, leyendo ambos números juntos obtendremos el resultado. Por ejemplo un 5 y un 4 en este orden nos indican que la tirada es un 54. Si el resultado en ambos dados es de 10, o de 0 según la numeración que tengan, interpretaremos eso como un 100.

Los chequeos

Como hemos mencionado anteriormente el sistema de juego se basa en el uso de dados de 100 caras o D100 para abreviar. Ocasionalmente hay que tirar un dado de 10 caras o D10. No se va a usar otro tipo de dados y las tiradas siempre están vinculadas a los atributos o las habilidades de un personaje

Un chequeo simple es muy sencillo de llevar a cabo, para ello consultamos el valor de la habilidad pertinente y a continuación hacemos una tirada en un dado de cien, si el resultado es igual o inferior al valor de la habilidad el chequeo se considerara un éxito, y si es superior se considerara un fallo.

Para valorar cuán bien o mal ha salido una acción se puede hacer rápidamente comprobando la diferencia de éxito: restar a la habilidad la dificultad y la tirada obtenida, cuanto mayor sea el número resultado mejor habrá sido la acción.

En caso de un chequeo enfrentado, esto es un personaje (jugador o no) contra otro, se hacen las tiradas respectivas y gana el que mejor diferencia de éxito ha conseguido

Por último, da igual en nivel de habilidad que tenga un personaje o lo fácil o difícil que sea la situación, un resultado en el D100 de 01 siempre es un éxito y un resultado de 100 (o 00 si se usan dos dados de 10) es siempre un fallo.

La dificultad

En ocasiones no basta realizar un chequeo simple solamente con el valor de la habilidad pues el entorno, la situación o el estado del personaje influyen significativamente en el resultado, la dificultad no es sino un modificador a la habilidad. La dificultad la impondrá el director de juego según el caso pero

indicamos el siguiente baremo orientativo pues las dificultades pueden ser mayores o menores o incluso un valor intermedio entre las citadas.

Dificultad	Ejemplo
+20% Muy fácil	Saltar una grieta de un metro de ancho
+10% Fácil	Trepar por rocas con muchos asideros
0% Dificultad media	Acción de combate estándar
-10% Difícil	Conducir con la carretera helada a toda velocidad
-20% Muy difícil	Escalar un muro con pocos asideros
-30% Extremadamente difícil	Disparar a una moneda en el aire
-50% Estúpido	Hacer malabarismos con los ojos vendados
-80% Locura	Algo realmente absurdo, usa la imaginación

Carga

Un personaje puede cargar tantos kilos como su atributo de músculo sin que por ello vea penalizadas las acciones que realice por exceso de peso. A partir de ese límite un personaje recibe una penalización a añadir a cualquier otra dificultad pertinente de un 1% por cada kg. de peso transportado.

Las armas esgrimidas, los escudos embrazados y las armaduras no se tienen en cuenta para contabilizar los kg. de carga que lleva un personaje, estos objetos o bien no representan un problema o bien ya tienen su propio sistema de penalización.

Las acciones

Las acciones son cosas que un personaje puede decidir hacer en un momento dado en el mundo de juego. Existen dos tipos principales de acciones: las acciones de turno y las acciones extendidas.

Las acciones extendidas son aquellas que requieren de un tiempo prolongado para realizarse, como abrir una cerradura, reparar un motor, pintar un cuadro o intentar regatear con un comerciante. Estas acciones no tienen un tiempo estipulado y el director de juego indicará al jugador cuanto tiempo le lleva a su personaje realizar la acción, cuando acabe este tiempo el personaje debe realizar un chequeo para comprobar si ha tenido éxito

Las acciones de turno son las que se realizan durante un turno de juego (ver turnos en el apartado dedicado al tiempo en el juego), se subdividen a su vez en tres tipos distintos: Acciones libres, Acciones Menores y Acciones completas.

Las acciones libres pueden hacerse casi sin pensar, no consumen la atención del personaje y por ende tampoco su tiempo, ni le entorpecen para realizar otras acciones. Ejemplos de acción libre es decir algunas palabras, soltar un objeto que se lleve en la mano o cambiar un objeto ligero entre una mano y otra. No existe un límite teórico a las acciones libres que se pueden llevar a cabo durante un turno, pero el director de juego puede marcar un límite práctico cuando un jugador abuse de esta libertad. Las acciones libres no necesitan pasar ningún chequeo.

Las acciones menores son acciones que requieren de parte de la atención de un personaje y por tanto interfieren en otras acciones que estén llevando a cabo. Ejemplos de acciones menores son moverse unos cinco metros, desenvainar un arma, cambiar un cargador, abrir una puerta y acciones similares. Un personaje puede realizar una acción menor y una acción completa por turno o hasta tres acciones menores si no realiza ninguna acción completa. Las acciones menores no necesitan pasar ningún chequeo.

Las acciones completas son aquellas acciones que requieren de toda la concentración de un personaje durante el turno. Ejemplos de este tipo de acciones serían realizar una pirueta acrobática, atacar a un objetivo, maniobrar con un vehículo y todas aquellas acciones que requieran la atención del personaje. Las acciones completas siempre necesitan superar un chequeo para poder ser llevadas a cabo.

Acciones múltiples

En Action D100 un personaje puede arriesgarse a realizar más de una acción completa por turno al coste de reducir sus posibilidades de éxito. El máximo de acciones completas que puede llevar a cabo un personaje en un turno es de tres.

Si un personaje decide llevar a cabo varias acciones completas en un mismo turno no puede llevar a cabo ninguna acción menor.

Cuando un personaje decide que va a hacer más de una acción por turno elige las habilidades pertinentes, toma la más baja de todas ellas y divide su valor por el total de acciones que va a intentar realizar ese turno, ese pasa a ser considerado el valor de cada habilidad que use en los chequeos. En caso de existir bonificaciones o penalizaciones se aplican individualmente a cada acción.

El tiempo en el juego

En el mundo de juego el tiempo se divide de la misma manera que en la realidad: segundos, minutos, horas, días y todo el largo etcétera que se quiera añadir. Sin embargo, la ventaja que representa el juego es que el tiempo puede pasar tan rápido o tan lento como sea necesario. Si nada importante va a suceder durante un día de viaje el director de juego simplemente puede preguntar que van a hacer durante el día los personajes y anunciar lo que ha ocurrido durante esa jornada, todo en pocos minutos.

