

# C-SYSTEM

## NÚCLEO DE REGLAS







# Capítulo 1: Presentación



Bien venidos al manual de reglas genéricas de C-System.  
En las próximas páginas, intentaremos ofrecerte todo lo necesario para que diseñes tu propio juego de rol.





# INICIO

## ÍNDICE

### 1. Presentación.....2

Inicio .....	4
Índice .....	5
Licencia .....	6
¿Qué es un juego de rol?.....	6
Antes de empezar .....	7
Glosario rolero.....	7
¿Qué es C-System?.....	8
Primeros pasos .....	8
Instant System.....	8

### 2. Reglas Básicas.....10

Crear un personaje.....	12
El concepto .....	12
Atributos.....	13
Trasfondos.....	15
Puntuaciones.....	18
Sistema de juego .....	20
Tirando los dados .....	20
La acción .....	24
Daño y salud .....	26
Experiencia .....	30
Nociones.....	30
Reglas especiales.....	31

### 3. Trasfondos.....32

Creación de nuevos trasfondos...	33
Reglas .....	34
Ejemplos .....	37
Lista de trasfondos .....	41
Para personajes.....	41
La Escala ó Estructura.....	43
Equipamiento .....	44
Trasfondos compuestos .....	45

### 4. Vehículos.....46

Creación de vehículos .....	47
Atributos.....	48
Trasfondos.....	49
Conducir y pilotar .....	51
Tiradas de pilotaje.....	51

### 5. Sobrenatural.....52

No humanos .....	53
Tipos.....	54
Creación .....	55
La Magia.....	57
Nociones generales.....	57
Uso de la Magia.....	60
El enfoque .....	61
Ejemplo 1: Magia por conjuros .....	62
Ejemplo 2: Magia por habilidades ....	63

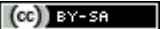
### 6. Creando mundos .....66

Enfoque general .....	67
Pensar el proyecto .....	68
Géneros en el rol.....	69
Tono del juego .....	76
Elementos adicionales .....	80
Creando el escenario .....	83
Sistemas solares.....	83
Creación de mundos .....	84
Poblaciones.....	87
Creando la historia .....	90
Los personajes.....	90
Dirigiendo la partida .....	91
Editor de aventuras.....	93
Personajes de ejemplo.....	94

### 7. Apéndices.....98

Juegos de ejemplo .....	99
CS Superhéroes .....	101
Space Suckers.....	104
Mundo Onírico .....	109
La Alianza Rosweell .....	111
Cthulhu Quest .....	114
Tierras de Eslaria .....	117
Dark Abysm .....	123
Hostias Como Panes.....	125
Náufragos.....	129
Fichas .....	133
De personaje .....	133
Hoja de PNJS .....	134

## LICENCIA

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

**Idea y textos:** Dragstor, Ryback, Z-San.

**Revisión:** Cifuentes, Marioneta.

**Conejillos de indias:** Alexis, Elisa, Francisco, Juanjo, Javi, José Juan, María, Miguel, Rocío, la gente de Inforol Nación Rolera, NosoloRol y SPQRol.

**Maquetación:** Ryback, Zonk.PJ.

**Imágenes:** Las imágenes de este documento han sido sacadas de las webs [www.feebleminds-gifs.com](http://www.feebleminds-gifs.com), [www.maj.com](http://www.maj.com) y [www.xwallonline.org](http://www.xwallonline.org), y posteriormente editadas por Dragstor.

**Ayuda bendita y apoyo moral:** Alex Werden, Britait, Klaption, Kenshin, Máximo, Meroka, Metatrón, Sir Miaucelot, Trukulo, Wilbur Whaterley, Hero-Man Carlos The Oracle, Firefox, FrancoGP.

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol, es una experiencia lúdica y narrativa donde un grupo de compañeros interpretan personajes (PJ) y actúan ante las situaciones que les sugiere otra persona, denominada Master, Narrador o director de juego (DJ) - el nombre es lo de menos - como si fuese una obra de teatro.

En los juegos de rol no es necesario disfrazarse, ni actuar físicamente, lo único imprescindible es imaginación y ganas de pasárselo bien. Al comienzo de una sesión el DJ va exponiendo los hechos de una historia, como si de una novela se tratase, y los jugadores van narrando las actuaciones de sus personajes, haciendo que la historia avance, tal y como las harían ellos mismos si fuesen los protagonistas de la historia.

**Jugar a rol consiste en pasárselo bien encarnando los personajes de una historia ficticia.**

A lo largo del desarrollo del juego, en ocasiones, será necesario comprobar si un personaje puede hacer algo, o le es imposible. Para resolver este tipo de conflictos, de forma justa y equitativa, existen las reglas de rol.

En este documento explicamos esas reglas de rol. En otros documentos, las aplicaremos a determinados géneros o historias concretas (ambientaciones), creando lo que se conoce como juego de rol.

# ANTES DE EMPEZAR

## GLOSARIO ROLERO

Primero sería bueno que te familiarices un poco con la jerga usada en los juegos de rol.

**Jugadores:** Técnicamente, jugador es todo aquel que participe en la experiencia rolera aunque, generalmente, se suele llamar jugadores a aquellos participantes que llevan un personaje, excluyendo de esta definición al compañero que hace de director de juego.

**Director de juego:** También llamado Narrador, DJ, Master, etc. Es el encargado de narrar y moderar una partida de rol. Entre sus funciones destacan la de crear el argumento de la partida, discernir que va ocurriendo en torno a los personajes, velar por que se cumpla el reglamento, y narrar las consecuencias de las acciones de cada personaje.

**Personajes:** Individuos ficticios que conforman el "reparto" de una historia. En los juegos de rol, los personajes son representados por una serie de valores (que aquí llamamos atributos) y por una serie de datos sobre su vida (que aquí llamaremos concepto de personaje). Aunque todos los personajes se crean igual, suele distinguirse entre personajes principales y secundarios, siendo mucho más importantes para la trama los primeros que los segundos.

**Personaje jugador:** También llamado PJ. Se tratan de las encarnaciones ficticias de los jugadores en el juego, los protagonistas en la historia. A la hora de jugar al rol, los jugadores han de pensar y actuar como si ellos fuesen el personaje, y narrar sus acciones tal y como ellos harían si realmente fuesen ese personaje. Los personajes jugadores son siempre considerados personajes principales.

**Personaje no jugador:** También llamado PNJ. Se trata de personajes no controlados por un jugador, si no por el director de juego. PNJS pueden ser los ciudadanos que te encuentras por la calle, el villano de una historia, el amigo de la infancia de uno de los personajes, un perro, o cualquier otro personaje de la historia.

Los PNJS pueden ser personajes principales o secundarios dependiendo de la importancia que se les quiera dar: un bandido que nos asalta en un camino y que despachamos en un segundo, sería un PNJ secundario, mientras que ese villano que lleva meses conspirando con tal de hacerse con el control del mundo sería un PNJ principal.

**Argumento:** Es el gancho inicial de la historia, un pequeño anticipo de lo que va a ocurrir. Una de las labores más importantes del DJ es establecer un buen argumento con el que todos sus jugadores estén conformes y cómodos de jugar. Tranquilo, más adelante damos nociones de cómo hacer esto.

**Escena:** Es un intervalo de tiempo ininterrumpido donde se cuenta una pequeña parte de la historia. Puedes pensar en ella como un acto en una obra de teatro, o una secuencia de acción de una película. Una pelea, un baile de instituto, o una persecución de coche serían ejemplos de escenas. Es labor del director de juego el presentar nuevas escenas a lo largo de la partida, así como describir el escenario donde se realiza, y los personajes no jugadores que intervienen en ella. No obstante, son los jugadores, a través de sus personajes, los que viven esa escena y los que determinan que ocurrirá en la historia en función de las acciones que ellos realicen.