Por otra parte, y durante las escenas de acción, es muy poco práctico llevar la cuenta del tiempo real que pasa, y en vez de eso se utiliza como herramienta el concepto de turno.

Un turno es una unidad de tiempo de unos pocos segundos que permiten a un personaje actuar con un número limitado de acciones. Como convención diez turnos pueden ser entre 30 segundos y un minuto de acción, dependiendo de lo que hagan los personajes y como lo hagan. El turno no es una unidad rígida de la que deba llevarse un control estricto sobre su duración exacta, sino una herramienta para facilitar las cosas al director de juego y a los jugadores.

El combate

Este es un juego en el que primarán las escenas de acción, donde el peligro físico para los personajes es una preocupación muy real y donde cualquiera puede recibir una herida mortal. Sin embargo se pretende que el sistema de combate sea sencillo y rápido para no entorpecer una buena historia con un exceso de detalles triviales.

En un combate primero hay que determinar el orden de actuación de los personajes implicados mediante lo que se denomina iniciativa, para eso basta con tirar 1d10 y sumarle la Destreza para cada personaje individualmente y anotar el

resultado. El orden de actuación va desde el que obtenga el resultado más alto al más bajo, y en caso de empate entre dos o más personajes actúa antes el que tenga el valor de Destreza más alto. Obviamente, un personaje con una iniciativa alta puede decidir retrasar su acción hasta que desee u ocurra una situación determinada. Por ejemplo, no atacar hasta que el rival demuestre ser hostil o tirar de la palanca que activa una trampa si un enemigo se sitúa encima de ella.

Para ejecutar con éxito un ataque basta con realizar un chequeo por la habilidad usada para el ataque modificado según la dificultad, igual que en los chequeos de habilidad fuera de combate. Si dicho ataque ha tenido éxito, entonces se habrá infligido daño al enemigo y se podrá proceder a la tirada de daño.

Modificadores

En un combate confluyen multitud de factores que pueden facilitar o dificultar la participación de los personajes en el mismo. Intentar enumerarlos todos es una tarea utópica, y no hablemos de definir sus efectos en el juego.

Para facilitar la tarea a continuación se proporcionan situaciones que pueden ser comunes en un combate y como modifican las tiradas de los chequeos. Para hacer las cosas más sencillas, los valores que se dan modifican siempre a las tiradas del atacante.

Situación	Modificador
Atacante en el suelo*	-10%
Objetivo en el suelo	+10%
Ataque por sorpresa	+30%
Atacante cegado	-50%
Objetivo cegado	+30%
Objetivo inmovilizado	+50%
Disparo a quemarropa	+30%
Alcance corto/medio/largo	+10%/ - / -10%**
Apuntar con un arma de proyectil	+5% por turno apuntado, máx. +20%

*No se aplica cuando se usan armas de fuego

** Los alcances son una valoración subjetiva del director de juego

Cobertura

En ocasiones un personaje se pondrá a cubierto tras de algunos objetos o incluso personas, la penalización para impactarle en combate es igual al tanto por ciento de su cuerpo que cubre el objeto tras el que se parapeta. Esto funciona así también en caso del uso de escudos.

Hay que tener en cuenta sin embargo que el uso de un escudo penaliza también a las acciones meramente físicas del portador (las que implican movimiento como las atléticas o el manejo de armas por ejemplo).

Tipo de escudo	Protección	Penalización
Rodela	5%	-
Redondo pequeño o de heraldo	15%	5%
Redondo Grande o de cometa	35%	10%
Escudo pavés o de torreón*	80%	50%

*El escudo pavés puede dejarse apoyado en el suelo de manera que se sostenga sin esfuerzo, un personaje que porte un pavés y decida no moverse, anunciando que apoya el escudo, ve reducida la penalización del mismo al 25%.

Defensa

En un combate cuerpo a cuerpo un personaje puede decidir reducir su habilidad con el arma que esgrima en su turno, cuando termine su turno de combate la mitad de ese valor se suma a la dificultad para impactarle usando armas cuerpo a cuerpo o combatiendo desarmado, ya que utilizará su arma para defenderse.

Esto solo funciona para un oponente concreto a indicar por el jugador del personaje que usa la defensa. En caso que este oponente decida realizar más de un ataque, la dificultad se resta de su habilidad inicial, antes de hacer la división por ataques. Esto es una excepción a cómo funcionan normalmente los modificadores a los chequeos.

Si un personaje no realiza ninguna acción completa en un turno entonces puede utilizar su habilidad de esquiva contra un ataque, el éxito del ataque se determina con un chequeo enfrentado a la habilidad de esquivar.

Múltiples ataques

Las armas de fuego tienen varios números de disparo por turno correspondientes a semiautomático (entre dos y tres balas) y automático (más de tres balas), para poder efectuarlos todos basta con dividir la habilidad del arma por el número máximo de disparos y efectuar chequeos separados para cada uno del mismo modo que las acciones múltiples. Disparar más de una bala con estas armas durante un turno no permite hacer acciones que impliquen otra habilidad, tampoco se podrán llevar a cabo acciones menores. Siempre es posible configurar armas que tengan un número de disparos superior a uno en modo tiro a tiro (acción menor) y disparar una sola bala.

Para atacar diversas veces con un arma blanca basta con aplicar las reglas para acciones múltiples, decidir cuántos ataques realizará el personaje (hasta tres), dividir la habilidad entre las acciones y usar el resultado como el valor de la habilidad para hacer los chequeos.

El daño

En Action D100 los personajes tienen cuatro niveles de salud divididos cada uno en diez puntos de vida.

El daño se registra de tres maneras distintas: muerto, herida y daño leve. Un resultado de muerto causa la muerte del objetivo, una herida provoca la pérdida de un nivel entero de salud, o lo que es lo mismo, causa 10 puntos de daño. Cuando el resultado obtenido es herida leve se tira 1D10 y el objetivo pierde tantos puntos de vida como el resultado de este dado.

Cada arma tiene una probabilidad de causar uno de los tres tipos de daño y para calcular el daño que deriva de un ataque con éxito, el atacante tira 1d100 y comprueba en la descripción del arma que esté usando que tipo de daño causa el resultado obtenido.