**Trama o historia:** Es la sucesión de escenas, enlazadas bajo un argumento en común, que van viviendo los jugadores a lo largo de la partida. Las escenas en el rol se asemejan mucho a las de un videojuego: si el juego es lineal, las escenas se suceden una tras otra, y los personajes solo van "pasando de nivel"; si el juego es más abierto, las escenas están "colocadas" en un escenario, y los jugadores acceden a unas u otras según vayan a un sitio u otro. Más adelante damos algunos consejos de cómo dirigir una trama de forma efectiva.

**Dados:** poliedros simétricos con números pintados en sus caras. Se trata del elemento más común para introducir el azar en los juegos de rol. Su función varía mucho según el sistema empleado y la situación. Suelen nombrarse según el número de caras (d4, d6, d8, d12, etc.) Pueden encontrarse sin problemas en cualquier tienda especializada.



## ¿QUÉ ES C-SYSTEM?

C-System es un Conglomerado, Calculado, Concienzudo, Compacto, Ceñido, Compendio de reglas, Creadas para resolver Circunstancias Comunes en un juego de rol. O lo que es lo mismo, un conjunto de reglas unificadas y que no se contradicen, para poder crearte el juego de rol que tú quieras.

Este manual no está pensado para que metas todas esas reglas de golpe en la primera ambientación que te se ocurra. Nuestro consejo es que tomes este documento como guía para crear el sistema que mejor se adapte a esa idea que corre por tu cabeza.

C-System da completa libertad a la hora de crear cualquier clase de ambientación.

## PRIMEROS PASOS

C-System ha sido diseñado de forma modular, en capítulos independientes. Esto quiere decir que, salvo el apartado de reglas básicas, no es necesario leerse un capítulo anterior para poder usar reglas descritas en uno posterior.

Para facilitar su aprendizaje, C-System se divide en 15 capítulos, agrupados en cuatro bloques. No es aconsejable meterse con un bloque de capítulos si no se domina primero el anterior.

### Bloque I: Reglamento básico

Aquí se incluiría el capítulo 1 de presentación y el capítulo 2 de reglas básicas. El 90% de las situaciones se resuelven simplemente con estas reglas, por lo que es probable que no precises de más que esto para tu juego.

### Bloque II: Reglas complementarias

Se trata de reglas que tratan con detalle conceptos tratados de manera superficial en las reglas básicas. Lo componen:

Capítulos del 3 al 6: creación específica de trasfondos, creación de vehículos, reglas para el tratamiento de cosas sobrenaturales, y un capítulo con consejos de dirección y ayuda para crear nuestro propio juego.

El capítulo de apéndices: donde damos las fichas de personajes y un puñado de ambientaciones de ejemplo, para poder jugar inmediatamente.

Estos dos bloques son el reglamento de C-System propiamente dicho, los dos siguientes, conforman el Manual Avanzado de reglas opcionales, y son descritos en ese libro.

### Bloque III: Reglas opcionales

Las reglas opcionales son un conjunto de reglas y ayudas que han nacido como resultado de aplicar las reglas básicas a situaciones anteriores. Cualquiera que domine el reglamento básico puede, con un poco de sentido común, crear sus propias reglas opcionales, pero nosotros las incluimos para ahorraros el trabajo.

Aquí puedes encontrar:

Capítulo 7. Nuevos trasfondos, habilidades y rasgos para tu personaje. Creados mediante las reglas de edición de trasfondos.

Capítulo 8. Alta tecnología. Las reglas de salud y trasfondos aplicadas al pirateo informático, las trampas y las mejoras cibernéticas.

Capítulo 9. Sobre humanos. Un compendio de habilidades y trasfondos creados para dar vida a súper héroes o criaturas de fantasía.

Capítulo 10. Equipamiento. Armas, protecciones y objetos diseñados mediante las reglas de edición de trasfondos.

Capítulo 11. Combates masivos. Las reglas básicas y los consejos de narración enfocados a batallas multitudinarias.

### Bloque IV: Modificaciones al sistema

Este último bloque es para aquellos que no les termine de gustar CS, y prefieran crearse un nuevo reglamento personalizado, que, a su vez, sea compatible con todo lo aquí descrito.

Capítulo 12 y 13. Combate y salud avanzados. A medio camino entre el bloque III y el IV, añaden multitud de reglas para tratar la salud y la acción de manera más realista o espectacular. También se incluyen sistemas alternativos de combate o de salud, por si no nos agradan los descritos en el manual básico.

Capítulo 14. Ajustes. Reglas para cambiar el tipo de tiradas, jugar en tablero, o sin si director de juego.

## INSTANT SYSTEM

Versión para hacerse una idea del reglamento. Todo se explica mucho más detenidamente más abajo.

### Creación de personaje

**Los atributos principales** son valores que definen a grandes rasgos el potencial, digamos, genético del personaje.

Ejemplos: **Fuerza** para levantar y golpear; **Destreza** para moverte y esquivar; **Constitución** para resistir y aguantar; **Percepción** para localizar o apuntar; **Habilidad** para manejar y manipular; **Voluntad** para concertarse y aguantar; **Carisma** para seducir o persuadir; **Inteligencia** para engañar y deducir. Incluye las que necesites.

Todo atributo principal comienza a nivel 6. Para subir un nivel en un atributo hay que quitárselo a otro. Personajes más realistas o fantásticos pueden comenzar a nivel 4 u 8.

**Los atributos derivados** son parámetros que representan factores que irán variando a lo largo del juego.

Ejemplo: Vitalidad, vale Constitución x5, refleja la salud del personaje, y se pierde al sufrir heridas.

Las **habilidades** representan la experiencia adquirida por el personaje a lo largo de su vida. Todo personaje tiene 40 puntos (PG) para repartirlos entre sus habilidades al comienzo del juego.

**Las habilidades naturales** son aquellas innatas y que todos desarrollamos al crecer. Empiezan a nivel 3 y son: Alerta, Pelea, Concentración, Persuasión, Atletismo, Puntería y Sigilo.

**Las habilidades adquiridas** son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0. Son estas: Lucha, Disparo, Artillería, Coraje, Conducir, Supervivencia, Animales, Subterfugio, Etiqueta, Acrobacias, Medicina, Investigación, Ocultismo, Psicología, Ciencia, Bricolaje, Sistemas (de seguridad).

Inventa tantas como necesites, pero procura que sus nombres sean claros y explícitos, para que todos sepan de ante mano para que pueden servir durante el juego.

### Normas del juego

**Sistema:** Coges un dado y lo lanzas, luego le sumas tu puntuación de un atributo y le sumas la puntuación de una habilidad, si el resultado iguala o supera el número de la dificultad (normalmente 15), la acción es realizada satisfactoriamente. Cuanto mayor sea el dado, más heroico será el juego (10 caras por defecto).

**Escoger atribuidos:** El atributo y la habilidad implicada en la tirada serán determinadas por las circunstancias y el juicio del Master. Por ejemplo, para pegar a alguien puedes tirar Fuerza + Pelea, para seducirlo Carisma + Etiqueta, para engañarlo Inteligencia + Persuasión, etc. Ante todo, sentido común.

**Margen de éxito:** Por cada punto sacado superior a 15 suma un éxito, por cada punto sacado por debajo, se considera un fracaso. Cuanto más éxitos, mejor es al acción, y cuantos más fracasos, peor. 1 ó 2 puntos es considerado algo escaso, pero 8 ó 9 es una diferencia monumental.

**Enfrentamientos:** En caso de que la situación sea un enfrentamiento (una competición, una pelea, etc.), cambia el número de dificultad por la tirada del rival. El mayor valor, gana.

**Combates:** En una pelea, el daño que causan las armas se suma a la tirada del atacante, y las protecciones a la del defensor. La diferencia indica los puntos de salud perdidos. La tirada exacta dependerá del juicio del Master y del tipo de ataque.

**Modificadores:** En función de la situación, lo bien que interprete el jugador su escena, o de las dificultades extras que se presenten, el Master puede imponer un modificador adicional a la tirada. Un +6 supondrá una situación muy favorable y sumamente sencilla para el personaje, mientras que un -6 será una situación bastante difícil. Situaciones imposibles para un humano ordinario pueden llevar modificadores de -10, -15, ó más.

**Experiencia:** Reparte entre 1 y 10 puntos de experiencia (PX) al finalizar una sesión de juego. Subir una habilidad cuesta 1 PX por nivel a subir (pasar, de 3 a 4 costaría 4PX).

# Capítulo 2:





# Reglamento Básico



El reglamento básico contiene las reglas esenciales para poder recrear un juego de rol.

Ello implica la creación de personajes, resolución de acciones, reglas de combate y reparto de experiencia.

Todo CS gira entorno a este compacto núcleo de reglas, y solo necesitarás el resto del manual en situaciones concretas.

# CREAR UN PERSONAJE EL CONCEPTO

Crear un personaje (PJ) consta de tres pasos:

- Establecer un concepto. Qué tipo de personaje representaremos, y como queremos que sea. Está claro que todos los personajes de este juego van a ser cazadores, pero estaría bien desarrollar un poco más esa idea.
- Definir sus atributos, también llamados Características. Las Características reflejan las aptitudes innatas, de nacimiento, que tiene el PJ.
- Escoger sus trasfondos y habilidades. Los trasfondos y las habilidades reflejan la experiencia adquirida y las peculiaridades del personaje. Se obtienen mediante los llamados puntos de generación de personaje (PG).



Antes de empezar a repartir puntos como un poseso, es bueno que dediques unos minutos a pensar sobre tres cosas: ¿Quién es tu personaje? ¿Cómo es? ¿Cuál es su pasado?

Definir la personalidad de tu personaje, contar algunas cosas sobre su carácter, e inventarte una historia apasionante sobre su pasado son cosas triviales pero que ayudan mucho a meterse en el papel.

Recuerda que tus personajes no son sólo un puñado de números escritos en un papel. Son roles, papeles que han de ser interpretados. Esto es lo que llamamos **concepto de personaje**.

Cuando se crea un personaje, ha de hacerse con la idea de representar fielmente el concepto que hayamos imaginado, no en conseguir el mejor persoje posible.

Se coherente y te divertirás más.

Si se desea, se pueden desarrollar estos apartados:

- Nombre: Cómo se llama el personaje.
- Concepto: Que es lo que somos, el papel que hemos escogido en la vida. Oficio, estado civil, etc.
- Carácter: La forma de ser y comportarse que tiene el personaje, así como una lista de las cosas más importantes para él.
- Historia: Una pequeña sinopsis de lo que le ha ocurrido al personaje. Aquí se puede incluir también a los otros personajes de nuestros compañeros, para ir hilando la historia y el argumento de la partida (como se conocieron, alguna relación anterior, etc.)
- Sueños y motivaciones: Lo que hace que el personaje se levante todos los días.

## ATRIBUTOS

Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje. Cuanto más altos, mejor será nuestro personaje en algo.

### Características Principales

También conocidas como atributos principales, determinan el potencian inicial, genético, de nuestro personaje.

- A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.
- A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.
- A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.
- Los niveles 4 y 5 se consideran lo normal en un personaje realista. El nivel estándar para un humano ordinario.
- Los niveles 7 y 8 son el máximo para un humano realista, propio de atletas y científicos.
- Los niveles 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano.
- Para poder tener atributos entre los niveles 11 y 15 se ha de ser claramente sobrehumano, como algunos animales o criaturas sobrenaturales, o bien personajes propios de la épica fantástica más exagerada.
- Los niveles superiores a 20 son para superhéroes muy poderosos, entidades cósmicas y dioses.

Todos los personajes comienzan con todos sus atributos a un mismo nivel (6 por defecto), y la única manera de obtener un punto de característica (PC) es quitárselo a otra.

Por ejemplo, si mi personaje es un bruto camorrista, perfectamente podría quitarme 3 puntos en Inteligencia y Habilidad, y dárselos a Fuerza y Constitución. De esta manera Inteligencia y Habilidad se quedarían a nivel 3, y Fuerza y Constitución a nivel 9.

Ante todo, las puntuaciones han de reflejar el concepto de personaje. Si mi concepto es de "bárbaro camorrista" no tiene mucho sentido tener puntuaciones altas en Carisma e Inteligencia.

### Ejemplo de características principales

**Fuerza (FUE):** La potencia muscular del personaje. Un personaje con Fuerza 0 es un ser intangible (un espíritu, por ejemplo).

**Destreza (DES):** La medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad. Un personaje sin Destreza es un ser incapaz de realizar ningún movimiento físico (como un árbol).

**Constitución (CON):** Determina la resistencia física del personaje y la vida que posee. No puede existir un personaje sin Constitución, ya que significaría que no tiene ningún tipo de sustancia, por lo que no existiría.

**Percepción (PER):** El nivel al que trabajan los sentidos del personaje (vista, oído, olfato, etc.). Un PJ sin Percepción carece de toda clase de sentidos, y no puede sentir nada de lo que le rodea.

**Habilidad (HAB):** La destreza manual y capacidad de usar objetos. Un personaje sin Habilidad no podrá usar ni la más insignificante herramienta o artefacto. Las criaturas salvajes tienen muy bajo este atributo.

**Inteligencia (INT):** Es la capacidad innata de aprender, razonar y recordar. Si la Inteligencia del personaje fuese cero, significaría que no podría procesar ni la más insignificante orden (estaría en coma cerebral).

**Carisma (CAR):** La medida del atractivo y la desenvoltura social, así como el respeto que impones entre tus semejantes. Sin carisma no se puede mantener ninguna clase de relación social ni conversación.

**Voluntad (VOL):** Refleja la firmeza de carácter y determinación del personaje. La falta de Voluntad refleja seres artificiales y sin vida, incapaces de reaccionar por sí mismos, como un gólem, o un zombi.



## Características derivadas

Son parámetros secundarios, que suelen usarse a modo de contadores para definir algún rasgo que varía a lo largo de la partida.

Su cantidad no influye en la creación de PJS, puedes añadir todas las que necesites, no obstante, su función ha de estar clara dentro del juego, o tus jugadores pueden enredarse.

### Lógicas

Reflejan un aspecto tangible del PJ. Se calculan a partir de una operación aritmética sencilla y un atributo.

Por ejemplo, en un juego de fantasía, podríamos introducir los puntos de magia como Voluntad x 5. De esta manera, a medida de que se realicen conjuros, se irá perdiendo puntos de magia.

Como mínimo, siempre debe de haber un parámetro que refleje la salud/estado del PJ.

### Narrativas

Se diferencia en las anteriores en que reflejan cosas más abstractas, como, por ejemplo, el favor divino con el que cuenta un personaje, o la relación entre un personaje y su novia.

Estos tipos de parámetros empiezan siempre a nivel cero, y van variando en función del comportamiento del jugador, fluctuando entre valores positivos y negativos.

Por ejemplo, si deseas un juego donde tus jugadores se maten y traicionen unos a otros, invéntate un atributo derivado que sume puntos cada vez que un jugador derrota a un rival. Si, por el contrario, quieres un juego donde se potencie las relaciones entre jugadores, existirá un atributo que suba cuando el PJ mejore una relación, y bajará cuando dicha relación se deteriore.