Los explosivos, al ser imprecisos por naturaleza, causan el daño en un número determinado de dados de diez, cada explosivo tiene una onda expansiva indicada en un número de metros, dicha distancia, cuando es superada, reduce en un

1D10 el daño que reciben los personajes situados en esa zona, este proceso se repite hasta llegar a cero dados.

Según el nivel de salud en el que se encuentre un personaje recibirá penalizaciones adicionales a sus chequeos. Los niveles de salud son Bueno, Magullado, Herido y Agonizante. Al tener tachadas todas las casillas de Bueno, el personaje se considera magullado y tiene una penalización a sus acciones de un 10%. Cuando un personaje tenga tachadas todas las casillas de Magullado, se le considera Herido y la penalización aumenta hasta el 30%. Con todas las casillas tachadas del nivel de salud Herido se considera al personaje como Agonizante, con una penalización del 50% a sus acciones. Cuando se han tachado todas las casillas de agonizante el personaje ha pasado a mejor vida, está muerto y no se puede hacer nada por él.

Un personaje cura tantos puntos de vida por semana como su puntuación de músculo si guarda el debido reposo, pero solo la mitad si mantiene un nivel de actividad normal. La atención médica durante su recuperación añade la cura de 5 puntos de vida adicionales por semana.

Una excepción se aplica a la muerte de un personaje jugador y es que si recibe un daño que lo mate directamente, esto es, un descriptor de muerto en daño, tiene derecho a un chequeo por el valor de su atributo de músculo, si la supera con éxito habrá perdido todos sus niveles de vida menos un punto del último nivel. Los puntos de guión pueden utilizarse para modificar esta tirada.

Dañando objetos

Los objetos funcionan de la misma manera que los personajes no jugadores en cuanto a la mecánica de daño se refiere. Como hacer un listado de la dureza relativa de los objetos sería largo y tedioso simplemente hay que tener en cuenta la fragilidad relativa del material del objeto atacado y asignarle un único punto de vida en el caso de los objetos más frágiles (como una copa de cristal), un nivel de vida en objetos no demasiado grandes y algo más sólidos (un tablón de madera), e ir aumentando los niveles de vida del objeto según su tamaño y consistencia (por ejemplo cinco niveles de vida para una puerta de madera maciza).

En caso de objetos extremadamente duros o resistentes al daño el director de juego puede aplicar una reducción de daño de uno o dos niveles como si de el

efecto de una armadura se tratara (una puerta de hierro por ejemplo). Utilizando herramientas adecuadas el director de juego puede eliminar dicha reducción.

Obviamente hay que tener en cuenta el sentido común acerca de qué puede y qué no puede dañar un objeto. Por mucho que se le disparen miríadas de flechas a una estatua de bronce no van a poder destruirla, en cambio un buen martillazo puede hacer mucha más mella.

Listado de Armas

<u>Nombre</u>	<u>Carga/disparos</u>	<u>Muerto</u>	<u>Herida</u>	<u>Daño leve</u>
Desarmado	-	01	02-Músculo	Resto

Armas blancas

Cuchillo o navaja	-	01-03	04-50	51-00
Daga o machete	-	01-05	06-60	61-00
Espada corta	-	01-08	09-70	71-00
Hacha una mano	-	01-08	09-80	81-00
Espada larga	-	01-10	11-80	81-00
Mandoble	-	01-15	16-85	86-00
Hacha dos manos	-	01-15	16-90	91-00
Arco corto	1/1	01-06	07-60	61-00
Arco largo	1/1	01-10	11-60	61-00
Ballesta	1/1	01-15	16-80	81-00
Látigo*	n/a	01-01	02-05	06-00

Pistolas

Pequeño calibre	2/1	01-03	04-50	51-00
Calibre medio (.38)	6/2	01-08	09-70	71-00
Gran calibre (.44 o mayor)	6/2	01-15	16-85	86-00

Armas de fuego largas

Carabina ligera	10/1	01-05	06-70	71-00
Escopeta de caza	2/1	01-10	11-60	61-00
Fusil militar	15/1	01-10	11-85	86-00
Subfusil	15/3/5	01-06	07-80	81-00
Rifle de asalto	30/2/3	01-08	09-85	86-00
Escopeta de caza mayor	1/1	01-25	26-95	96-00

*El látigo puede usarse para hacer daño o para capturar al objetivo. En caso de querer usarse como arma de captura, un objetivo atacado con éxito deberá competir con su músculo contra el músculo del usuario del látigo para poder actuar. Si gana el chequeo enfrentado puede actuar normalmente o librarse del arma.

Es posible que un personaje sufra daño sin tener que ser necesariamente en una situación de combate o por la agresión de otro personaje. Caídas, daños por fuego, asfixia o frío extremo entre otras posibilidades también pueden causar la muerte de un personaje, y si no al menos provocarle daño.

Los daños por acción cinética, como una caída, un impacto a gran velocidad o un objeto de buen tamaño que arrolla al personaje pueden calcularse comparando las situaciones con una caída simple. Se divide el daño posible en tres rangos que sumen 100% igual que las armas, por cada metro de caída el daño mortal aumenta en un 1% y la herida desde el número inmediato hasta cuatro veces el valor de Muerto, siendo el resto el daño leve. Por ejemplo, en una caída de seis metros el daño mortal es de 01-06, la herida 07-24 y el daño leve 25-00.

Para las situaciones de asfixia, por ejemplo estar en un entorno de aire no respirable, bajo el agua o con las vías respiratorias bloqueadas, el sistema de daño es algo distinto. Si el personaje permanece inactivo conservando tanto el aire en los pulmones como le sea posible, no recibirá ningún daño durante tantos turnos como su valor en el atributo de Músculo. Pasado estos turnos recibirá un único punto de daño por cada turno que pase sin respirar y deberá pasar un chequeo de pulmones para no perder la consciencia. Si el personaje en vez de permanecer inactivo realiza acciones que requieran movimiento como es el combate o atléticas, entonces solo puede aguantar sin recibir daño la mitad del atributo de músculo.