La idea no es incluir reglas donde debería imperar la interpretación de los jugadores; si no meter un parámetro que mejore si el jugador actúa de cierta manera en un momento dado, y empeore si hace lo opuesto.

Esto puede ser muy útil para encauzar determinados comportamientos en el juego, y enfocarlo hacia un aspecto en concreto con mayor facilidad. Por supuesto, de ningún modo se está obligado a usarlas.

## Ejemplo de características derivadas

**Vitalidad (VIT, PV):** Se calcula como  $5 \times \text{CON}$ . La vitalidad son los puntos de vida de un personaje y su resistencia al daño físico letal (quemaduras, cortes, disparos, etc.). Si los puntos de vitalidad llegan a cero, el personaje morirá. Si en el futuro se habla de algún modificador a la vitalidad, se sobreentiende que se sumará o restará a la Constitución, antes de calcularla. En juegos realistas puedes calcularla como Constitución x 2, y en otros más fantásticos como Constitución x 7.

**Aguante, energía (ENV):** También conocida como puntos de aturdimiento, o puntos de energía o maná de magia. Se calcula como  $(\text{Voluntad} + \text{Constitución}) \times 3$ , x6 en juegos muy fantásticos. Representa el aguante físico del personaje, así como su resistencia a la fatiga. El Aguante va disminuyendo a medida que el personaje se cansa, usa poderes sobre naturales, o si recibe golpes y heridas poco serias (moratones, contusiones, etc.)

**Defensa contundente (DC):**  $\text{CON}/2$ . Sirve como una armadura natural ante el daño no letal (golpes y contusiones). Solo sirve ante contusiones y golpes menores. Si la ambientación es muy fantástica, puedes permitir que proteja contra todo daño físico.

**Raciocinio/Humanidad:**  $\text{VOL} \times 2$ . Este valor mide la cordura y la resistencia espiritual que le quede al personaje. Se suele perder a ritmos vertiginosos en juegos de terror psicológico.

**Puntos de intervención divina (PI):** También llamados puntos de suerte. Cada vez que el jugador realice un acto de abnegación absoluta, sacrificio total, o correcta interpretación del PJ, el master le otorgará entre 1 y 6 PI. Los PI pueden servir para suplicar por el favor de los dioses en momentos de necesidad. Cuanto mayor sea la petición, más PI costará dicho favor, siendo obligación del master imponer un coste equitativo a cada deseo (Subirse un atributo un nivel durante un rato cuesta, por ejemplo, 1 PI, mientras que resucitar o, salvarse de milagro, bien podría costar 10 ó 20 PI).

**Puntos de Victorias (PVI):** Cada vez que un personaje acabe con un rival, gana un PVI. El primero que obtenga 10 PVI gana la competición. Para juegos donde se premie la competitividad, tipo Death Mach de Unreal.

## TRASFONDOS

Los trasfondos son bien cualidades especiales del personaje (visión nocturna, oído supersónico, etc.), o bien alguna cosa ganada con el tiempo (posesiones, riquezas, experiencia, etc.). Los trasfondos pueden variar al gusto y por lo tanto cada juego concreto ha de tener su propia lista de trasfondos.

Por defecto, un personaje cuenta con 40 puntos de generación de personaje (PG) para repartirlos entre sus trasfondos.

### Trasfondos pasivos

Son trasfondos que no se "activan" a voluntad. Por ejemplo, un PJ con un sistema inmunitario especialmente bueno, no decide cuando tiene mejor salud y cuando no, sino que siempre se beneficia de ello.

**Ventajas:** Son cualidades beneficiosas que pueden aplicarse en un momento determinado de la partida para favorecer al personaje y otorgarle ciertos beneficios. Ser apuesto, tener un amigo de confianza, o un familiar rico, son ejemplos de ventajas. Son muy diversas, pero suelen agruparse en Físicas, Mentales y Sociales.

**Equipamiento:** Objetos de muy diversa índole, como un ordenador o dinero en efectivo. Hay que destacar que no cuentan como tales las armas y otras cosas que otorguen bonificaciones; aquí se engloban cosas que dan beneficios de otro tipo, como una casa, o un coche. Como norma básica, un PG equivale a 100 ó 1.000 unidades monetarias según creáis conveniente.

**Dones:** Ventajas especiales. Se diferencian de las normales en que adjudican cualidades no humanas. El exoesqueleto de un insecto o las garras de un león son ejemplos de dones.

**Desventajas:** Todo lo contrario que las ventajas. Ser cojo, tener un enemigo personal, o una deuda económica son ejemplos de desventajas. Al contrario que otros trasfondos, las desventajas otorgan PG al escogerlas, de modo que al escoger alguna, ganamos unos PG adicionales para invertirlos en otra cosa.

### Trasfondos activos. Las habilidades

Son trasfondos que se activan a voluntad y sólo cuando el personaje lo desea. Reflejan la experiencia adquirida por el personaje a lo largo de su vida. Van siempre por niveles, y suman su puntuación a una característica.

El máximo que puede alcanzar el nivel de una habilidad coincide con el límite máximo impuesto en las características por el DJ (leer sobre la regla de la X un poco más abajo).

#### Habilidades básicas:

Refleja la experiencia que todo el mundo adquiere durante su infancia. No importa qué estilo de vida se lleve: cosas como la resistencia física, dar puñetazos o dialogar se van adquiriendo sin darse uno cuenta. Igual que ocurre con las características, comienzan a nivel tres.

#### Habilidades adquiridas:

Reflejan la experiencia ganada en un área determinada, bien adquirida mediante estudio, bien mediante la práctica.

Ejemplos: conducir, manejar armas de fuego, mentir, robar, etc.

**Talentos:** Habilidades especiales que otorgan facultades sobrehumanas. La magia salvaje (sin conjuros) y los poderes psíquicos, son ejemplos de talentos. Solo estarán permitidos en ambientaciones fantásticas o futuristas.



**Pericias:** También llamadas habilidades profesionales. Son habilidades que, normalmente, no están disponibles en el juego a menos que se escoja el trasfondo apropiado. Por ejemplo, la habilidad de Trampas solo estaría disponible si se escogiese el trasfondo Trampero o Explorador. Esto es muy útil para crear profesiones.

Las tiradas relacionadas con una Pericia se consideran fallo automático si no se tienen niveles en la habilidad. Por ejemplo, por mucha inteligencia que tengas, si no has cursado una carrera de ingeniero industrial, no vas a poder manejar una central nuclear.

### Trasfondos de efecto

Son talentos que requieren de una tirada previa para que funcionen. Por ejemplo, una pistola no sirve de nada si no se utiliza en combinación con una tirada que mida la puntería del personaje.

**Técnicas:** Fórmulas preconcebidas para causar un efecto. Ejemplos: Los conjuros mágicos y las técnicas de lucha o artes marciales.

**Armamento:** Armas, armaduras y otros objetos que aumenten o reduzcan el daño.

### Coste

Cuanto mejor es el trasfondo, más PG cuesta obtenerlo. Como norma general, un trasfondo cuesta tantos PG como beneficio otorgue. Una espada con un +5 al daño cuesta 5PG y obtener Medicina a nivel 4 nos costaría 4 PG.

Sin embargo, algunos trasfondos son más útiles que otros, por lo que el master puede multiplicar el coste final:

#### Multiplicadores

<b>x0,1</b> Trasfondo menor que sólo se usa una vez por partida.
<b>x0,2</b> Igual, pero se usa 2 veces por partida.
<b>x1</b> Habilidad mundana y corriente (Ciencia, Puntería, etc.).
<b>x2</b> Ventaja más importante (ver en la oscuridad).
<b>x3</b> De más importancia (riqueza, una enfermedad mental).
<b>x5</b> Súper-poder que consume Aguante (magia, poderes psíquicos, etc.)
<b>x10</b> Gran impacto en el juego (multimillonario).
<b>x20 ó x 30</b> Importancia capital y excesiva (ser inmortal).
<b>x50</b> Como el anterior, pero más bestia (ser inmune al daño físico).

En el apartado de edición de trasfondos se explica todo con mucho más detalle, precisión y ejemplos.

### Ejemplos de habilidades

Las habilidades son los trasfondos más frecuentes (en casi todos los juegos de rol se reparte experiencia al acabar una partida), debido a ello, en C-System las consideramos obligatorias, y se usan casi siempre para resolver los conflictos.

A continuación, se deja un sistema de ejemplo con diversas habilidades.

#### Habilidades básicas

**Alerta:** Para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

**Concentración:** Para estar atento, enfocar tu esfuerzo y evitar tentaciones o engaños.

**Educación:** Conocimientos generales sobre idiomas, historia y cultura general. Dependiendo de la vida del personaje, el master puede determinar que la educación del personaje esté más centrada en ciertos aspectos. Por ejemplo, un ladrón vagabundo no sabrá nada de idiomas o historia, sino de cultura local y de bajos fondos.

**Pelea:** Para pegar de lo lindo usando los puños. Esta habilidad solo refleja el estilo de golpear de una pelea callejera.

**Persuasión:** Lo buenos que somos hablando. Para regatear, convencer, negociar, etc.

**Puntería:** Para lanzar objetos y atinar en el blanco. Puede usarse también para manejar pequeñas armas de fuego, como una pistola, pero no para armas de mayor calibre.

**Sigilo:** Para pasar desapercibido, ocultarse, o realizar cosas sin que nadie se entere.

**Atletismo:** Resistencia y poderío físico. Mide la buena forma del personaje.



## Habilidades adquiridas

**Acrobacia:** Para realizar piruetas, malabares y contorsionismo. También mide el equilibrio del personaje.

**Actuar:** Para representar un papel, actuar como otra persona, disfrazarse, o usar instrumentos musicales.

**Animales:** Mide lo bien que te llevas con el reino animal, y la facilidad que se tiene para domesticar animales. Si en el juego no hay una habilidad específica, también sirve para usarlos como montura.

**Bricolaje:** Conocimientos sobre reparaciones, chapuzas y mantenimiento. En juegos de corte medieval estará enfocada a la carpintería, cerrajería y la herrería, y en otras más modernas a la mecánica, o a la albañilería. Puedes renombrarla como Herrería o Mecánica si te suena mejor así.

**Artillería:** Para manejar armamento pesado, como catapultas o lanzacohetes.

**Ciencia:** El análisis empírico de sustancias y hechos. Incluye disciplinas como física, química o biología. En una ambientación más medieval o fantástica puede servir para examinar y utilizar artefactos exóticos y misteriosos.

**Conducir:** Para manejar los vehículos más comunes del juego, generalmente, a motor y con ruedas. En juegos de corte medieval o fantástico, puede que te interese sustituirla por la habilidad Montar, ya que los vehículos serán animales, como caballos o mulas.

**Coraje:** Para evitar el miedo o la manipulación mental.

**Disparo:** Uso de armas con gatillo (pistolas, ballestas, rifles láser, etc.)

**Etiqueta:** Para desenvolverse socialmente. Engloba técnicas de protocolo, seducción, buenas maneras, etc.

**Intimidar:** Usar la presencia física y ser capaz de meter el miedo en el cuerpo a los demás. Puedes sustituir Persuadir por esta habilidad en caso de crear criaturas salvajes.

✧ **Investigación:** Búsqueda de indicios de forma consciente.



**Liderazgo:** Para controlar a las masas o dar órdenes a una tropa.

**Juego:** Con esta habilidad se puede hacer trampas, participar en juegos de azar, practicar la prestidigitación, juegos de ilusionismo, etc.

**Luchar:** Uso de armas blancas (espadas, mazas, lanzas, etc.) de modo profesional.

**Mano torpe:** Uso de objetos con la mano torpe. Se usa para cosas como blandir una espada a dos manos, usar un arma en cada mano, o protegerse con un escudo. Solo para juegos donde el combate sea muy importante.

**Medicina:** Para cuidar de la salud de los demás, preparar pociones, venenos, ungüentos o reconocer ingredientes médicos.

**Ocultismo:** Conocimientos sobre ciencias ocultas, hipnotismo, leyendas, rituales y esoterismo.

**Oficio:** Cualquier profesión que no pueda ser representada con estas habilidades y creas que tiene verdadera importancia en tu juego (informático, albañil, fotógrafo, escritor, etc.)

**Pilotar o Dirigir:** para usar vehículos fuera de lo común y los conocimientos que ello implica (guiarse por las estrellas, predecir el clima, etc.). Si en tu juego hay varias clases de vehículos exóticos (barcos, aviones, robots gigantes), deberás especificar la clase de vehículo o desglosar esta habilidad en varias (dirigir o pilotar aviones, dirigir o navegar en barco, etc.).

**Psicología:** Para saber cómo piensan los demás, manipular el subconsciente, y tratar enfermedades mentales.

**Sistemas:** Manejo y manipulación de mecanismos y sistemas avanzados que no pueden ser englobados en la habilidad de Bricolaje o Mecánica, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc. En una ambientación medieval o fantástica equivaldría a montar y detectar trampas ocultas.

**Subterfugio:** Para engañar, mentir, y aprovechar las leyes en tu beneficio.

**Supervivencia:** Buscar alimento o refugio, rastrear, montar trampas, y sobrevivir en entornos salvajes. Puedes sustituir Educación por esta habilidad en caso de crear criaturas salvajes.

## PUNTUACIONES

Por defecto, todos los personajes comienzan con sus atributos a nivel 6, esto nos da personajes heroicos, propios del cine de acción. No obstante C-System es un sistema genérico, y ha de permitir crearse cualquier clase de personaje.

Dependiendo de lo realista o fantástico que sean los personajes en vuestro juego, el nivel inicial en sus atributos, y la cantidad de PG disponibles variará.

Nivel	Nivel inicial en atributos	PG
<b>Real.</b> Juegos de espionaje o investigación. Personajes y seres sin importancia	4	20
<b>Avanzado.</b> Personajes militares o agentes secretos. Criaturas menores	5	30
<b>Heroico.</b> Los típicos personajes de las películas de acción.	6	40
<b>Épico.</b> Personajes que sobrepasan el límite normal de los humanos. Vehículos pequeños.	8	50
<b>Legendario.</b> Grandes héroes, propios de la fantasía más exagerada. Vehículos corrientes.	10	90
<b>Superheroico.</b> Personajes claramente sobrehumanos. Vehículos especializados y criaturas muy poderosas	13	115
<b>Cósmico.</b> Personajes cósmicos o superhéroes muy poderosos. Vehículos y criaturas legendarias	15	190
<b>Semidivino.</b> Dioses menores o entidades cósmicas muy poderosas. Criaturas y máquinas únicas y excepcionales.	19	280
<b>Divino.</b> Dioses y entidades cósmicas de gran calibre.	23	380

Si te fijas, en la tabla también hablamos de vehículos. Esto es debido que los vehículos se crean de manera muy similar a los PJS, pero de eso ya hablaremos en el apartado de Creación de Vehículos.

## Sistema libre

El **sistema libre** está diseñado para aquellos jugadores experimentados que prefieran tener total libertad para confeccionar su personaje.

Con este sistema no existen los puntos iniciales de características (PC) y cada nivel de característica cuesta 5 PG.