En caso de temperaturas extremas el director de juego determina una fracción de tiempo, cada vez que pase esa unidad de tiempo, el personaje expuesto recibe un punto de daño. Por ejemplo, un personaje no equipado para un clima frío en la nieve recibe 1 punto de daño por cada hora que pase al aire libre, lo mismo que un personaje en el desierto y expuesto al sol sufriría debido al calor y la deshidratación. En estos casos el director de juego puede permitir un chequeo de aguante que si es superado duplicara el tiempo necesario para perder un punto de vida.

Para daño causado por contactos directos con fuego o materiales a altas temperaturas (aunque también sirve para fríos extremos), el daño se recibe cada turno sin chequeo posible que reduzca eso. Dependiendo del tamaño del foco de la temperatura extrema el director de juego determinará el daño recibido por el personaje. Un fuego pequeño causaría un punto de daño por turno, una hoguera causaría dos puntos, una gran hoguera o pira causaría tres puntos por turno, estar dentro de una casa en llamas cuatro puntos y así sucesivamente.

Golpe localizado

Un personaje puede reducir su habilidad durante turno y esos puntos mejoran las posibilidades de daño de un ataque concreto, esto es, sustrae ese valor del rango de uno de los tipos de daño de su arma y los suma a otro, por ejemplo, si un personaje usa un 20% de su habilidad para apuntar con su revólver del 38 podría dejar el daño leve en 91-00 y el rango de muerto en 01-25 siendo el resultado de herida el intermedio, es decir, 26-90.

Noquear

En combate un personaje puede intentar noquear a otro golpeándolo sin intención de matar, para ello debe anunciar su intención antes de realizar el ataque. Si consigue impactar y la tirada de daño es un resultado de Muerto, el objetivo recibe daño leve y habrá sido noqueado con éxito. Obviamente puede usarse la mecánica de Golpe Localizado explicada anteriormente para mejorar las posibilidades de noqueo.

En caso de no conseguir un noqueo, el personaje que ha recibido el ataque recibe daño leve fruto del mismo pero no pierde la consciencia.

Si se utilizan armas contundentes como una porra, una maza o similar, el resultado de daño Muerto aumenta en un +10%.

Un personaje noqueado tiene derecho a una chequeo de Aguante cada hora para recuperar la consciencia. Cada chequeo después del primero recibe una bonificación de +10% acumulativa.

Uso de dos Armas

Cuando un personaje utiliza un arma en cada mano puede realizar una acción completa con el arma de la mano torpe de forma gratuita, sea para atacar o para defender en el caso de armas que así lo permitan a la mitad del valor de su habilidad. Penalizaciones o bonificaciones por dificultad o situación se le aplican normalmente.

Armaduras

En Action D100 los personajes pueden llevar armaduras para ayudar a protegerse del daño que puedan recibir en combate, dichas armaduras funcionan de un modo similar a las armas aunque más sencillo.

Cuando un personaje que lleva armadura recibe daño en combate este tira 1D100 y consulta el resultado con las características de su armadura, si el resultado está entre los valores de protección óptima de la armadura entonces el daño recibido se reduce en dos grados: si había recibido una herida mortal pasa a recibir una daño leve, si el resultado era de herida o daño leve ignora el daño provocado por el ataque. Si el resultado está entre los valores de protección normal de la armadura entonces el daño recibido se reduce en un grado: si había recibido una herida mortal pasa a recibir una herida, si el resultado era de herida pasa a sufrir daño leve y si recibió daño leve pasa a no recibir ningún tipo de daño. Si el resultado de la tirada es superior al rango de protección normal el personaje recibe todo el daño.

Los rangos de protección de la armadura se expresan en dos conjuntos de valores separados por una barra, el primer conjunto es la protección óptima y el segundo es la protección normal. Si en alguno de los dos conjuntos no hay valor, normalmente expresado por un símbolo -, entonces la armadura no ofrece ese tipo de protección.

Asimismo, llevar armadura no es algo gratuito, normalmente conllevan una penalización a las acciones meramente físicas (las que implican movimiento como las atléticas o el manejo de armas por ejemplo).

Hay que tener en cuenta que las armaduras antiguas (tipo A para abreviar) no ofrecen protección contra las armas de fuego, y las armaduras modernas (tipo M) sí.

La lista dada a continuación contiene armaduras propias de ambientaciones con un nivel de tecnología medieval o renacentista, armaduras actuales y armaduras futuristas para ambientaciones propias de ciencia ficción.

Armadura	Tipo	Protección	Penalización
Gambesón y acolchados	A	-/01-15	0%
Justillo de cuero blando	A	01-05/06-25	0%
Coraza de cuero duro	A	01-05/06-30	5%
Lamelar de cuero	A	01-06/07-40	10%
Loriga de Malla	A	01-07/08-45	15%
Lamelar metálica	A	01-07/08-50	15%
Arnés mixto de campaña	A	01-08/09-55	20%
Coraza completa	A	01-10/11-60	30%
Coraza pesada de torneo	A	01-15/16-70	40%
Camisa de kevlar	M	01-05/03-25	0%
Chaleco antibalas	M	01-07/08-35	5%
Traje de combate militar	M	01-10/11-50	10%
Traje de artificiero	M	01-25/26-75	40%
Exoesqueleto futurista	M	01-30/31-80	20%
Armadura mecanizada	M	01-30/31-90	10%
Campo de fuerza	M	01-40/41-95	0%

Creación de personaje

Un personaje de Action D100 es algo realmente muy rápido de crear, tanto en concepto como a la hora de traducirlo a la hoja de personaje. Lo primero de todo es pensar un concepto que responda al tipo de personaje que se quiere interpretar, de momento con algo muy básico bastará, definiendo su actitud, su aspecto y sus cualidades físicas y mentales nos servirá. Una vez tengamos esto podemos pasar al aspecto numérico, pero no de los números sino del jugador, dependerá que el personaje sea o no memorable.

Los Atributos

Los atributos no definen todavía lo que es o no es capaz de hacer el personaje, pero son el bastidor sobre el que se montara a posteriori todas estas capacidades. Cada atributo define un punto concreto del personaje y está pensado para su fácil visualización. Los valores de cada atributo varían entre 5 y 20, siendo 5 un mínimo para una persona adulta y un 20 la cúspide de un ser humano en plena forma.