**Para usar el sistema libre haz esta conversión:**  
**1 PC = 5 PG.**

Aquí dejo la conversión realizada para el sistema de ejemplo con los 8 atributos mencionados anteriormente:

Nivel	PG
Real.	180
Avanzado.	230
Heroico.	280
Épico.	370
Legendario.	490
Superheroico.	635
Cósmicos	790
Semi Divino.	1040
Divino	1300

No es aconsejable permitir este sistema con jugadores con poca experiencia o power-gamers (jugadores a los que les gusta tener personajes más poderosos que los de sus compañeros, sea como sea, y no dudan de aprovechar cualquier hueco del reglamento para beneficiarse).

## Limites en las puntuaciones

Aunque los jugadores han de tener libertad a la hora de crear su personaje, el Narrador ha de usar el sentido común e imponer ciertas restricciones.

De esto ya hablamos al comenzar el manual. Las puntuaciones indican lo bueno que se es. Un dos significa que eres un negado, y un 25 que eres casi un dios.

Para evitar esto, existe algo llamado "La Regla de la X"

Se trata de una simple regla para limitar el poder de en la campaña que dice que **el valor máximo de una Característica o de una habilidad no puede superar X**, siendo X un parámetro que varía según del heroísmo de la campaña.

Estilo	X	Máx. inicial (habilidades)
Realista	7	3
Avanzado	8	4
Heroico	10	5
Épico	12	6
Legendario	15	8
Superheroico	22	10
Cósmico	25	12
Semi divino	35	20
Divino	45	-

Opcionalmente, también puedes limitar el nivel máximo en las habilidades al comenzar la partida. De este modo, los personajes no tendrán niveles tan altos al comenzar el juego, y dispondrán de un margen para ir creciendo a medida que la historia se desarrolle.

**La regla de la X solo puede ser infringida si existe en el juego algún trasfondo diseñado específicamente para ello**, como puede ser, por ejemplo, pertenecer a una raza no humana, o un trasfondo que señale el tamaño de un vehículo.

En estos casos, y solo con el beneplácito del DJ, se podrá sobrepasar el máximo impuesto en un atributo principal tantos puntos como indique dicho trasfondo (si soy un alien con Inteligencia +3 y Fuerza -3, mi límite será 7 en Fuerza y 13 en Inteligencia, en lugar del 10 estipulado para PJS corrientes.)



# SISTEMA DE JUEGO

## TIRANDO LOS DADOS

Los dados se tiran cuando se requiere resolver conflictos dramáticos, o cuando no se está seguro del resultado de una acción. Es un método para introducir el azar y la emoción en el juego.

### Escogiendo dado

No hay ningún dado predefinido. La única condición impuesta es que el valor máximo del dado no supere por mucha diferencia el máximo que puede alcanzarse en los atributos del personaje.

La nomenclatura de las tiradas de dados es al siguiente:

*[nº De dados a lanzar] d [nº de caras del dado]*

Así, por ejemplo, 1d20 significa que lanzamos un dado de veinte caras.

Si lanzamos varios dados, se suma cada resultado individual, obteniendo generalmente resultados más intermedios, y menos extremos. Por lo general, se suele sumar dos dados menores en juegos donde queramos ser más realistas, y dejamos un solo dado grande en juegos donde imperen las exageraciones o la fantasía.

Algunos ejemplos:

Opción 1	Opción 2	Opción 3	Nivel
1d8	1d6	2d4	Real
1d8	2d6	2d4	Avanzado
1d10	2d6	3d4	Heroico
1d12	3d4	2d8	Épico
1d16	3d6	2d8	Legendario
1d20,	2d10	3d6	Superheroico
1d20,	2d10	3d6	Cósmico
1d30	2d20	3d10	Semi-divino
1d30	2d20	3d10	Divino

Si usamos la imaginación, podemos incluso lograr tiradas sin resultados extremos, y sin tener que sumar varios dados. Como estas:

**1dC.** 1d20, al que los valores del 16 al 20 han sido sustituidos por valores del 6 al 10.

**3d10.** Tira 3 dados de 10 caras y escoge el valor intermedio. Es decir, si sacas 3, 6 y 5, nos quedamos con el valor 5.

En resumen, usa el tipo de tirada que más te guste y que mejor cuaje con tu juego.

### Tirada básica

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito.

**Suma atributo + habilidad + una tirada de dado y compáralo con un número de dificultad (ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.**

En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

Nota: recuerda, puedes usar cualquier tipo de dado, pero procura que el valor máximo del dado sea similar al valor máximo permitido para características y habilidades o el factor suerte será demasiado importante.

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.
Normal	15	Resistir resfriado, alzar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. 1kg a 8400m
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto. Levantar 17t.
Superheroica	48	Sacar a flote un barco. Romper el adamantino. 32t o 32km.

Una cosa, **ten en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada.** No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muere en la caída y te estropea el resto de la partida.

## Escoger rasgos

Es importante saber combinar, de forma lógica y adecuada, el atributo y la habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso. Sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio, aquí dejamos los casos más frecuentes.

**Tirada contra la sorpresa:** Percepción + Alerta.

**Darse cuenta de algo:** Inteligencia + Alerta.

**Buscar:** Inteligencia + Investigar.

**Sospechar de alguien:** Inteligencia + Psicología.

**Embaucar:** Carisma + Persuasión o Psicología.

**Regatear:** INT + Persuasión.

**Seducción:** CAR + Etiqueta.

**Compostura en una fiesta:** VOL + Etiqueta.

**Dominar:** Fuerza + Persuasión.

**Asustar con el aspecto:** Constitución + Intimidar.

**Intimidar con la voz:** Carisma + Intimidar.

**Impresionar:** Habilidad + Persuasión.

**Apuntar con un arma:** PER + Concentración.

**Memorizar cosas:** INT + Concentración.

**Evitar un engaño:** Inteligencia + Alerta.

**Seguir un rastro:** Percepción + Investigar.

**Fijarse en detalles:** Inteligencia + Investigar.

**Camuflarse:** INT + Supervivencia.

**Carterista:** HAB + Sigilo.

**Escondarse:** Inteligencia + Sigilo.

**Desaparecer de repente:** Destreza + Sigilo.

**Mantener la respiración:** Constitución + Atletismo.

**Correr normal:** Destreza + Atletismo.

**Lanzar un objeto lejos:** Fuerza + Puntería.

**Acertar en una diana:** Percepción + Puntería.

**Esquivar un objeto:** Destreza + Atletismo.

**Esquivar un ataque directo:** Destreza + Pelea.

**Esquivar un ataque por sorpresa:** DES + Alerta.

**Extraer una flecha:** Habilidad + Medicina.

**Crear un antídoto:** Inteligencia + Medicina.

**Desarmar con la espada:** Habilidad + Lucha.

**Dar un discurso:** Inteligencia + Liderazgo.

**Animar a las masas:** Carisma + Liderazgo.

**Sostener un engaño:** Inteligencia + Subterfugio.

**Ocultar un objeto:** Habilidad + Subterfugio.

**Montar una pantomima:** Carisma + Subterfugio.

**Escalar rápido:** Destreza + Atletismo.

**Mantener un esfuerzo:** Constitución + Atletismo.

**Soportar el dolor:** Voluntad + Atletismo o Coraje.

**Mantenerse firme:** Voluntad + Coraje.

**Analizar una sustancia:** Inteligencia + Ciencia.

**Hablar en otro idioma:** Inteligencia + Educación.

**Montar trampa de caza:** Habilidad + Supervivencia.

**Desmontar antirrobo:** Habilidad + Sistemas.

**Forzar una cerradura:** Habilidad + Bricolaje.

**Pedir un favor a un contacto:** CAR + Subterfugio.

**Obtener información:** Inteligencia + Subterfugio.

**Robar o reparar un coche:** Habilidad + Bricolaje.

**Deducir un resultado empírico:** INT + Ciencia.

**Deducir comportamiento:** Inteligencia + Psicología.

**Engañar:** Inteligencia + Subterfugio.

**Fama de profesión:** Carisma + Oficio.

**Cuidar de un animal:** Habilidad + Animales.

**Amaestrar un animal:** Carisma + Animales.

**Rastrear un animal concreto:** PER + Animales.

**Descifrar un jeroglífico:** Inteligencia + Ocultismo.

**Realizar un ritual:** Voluntad + Ocultismo.

**Usar un escudo:** Habilidad + Mano Torpe.

**Disparar con dos armas:** Percepción + Mano Torpe.

**Asaltar un ordenador:** INT + Sistemas + ventajas de tu ordenador VS dificultad del sistema.

**Averiguar funcionamiento:** INT + Sistemas o Ciencia (según artefacto), o alguna habilidad equivalente.

**Conducir:** HAB + Conducir + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. La MV es un parámetro de los vehículos que varía con su tamaño, en un coche suele ser -3 y en un camión -6. En el apartado de Vehículos se explica con más detalle.



### Modificadores

Los modificadores son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

- +6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.
- +5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
- +4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.
- +3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.
- +2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.
- +1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.
- 1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.
- 2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje.
- 3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.
- 4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado.
- 5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.
- 6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

**Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que dé el jugador de la situación.** No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas. **Aquel que en la descripción de su acción parezca tener ventaja, debería de tener ventaja en la tirada.**

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si resulta que su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria al concepto que de su personaje.

### Índice de éxito

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, si no que también es preciso averiguar como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido en la tirada el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

Val.	Suceso físico	Evento social	INT y PER
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista completamente falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada durante bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 o 2	Éxito por los pelos	Te hablan a regañadientes	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los personajes	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de todos los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y narrada por muchos	Información jugosa e inaudita que jamás nadie sospecharía

### Tiradas de apoyo

Permiten resolver una situación donde puede intervenir más de un factor. Estas tiradas se realizan siempre a dificultad 15, y los éxitos obtenidos se suman a los éxitos obtenidos en la tirada normal. Lo malo es que cada fracaso resta un éxito a la tirada normal.

Ejemplos	Tirada normal	Tirada apoyo
Salto	FUE + Atletismo	DES + Atletismo
Levantar peso	FUE + Atletismo	VOL+ Coraje.
Apuñalar	DES + Lucha	DES + Sigilo.
Engañar	INT +Subterfugio	CAR + Etiqueta
Correr	DES + Atletismo	FUE + Atletismo

## Narrando lo sucedido

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los personajes no jugadores implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

No siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente.

Ante todo, lógica e imaginación.

## Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol, o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir cierto tiempo. Por ello, el master puede pedir varios éxitos de forma forzosa para que se vean cumplidas. Si no se obtienen los éxitos a la primera, será necesario realizar nuevas tiradas, a la misma dificultad, y sumar los éxitos (o restarle los fracasos) obtenidos, así hasta que se consigan suficientes éxitos.



Como norma general, pide un éxito extra por cada 5 minutos que dure la acción. Por ejemplo, para trepar un árbol basta un par de éxitos, pero reparar un vehículo requiere 20 ó 30.

Si la situación es una competición, ganará el primer participante que alcance la cantidad de éxitos requeridos.

Algunas tiradas, como realizar una investigación en una biblioteca, permiten la cooperación entre PJ y se pueden sumar los éxitos obtenidos en sus respectivas tiradas.

Si el PJ no acumula éxitos, los pierde a causa de los fracasos, o tarda demasiado, se considerará que ha fallado en su intento.

## Simplificando la cosa

En ocasiones, sobre todo cuando se tiene poca experiencia en esto del rol, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo y exclusivamente para resolver situaciones de duda**, es decir, situaciones en las que el narrador o los jugadores no están seguros del posible resultado de la acción. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas y agilizar el ritmo del juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano, por lo que no se necesitaría de tiradas para resolver esta situación.

- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito automático, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.

- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + sigilo a una dificultad adecuada (Suma de PER + Alerta del rival + 5, por ejemplo).

## LA ACCIÓN

Cuando hay gresca, se frena el juego y se juega en turnos, también llamados "rounds". Un turno representa unos 3 segundos de tiempo de juego. Cada personaje puede intentar una acción por turno sin traba alguna. Después de que hayan actuado todos, el turno acaba.

### La tirada de combate

**Un combate básicamente consiste en una serie de tiradas enfrentadas** por parte de cada uno de los implicados. Los jugadores describen la acción que va a realizar su personaje, y el master pide la tirada que estime oportuna. Es interesante que los participantes narren lo que van a realizar sus personajes con detalle. Ya que si tienen éxito, la acción se desarrollará tal y como hayan especificado.

El que obtenga la tirada más alta será el que logre culminar su acción con éxito. En a tirada de combate no es preciso restar para contar los éxitos, eso ya se hará cuando calcules el daño, **por ahora solo tienes que fijarte quién obtiene el valor mayor.**

### Iniciativa

Tira DES + Alerta. Determina la velocidad del personaje. Si la diferencia supera la Percepción del PJ más lento, este no podrá reaccionar, y la situación se manejará como una acción simple a dificultad 12, de lo contrario, ambos actúan más o menos a la par **pero** el jugador cuyo PJ sea más rápido declarará su acción después que el contrario, por tanto, sabrá la acción de su rival de ante mano, y podrá declarar una acción que le suponga una mayor ventaja.

Bloquear o esquivar suma +5 a la iniciativa

### Ataque a distancia

Tira PER + Puntería. En caso de usarse armas de fuego o futuristas, se usará la habilidad de Disparo. Para manejar armamento pesado, o montadas en un vehículo, utiliza Artillería. Un PJ no puede tratar de esquivar un ataque a distancia si, al menos, no saca 3 ó 5 puntos (según gustes) de iniciativa mas que su rival.

### Florituras con arma blanca

Un ataque ágil y eficaz con un arma blanca, o un intento de bloqueo o de desarme. Tira HAB + Lucha o HAB + Mano Torpe, según veas.

### Pelea cuerpo a cuerpo

Un ataque violento usando sólo la fuerza bruta. Tira Fuerza + Pelea. Si usas un arma, usa la habilidad de Lucha en su lugar. No permite apuntar a una zona determinada del cuerpo.

### Acción múltiple

Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6. Usar dos armas o luchar contra dos adversarios a la par se consideran dos acciones.

### Desplazarse o esquivar

Realiza una tirada de DES + Atletismo a dif. 15, o DES + pelea VS la tirada contraria.

En una carrera, multiplica el número de éxitos los por el movimiento base (MOV) para calcular la distancia recorrida en un turno. A menos que tenga alguna cualidad que lo modifique (ser alto, bajo, cuadrúpedo, etc.), el movimiento base es siempre uno (por eso no se menciona en la creación del PJ).

Para desplazarse nadando o escalando, es igual, pero dividiendo la distancia entre 2. Otros tipos de desplazamiento, como volar, necesitan poderes o de habilidades específicas.

### Defensa mental

Defensa contra el miedo, la hipnosis, la manipulación mental o la lectura del pensamiento. Tira VOL + Coraje contra la tirada adversaria. Cosas menos estresantes requieren la habilidad Concentración.

### Poderes y habilidades extrañas

Se tira Atributo + habilidad a una dificultad adecuada y, si se tiene éxito, se aplica los beneficios de dicho poder.

El atributo relacionado varía según la situación. Percepción para disparar o lanzar, Inteligencia para analizar y crear, Voluntad para las tiradas de encantar o controlar (la víctima podrá defenderse con una tirada enfrentada de VOL + Coraje), Fuerza para combatir cuerpo a cuerpo (la víctima puede luchar contra el PJ). Etc.