Músculo: Este atributo, de por si bastante explicativo, nos indica la fuerza física y la constitución corporal de un personaje, sirve para saber cuánto daño puede infligir a puñetazos o simplemente cuan abultados son sus bíceps. Con un valor de 5 lo más probable es que se trate de un tísico o enfermizo cuerpecillo que se cansa de cargar con su revólver, con un 20 es posible que al ir a ahorcarle rompa la sogla tensando los músculos del cuello.

Destreza: La destreza de un personaje agrupa como es de ágil en general su cuerpo y cuan diestras son sus manos, además de ser un indicador fehaciente de lo rápido que desenfunda el personaje y de lo bien que dispara. Con un valor de 5 en este atributo lo normal es que tropiece con sus cordones yendo descalzo, con un valor de 20 es posible que pueda desmontar y cargar un revólver con una sola mano.

Cerebro: La capacidad de razonar del personaje, su materia gris, es decir, lo que tiene dentro de la cabeza que no le sirve únicamente para aguantar el sombrero. Con un valor de 5 posiblemente se cayera de cabeza cada día cuando era un bebe, con un valor de 20 es capaz de hacer complejos cálculos matemáticos mientras hace frente a un monstruo furioso.

Interacción: Viene a indicar la capacidad que tiene un personaje de comunicarse con los demás, tanto de su carisma, como su tono de voz o su lenguaje corporal. Digamos que con un 5 el personaje es tan expresivo como una piedra y con un 20 puede llegar a comunicar sentimientos a las mismas piedras.

Para dar un valor a estos atributos se distribuyen 60 puntos entre los cuatro atributos, con las limitaciones mencionadas de 5 de mínimo y 20 de máximo, esto es suficiente para tener todos los atributos un poco por encima de la media, pero

por supuesto, para conseguir valores realmente altos habrá que renunciar a puntos en algunos atributos para enaltecer a otros.

Una vez hayamos terminado, los valores de los atributos son el valor básico de las habilidades que dependen del mismo en porcentaje, así pues un atributo de 14 indica que todas las habilidades englobadas en el mismo empiezan con un valor del 14%.

Las habilidades

De los atributos de un personaje dependen las habilidades, a mas altos los atributos mejores las habilidades de inicio, aun así, los personajes reciben 200 puntos adicionales para repartir entre ellas. El límite máximo de puntos a invertir en una habilidad cuando se crea un personaje es de 80, lo que da un límite máximo teórico de 100 en caso de que el atributo del que depende la habilidad fuera 20.

Otro detalle es el idioma que habla el personaje, todos los personajes reciben una lengua nativa a cuatro veces su valor de cerebro y una secundaria a la mitad de ese valor (a este valor hay que sumarle el atributo, solamente son puntos gratuitos). Obviamente se pueden gastar puntos en mejorar estos idiomas o adquirir nuevos.

A continuación ofrecemos un listado de habilidades, ordenadas según el atributo del que depende, que pueden o no utilizarse dependiendo de la ambientación donde tengan lugar las vivencias del personaje. Si la lista fuera insuficiente, pueden añadirse nuevas habilidades a la misma previa consulta con el director de juego.

Habilidades de Músculo: Aguante, Armas a dos manos, Arrojar, Levantar Peso, Pelea y Pulmones.

Habilidades de Destreza: Arcos y ballestas, Armas de fuego, Armas a una mano, Atlético, Esquivar, Manitas, Montar, Pilotar, Sigilo.

Habilidades de Cerebro: Educación (indica el nivel de cultura general del personaje), Explosivos, Demoliciones, Idiomas, Conocimientos (concretos, hay que detallar el campo de conocimiento particular).

Habilidades de Interacción: Actuar, Elocuencia, Intimidar, Liderazgo, Percepción, Seducción.

Profesiones de personaje

Alternativamente, para crear un personaje se puede definir una profesión o clase de personaje. Las profesiones indican un entrenamiento básico común que otorga una cantidad de puntos de habilidad fijada a habilidades concretas, dejando una cantidad de puntos de libre adjudicación para redondear el personaje.

La proporción para crear una profesión es de 150 puntos fijos en habilidades predeterminadas y 100 de libre elección.

Si el sistema elegido para crear personajes incluye estas profesiones recomendamos que todos los personajes sean creados así en vez de usar el de 200 puntos libres.

A continuación adjuntamos algunas profesiones lo bastante generales como para usarse en cualquier ambientación, pero cuando se adapta el reglamento de Action D100 a una nueva ambientación es posible y hasta recomendable adaptar o crear nuevas profesiones.

Combatiente: +50% en una habilidad de combate con o sin armas a elegir, +30% a dos habilidades de combate con o sin armas a elegir diferentes de la anterior, +15% a Atléticas y Esquivar y +10% Percepción. 100 percentiles adicionales a repartir de manera libre entre todas las habilidades.

Diplomático: +30% a Educación, Actuar y Elocuencia, +20% a dos habilidades de Conocimiento vinculadas a su función, +10% a un Idioma diferente al primario y secundario. 100 percentiles adicionales a repartir de manera libre entre todas las habilidades.

Sabio: +30 a cinco habilidades de Conocimiento. 100 percentiles adicionales a repartir de manera libre entre todas las habilidades.

Razas

En ambientaciones de fantasía especialmente, pero también en algunas de ciencia ficción es posible llevar personajes con características distintas del humano común. Normalmente las diferencias pueden ser de tres tipos: meramente cosméticas, que afecten los valores numéricos o que otorguen una capacidad especial al personaje. El primer tipo es esperable en personajes de razas no humanas y va de la mano normalmente de uno de los otros dos tipos. No es recomendable crear razas que tengan los dos últimos tipos de modificación ya que podrían ser tremendamente negativas en el equilibrio del juego.

Para el primer tipo de rasgos distintivos simplemente hace falta enumerarlos al hablar del miembro tipo de la raza. Detalles como el color de pelo o la piel, la forma de los ojos y las orejas, la altura media y otros matices pueden ayudar a crear personajes no humanos sin necesidad de modificar la parte numérica del mismo.

El segundo tipo suele funcionar de manera compensatoria: si se otorga por un lado hay que quitar por otro. Un ejemplo fácil sería aumentar el límite máximo de un Atributo para personajes de la raza y rebajar en el mismo número el límite máximo de otro atributo. Es posible sin embargo otorgar alguna ventaja, como un bonificador bajo a una habilidad en concreto, sin penalizar al personaje por otra parte.

El tercer tipo es quizás el más difícil de manejar, ya que dependiendo del poder que otorgue en juego a un miembro de la raza del personaje hay que equilibrarlo bien. Posibles efectos secundarios del uso de su capacidad funcionan bien en este sentido.

A continuación ofrecemos ejemplos de los tres tipos de razas, según el método empleado para crearlas.

Los Feéricos: Una raza grácil que podría pasar por humana, pero que posee la herencia de la sangre feérica corriendo por sus venas. Son de complexión delgada y exhiben colores de pelo exóticos para los humanos como el verde, azul o rojo intenso. Sus ojos tienden a ser avellanados y sus orejas acabar en su parte superior en una insinuada punta. Más allá de su extraño aspecto no se diferencia en sus capacidades de un humano normal.

Los Orcos: Una raza belicosa, de fuerte musculatura y complexión robusta, con colores de piel variados entre tonos verdosos, grises o rojizos y que exhiben colmillos prominentes. A diferencia de otras razas el límite para su Atributo de Músculo al crear un personaje orco es de 25, pero su poca paciencia y en general cabezonería solo les permiten un máximo de 15 en sus Atributos de Cerebro e Interacción.

Los Nocturnos: Una raza de criaturas de hábitos nocturnos, de grandes ojos de colores pálidos como la piedra luna, piel blanca y cabello siempre oscuro. Son algo más bajos que un humano y más delgados. Los Nocturnos pueden ver en la oscuridad completa como si fuera pleno día. Como contrapartida, si un nocturno se ve forzado a actuar a plena luz del sol recibe una penalización de -30% a todas las actividades que no sean puramente intelectuales ya que sus delicados ojos se ven saturados por tanta luminosidad. El uso de cristales ahumados o gafas protectoras reduce esta penalización al -10%.

Puntos de guión

Los puntos de guión, cuyo nombre puede ser adaptado para encajar mejor con la ambientación en que se esté jugando (puntos de destino, de héroe o de karma entre otros posibles), son aquello que diferencia a los personajes del resto del mundo, y les permiten salir airoso de situaciones a priori imposibles.

Un personaje recién creado recibe 40 puntos de guión. Estos puntos tienen un valor de un 1% por cada punto, y el personaje, a lo largo de una sesión de juego puede usarlos para sumarlos a cualquier habilidad para mejorar sus posibilidades de éxito, una vez gastados no se recuperan hasta el final de la sesión de juego para la siguiente.

Si un personaje realiza varias acciones en un turno los puntos de guión deben usarse antes de dividir la habilidad, no se permite sumarlos todos a una tirada en concreto de una habilidad ya dividida.

Además de en una habilidad los puntos de guión pueden usarse en una tirada de daño para modificar los rangos de daño del mismo modo que si se hubiera usado parte de la habilidad para modificarlos.

Opcionalmente, y si se quiere dar un aire más heroico a las partidas, es posible crear personajes con más puntos de guión.

Evolución de un personaje

Al finalizar una sesión de juego los personajes recibe puntos de experiencia por su actuación, con valores entre 0 y 5, cada punto es un 1% que se puede sumar a cualquier habilidad para mejorarla, o aumentar en 1 el máximo de puntos de guión. Por otra parte, es posible aumentar los valores de los Atributos. Por cada diez puntos de experiencia invertidos, un atributo aumenta de forma permanente su valor en 1. De esta manera se pueden llevar habilidades por encima de un valor de 100 y atributos por encima de 20.

Al finalizar cada aventura, después de varias sesiones, se recompensara a los personajes con puntos por objetivos, el valor total puede ser cualquiera, pero no es recomendable que sea superior a 20 por personaje.

Los antagonistas

Durante sus aventuras los personajes jugadores van a encontrarse con dificultades pasivas, como accidentes geográficos o fenómenos meteorológicos, pero también con oponentes activos. Estos oponentes son los antagonistas, quienes con diferentes motivaciones propias harán lo posible para entorpecer el progreso de los personajes, desde entrometerse en sus asuntos hasta intentar matarlos de una vez por todas.

Los personajes no jugadores se agrupan en tres tipos, antagonistas o coprotagonistas, actores de reparto y extras. Los antagonistas (o coprotagonistas) son idénticos a un personaje, los actores de reparto cuentan con solo dos niveles de salud y los extras son personajes de un solo tiro, un buen puñetazo siempre les tumba, un tajo los atraviesa y un disparo siempre acaba con ellos ¡no deben quitar protagonismo a los personajes!

Para ambientaciones no realistas (fantasía, ciencia ficción, entornos mágicos...), cabe la posibilidad que haya antagonistas con capacidades especiales muy distintas a las de un humano corriente y que hay que tener en cuenta cuando haya una interacción con los personajes jugadores. Para otorgar estas capacidades basta con nombrarlas y describir su efecto cuando sea pertinente

pero ofrecemos una pequeña lista a continuación a modo de ideas que es fácilmente ampliable según la necesidad.

Aunque los actores de reparto y los extras no tienen la misma importancia que un antagonista (o coprotagonista) también es posible que algunos tengan capacidades especiales, aunque esto más que la norma debería ser la excepción (no tiene sentido un extra con la capacidad de vitalidad superior por ejemplo)

Armas naturales: El antagonista no va desarmado aunque no use armas de ningún tipo. Cuernos, garras, colmillos y otro tipo de armamento que presente su cuerpo son armas naturales, sólo hay que decidir que daño causan usando las armas de este manual como guía.

Armadura natural: El antagonista posee algún tipo de protección que forma parte de su cuerpo y por tanto no le provoca penalizaciones, elegir un tipo de armadura de las listadas en este manual y aplicarla siempre que reciba daño.

Invisibilidad: El antagonista es indetectable mediante el sentido de la vista, hay que determinar si siempre es invisible o no, y en este último caso determinar la duración de su invisibilidad.

Reducción de daño: El antagonista es tremendamente resistente al daño de uno o varios tipos, o incluso puede que presente alguna inmunidad. Basta con describir el tipo de daño al que el antagonista es resistente y reducir el daño como si se tratara de los efectos de una armadura pero sin necesidad de tirada. Las reducciones pueden ser de un nivel de daño, de dos o directamente otorgar inmunidad.

Regeneración: El antagonista cura o recupera X puntos de vida cada cierto tiempo, puede ser cada turno, cada minuto, cada hora, etc. Dotándole de una capacidad de curación excepcional.

Tamaño no humano: El antagonista tiene un tamaño mayor o inferior a un ser humano medio, esto implica que es más fácil impactarle en combate en caso de ser de tamaño mayor o más difícil en caso de ser de tamaño menor. Como guía añadir o quitar a la dificultad para impactarle un 20% cada vez que doble o divida por la mitad el tamaño humano medio.

Teleportación: El antagonista es capaz de desaparecer de un lugar y aparecer en otro diferente de manera instantánea. Hay que definir cuál es esta distancia, cuánto tiempo lleva preparar (o cargar) esta capacidad y cuantas veces puede realizarlo

Vampiro: El antagonista recupera puntos de vida causando la pérdida de los mismos a un objetivo. Hay que tener en cuenta la velocidad a la que se produce esto y el método que se emplea (succión de sangre, contacto prolongado...)

Vitalidad superior: El antagonista dispone de niveles de vida adicionales, quizás por el hecho de ser criaturas grandes, ciborgs futuristas o criaturas similares. Estos niveles se aplican antes que los cinco niveles normales en cada personaje. Que el antagonista pierda estos niveles de vida debido al daño no le causa penalizadores, estos empezarán a aplicarse cuando reciba daño en los cinco niveles habituales del mismo modo que los personajes jugadores.

Vuelo: El antagonista puede volar a voluntad, hay que asignarle una velocidad relativa (esto es, que pueda describirse a los jugadores) y qué le otorga la capacidad de vuelo (alas, tecnología,...).

Un antagonista de ejemplo con alguna de las anteriores capacidades podría ser un dragón de pantano. El dragón de pantano es una criatura escamosa que vive en zonas pantanosas o en bosques húmedos y profundos. Al ser una criatura grande cuenta con Tamaño no humano, es el doble de grande que un humano con lo cual recibe un +20% para impactarle en combate. También cuenta con una armadura natural debido a su piel escamosa similar a una lamelar de cuero con protección 01-06/07-40. Asimismo tiene vitalidad superior, un nivel de vida completo adicional y cuenta con armas naturales, cuando golpee con una de sus garras o su mordisco en combate causa el siguiente daño: 01-08/09-80/81-00. Sus características son Músculo 40, Destreza 20, Cerebro 5 e Interacción 5. Su habilidad con las armas naturales es de 70% y su percepción es de 85%.

Magia y poderes psíquicos

En algunas ambientaciones de juego los personajes, o al menos algunos de ellos, tienen acceso a poderes mágicos o psíquicos. A continuación explicamos el funcionamiento de los mismos y los efectos que tienen estos poderes en el juego.

La magia está ordenada en cinco grupos básicos formados por parejas opuestas: Adivinación-ocultamiento, bendición-maldición, creación-destrucción, invocación-expulsión, vida-muerte. Cada uno de estos diez conceptos es una habilidad mágica o psíquica (según la ambientación en la que se aplique) y cada una debe aprenderse por separado. Un personaje que posea la capacidad de lanzar magia posee la habilidad básica de los 10 grupos igual a su puntuación en el atributo de Cerebro.

Cada concepto posee un poder base (o varios, pero hay que elegir el efecto a lanzarlo) y unas optimizaciones, que mejoran el poder básico invirtiendo puntos de habilidad, es decir reduciendo las posibilidades de éxito, para mejorar el efecto. Estos puntos invertidos se recuperan durante el siguiente turno del personaje.

Los conceptos que encontraremos en las descripciones de los grupos mágicos son los siguientes:

Complicaciones: cosas que complican el uso del poder y como afectan estas a nivel del juego.

Facilitadores: cosas que facilitan el uso del poder y como afectan estas a nivel del juego.

Base: El efecto base del primer nombre de la pareja de conceptos, describe cómo actúa el conjuro o poder (según sea la ambientación) una vez el lanzador supera el chequeo de habilidad.

Optimizaciones: Como puede incrementarse el efecto de la base y que supone esto a nivel de juego.

Utilizar estos poderes es peligroso para el lanzador ya se alimentan de sus energías, por lo cual al lanzar un conjuro (o usar un poder psíquico según proceda una nomenclatura u otra) el lanzador pierde un punto de vida o envejece un día, a su elección. Opcionalmente puede forzarse el envejecimiento cuando el lanzador falla su chequeo de habilidad.

Adivinación (Ocultamiento)

Complicaciones: -

Facilitadores: Poseer un conocimiento concreto sobre el objetivo de la adivinación, o un objeto vinculado (como por ejemplo un mechón de pelo del objetivo o un efecto personal suyo) mejora entre un 10% y un 50% la habilidad a discreción del director de juego. Funciona tanto para adivinación como para ocultamiento del mismo modo.

Base: Añade un 5% a un chequeo de percepción del lanzador si se sabe qué se está buscando o lo que se espera que ocurra. O bien, reduce la habilidad de un atacante en un 1% en el siguiente ataque que realizara contra el personaje o aumenta la propia en un 1% en el próximo ataque que realice el lanzador. O bien permite hacer al director de juego una pregunta referente a cualquier tema relacionado con el mundo de juego (localización de una persona u objeto, verdaderas intenciones de un personaje, posibilidades de una guerra entre naciones...) que este puede contestar de la manera que mejor le plazca siempre que no sea una respuesta directa.

Optimizaciones:

+5% al chequeo de percepción por cada 1% de habilidad invertido

+1% a la reducción de habilidad de ataque de un rival o +1% al ataque propio por cada 1% de la habilidad invertido.

Ocultamiento funciona a la inversa, añadiendo un 5% a la dificultad en un chequeo de percepción para encontrar a un personaje objetivo o un objeto durante un minuto. O bien evita que las técnicas de adivinación que intenten averiguar cosas sobre el lanzador tengan éxito, esto último dura una hora completa.

Optimizaciones

+5% a la dificultad en los chequeos de percepción por cada 1% de la habilidad invertido

+1 hora de duración a la interferencia con la adivinación por cada 5% de la habilidad invertido.

Bendición (Maldición)

Complicaciones: Distancia, cuanto más lejos del lanzador más difícil es controlar la energía. -1% a la habilidad por cada metro de distancia.

Facilitadores: Contacto. Si el lanzador está tocando al objetivo suma +10% a su habilidad. Si el lanzador tiene una parte orgánica (sangre, cabello o similar) a disposición añade un 20% a la habilidad, solo funciona para maldecir.

Base: Otorga al lanzador u a otro personaje cercano un +1% a la habilidad que use en su siguiente chequeo.

Optimizaciones:

+1% extra al chequeo por cada 1% de habilidad invertido

+1 turno de duración de la bonificación por cada 1% de habilidad invertido

+1 personaje afectado por cada 1% de habilidad invertido

Maldición funciona a la inversa, restando en vez de sumando.

Creación (Destrucción)

Complicaciones: Distancia, cuanto más lejos del creador más difícil es controlar la energía creadora (o destructora). -1% a la habilidad por cada metro de distancia.

Facilitadores: -

Base: El lanzador crea un objeto de 1 cm³ de materia que permanecerá en existencia durante un turno. Se trata de simple materia del tipo que elija el lanzador y a la temperatura ambiente en el lugar de creación.

Optimizaciones

+1 turno de duración en existencia por cada 1% de habilidad invertido.

+1 cm³ de materia por cada 1% invertido.

Dotar a la materia de una funcionalidad (un arma o herramienta) invirtiendo 20% de habilidad

Materia creada de forma permanente invirtiendo un 50% de habilidad.

Destrucción funciona a la inversa destruyendo 1cm³ de materia de forma inmediata. Obviamente la duración no es importante.

Invocación (Expulsión)

Complicaciones: Distancia, cuanto más lejos del lanzador más difícil es controlar la energía. -1% a la habilidad por cada metro de distancia. Funciona tanto para invocación como para expulsión del mismo modo.

Facilitadores: Contacto. Si el lanzador está tocando a la criatura a expulsar suma +10% a su habilidad. Solo funciona en el caso de Expulsión.

Base: El lanzador invoca una criatura de otro plano con 5 puntos de atributos y 10 puntos de habilidades que obedecerá sus órdenes durante un minuto completo, luego se desvanecerá de vuelta a su lugar de origen. El lanzador solo puede invocar a una criatura a la vez.

Optimizaciones:

+1 minuto de permanencia en el plano del lanzador por cada 5% de habilidad invertido.

+5 puntos de atributos por cada 5% de habilidad invertido.

+20 puntos de habilidades por cada 10% de habilidad invertido.

Invocar una criatura extra mientras aun no se ha desvanecido la anterior invocada por el lanzador invirtiendo un 50% de la habilidad.

Expulsión requiere de invertir una cantidad de puntos de habilidad igual a los usados para una invocación como mínimo, en un chequeo con éxito la criatura objetivo será devuelta a su plano de existencia. El lanzador que pretenda expulsar a una criatura debe decidir qué cantidad de la habilidad invierte a ciegas.

Vida (Muerte)

Complicaciones: Distancia, cuanto más lejos del lanzador más difícil es controlar la energía. -1% a la habilidad por cada metro de distancia.

Facilitadores: Contacto. Si el lanzador está tocando objetivo suma +10% a su habilidad.

Base: Sana un punto de vida al lanzador o a un personaje cercano o reduce en 1 día completo la convalecencia de una enfermedad

Optimizaciones:

+1 punto de vida sanado por cada 5% de habilidad invertido

-1 día de convalecencia de una enfermedad por cada 5% de habilidad invertido

+1 personaje adicional que se beneficia del conjuro por cada 5% de habilidad invertido

Muerte produce los efectos exactamente contrarios por los mismos costes.

Resistencia a la magia

La magia de vida/muerte y bendición/maldición es susceptible de ser resistida por los personajes o los personajes no jugadores.

Cuando se lanza un conjuro contra un objetivo este tiene derecho a un chequeo de resistencia con el atributo más adecuado. Según la descripción que se le de al conjuro puede intentar esquivarlo (destreza), resistirlo por pura fuerza física (músculo) o imponer su psique a la del lanzador (cerebro). Para determinar que atributo es el más procedente ayuda mucho la siguiente sección.

Efectos especiales

En ambientaciones de fantasía se liga mucho el uso de la magia a unos efectos visuales concretos (famosas son las bolas de fuego o los relámpagos).

Si la ambientación en la que se juega requiere de vincular los poderes mágicos a un identificador visual es bueno definirlo al crear el personaje. Basta con describir cual es la base u origen de la magia del personaje (elemental o nigromancia son dos ejemplos claros) y que efecto visual provoca a un observador.

Jugador:

Nombre:

Raza:

Profesión:



Descripción:

MÚSCULO	DESTREZA	CEREBRO	INTERACCIÓN
---------	----------	---------	-------------

Aguante	_____	Arcos y ballestas	_____	Educación	_____	Actuar	_____
Armas a dos manos	_____	Armas de fuego	_____	Explosivos	_____	Elocuencia	_____
Arrojar	_____	Armas a una mano	_____	Demoliciones	_____	Intimidar	_____
Levantar Peso	_____	Atléticas	_____			Liderazgo	_____
Pelea	_____	Esquivar	_____	Idiomas	_____	Percepción	_____
Pulmones	_____	Manitas	_____		_____	Seducción	_____
_____	_____	Montar	_____		_____		_____
_____	_____	Pilotar	_____		_____		_____
_____	_____	Sigilo	_____		_____		_____
_____	_____		_____		_____		_____
_____	_____		_____	Conocimientos	_____		_____
_____	_____		_____		_____		_____
_____	_____		_____		_____		_____
_____	_____		_____		_____		_____
_____	_____		_____		_____		_____

Arma	Habilidad	Muerto	Herida	Daño leve
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
Armadura	Protec.	Pen.		
_____	_____	_____		

PUNTOS DE GUIÓN

ESTADO DE SALUD

Bueno	0%	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>
Magullado	-10%	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>
Herido	-30%	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>
Agonizante	-50%	<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>
Muerto		-----

Equipo y notas