La habilidad implicada pueden ser Magia, Psiónica, o cualquier otra que uses en tu juego. Así, por ejemplo, para usar unas cuchillas de energía tiraríamos FUE + Psiónica, y para lanzar un proyectil mágico, PER + Ocultismo. Etc.

## Armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, técnica de artes marciales, conjuro mágico, etc.) capaz de infringir daño.

Toda arma tiene un bono al daño que se aplica siempre que ésta se usa y el atacante tenga éxito en su tirada. A demás, pueden traer modificadores a la tirada de combate y a la iniciativa, así como un alcance máximo, o un contador de munición.

**Las bonificaciones a la iniciativa y a la puntería se aplican a las tiradas correspondientes cuando empuñamos el arma, el bono de daño se aplica solo si el atacante tiene éxito en su tirada.**

Si se desea, se puede jugar solo teniendo en cuenta el daño del arma, y obviar el resto. En tal caso, solo tienes que suma el daño a la tirada de ataque. Poco realista, pero sencillo.

### *Estadísticas en todas las armas.*

Estos parámetros son comunes a todas las armas.

**Iniciativa (INI):** Modificación que otorga el arma a la iniciativa. Aplicar al comenzar una escena.

**Coste (en PG):** lo que vale el arma. El precio se da en PG para poder convertirlo a diferentes monedas según nos convenga.

**Daño (DÑ):** el daño estándar que hace el arma. Se suma a los éxitos sacados en la tirada de ataque para calcular el daño total.

**Puntería (PUN):** Bono, positivo o negativo, que otorga el uso del arma en la tirada de ataque.

### *Estadísticas de las armas a distancia.*

**Alcance (AL):** El alcance máximo efectivo que tiene el arma en metros. Usar como orientación.

**Cargador (C):** Indica cuantos disparos puede realizar el arma antes de tenerla que recargar.

**Cadencia (CAD):** es cuantos proyectiles pueden salir del arma cada turno, esta relacionada por el tiempo de intercambio del proyectil. También se le puede llamar rango de fuego o Rated Of Fire (ROF)

**Modos (MOD):** explica de que manera funciona el arma. Si un arma posee un modo de fuego que no permita gastar toda su cadencia en una sola acción, para gastar toda la cadencia en un turno se deberá usar acciones múltiples.

- Tiro a tiro (TT). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples, pero es preciso recargar el arma o, en armas más modernas, accionar un dispositivo para introducir un nuevo proyectil.
- Semiautomático (SA). Solo permiten un disparo por acción. Si la cadencia del arma lo permite, se puede realizar más de un disparo por turno mediante acciones múltiples.
- Fuego a ráfagas (FR). Permite realizar fuego a ráfagas de 3 disparos. Una ráfaga sólo permite atacar a un objetivo, y otorga +1 al daño y a la puntería. Se pueden realizar más ráfagas si se usan acciones extras, pero jamás se podrá sobrepasar la cadencia máxima del arma, ya que eso depende del mecanismo del arma, no de la habilidad del personaje.
- Fuego automático (FA). Permite vaciar toda la cadencia del arma con una sola acción. Si el arma dispone de este modo podrá utilizar toda o parte su cadencia en una sola acción, barriendo una zona. Por cada cinco disparos, o fracción superior a dos, se gana un +1 a la puntería y al daño, a repartir a partes iguales entre todos los objetivos existentes en la zona barrida.

**Tamaño (TAM):** El tamaño es orientativo:

- Pequeño (P), caben en un bolsillo.
- Medianos (M), caben en una chaqueta.
- Grandes (G), caben en una gabardina.
- Muy grandes (MG), han de llevarse en mochilas o maletines especiales.

**Recarga (R):** Indica el número de proyectiles que pueden ser recargados en un turno. Si no pone nada es que la recarga se completa en un turno.

**Recarga (R) en armas de energía:** Opcional. En este tipo de armas, que poseen un cargador ilimitado, la Recarga indica el tiempo que tarda en enfriarse el arma una vez hemos consumido toda su cadencia, y podemos volver a usarla.

## DAÑO Y SALUD

### Daño en combate.

Si el atacante saca en su tirada un valor superior al defensor, esto querrá decir que ha logrado acertar con su ataque, y entonces habrá que proceder al cálculo de daño.

El daño se calcula como la diferencia entre las tiradas de combate, más la diferencia entre el daño del arma y la protección de la armadura. O lo que es lo mismo:

**Daño = valor de la tirada del atacante + arma del atacante – valor de la tirada del defensor – armadura del defensor.**

Como armadura se entiende cualquier cosa que proteja del daño, como un escudo, un chaleco antibalas, la coraza de una tortuga, o el exoesqueleto de una raza alienígena.

Cualquier modificador a la puntería que posea el arma empleada **no** se sumará a la hora de calcular el daño, como tampoco se tendrá en cuenta las posibles penalizaciones acarreadas por culpa del peso de la armadura.

Si el daño es producido por armas contundentes (puñetazos, bastones, piedras, etc.) también hay que restarle la Defensa Contundente (DC) del personaje agredido.

Normalmente, el daño infringido se resta de la Vitalidad (PV) del PJ. Si el daño es contundente, se resta de sus Puntos de Aturdimiento. Si el PJ se queda sin Aguante, caerá inconsciente hasta que recupere 15 puntos de Aguante y todo el daño se restará de su Vitalidad.

### Sistema de daño alternativo

A muchos no les gusta eso de restar a la hora de calcular el daño. Si eres uno de ellos, prueba este sistema alternativo:

1º. Suma el valor de armadura a la tirada de defensa del personaje. Si lo prefieres, puedes sumarla mejor a la Constitución del PJ (PV adicionales).

2º. Si el atacante tiene éxito, tira un dado de seis caras por cada 3 puntos de daño del arma. El valor sacado en los dados señala los puntos de salud perdidos.

Tranquilos, en este manual mostramos armas con ambos sistemas de daños, para que no tengas que calcular nada.



### Heridas y recuperación.

Cuando a un PJ le queden menos de 15 puntos de vida (6, si calculaste la Vitalidad como Constitución x2) sufrirá un -5 en todas sus tiradas a causa del dolor. Tira Voluntad + Coraje con dificultad 18 para superar el dolor durante un turno por éxito. Lo mismo ocurrirá si le quedan menos de 15 de Aguante (estará aturdido o cansado).

Un PJ recupera al día (a la semana, si quieres ser realista) tantos PV como CON/2 posea (o sea, su DC), siempre que se esté en reposo y bajo cuidados.

También puede recuperar DC puntos de Aguante por turno de inactividad o conversando con un enemigo en una pelea (usando frases ingeniosas y pausas dramáticas).

Se puede realizar una tirada de Habilidad + Medicina, con una dificultad de 18 + modificadores, por herida al día. Por cada éxito en la tirada, el herido recupera un PV.



## Sustancias y elementos nocivos

Este tipo de daño se sufre al entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos, ambientes hostiles, o el fuego. Y se clasifican según el nivel de daño que pueden causar si el PJ es expuesto a ellos.

Nivel	Ambiente	Veneno	Droga
3	Inhóspito	Belladona	Alcohol
5	Dañino	Arsénico	Pentatol sódico
7	Peligroso	Escorpión	LSD
9	Mortal	Cobra	Cocaína

Nivel	Hambre	Sed	Enfermedad
3	Un día	Doce horas	Malestar
5	Dos	Un día	Gripe
7	Cuatro	Dos	Neumonía
9	Seis	Cuatro	Plaga

Nivel	Fuego	Electricidad	Ácidos
3	Mechero	220 V	Agua fuerte
5	Antorcha	330 V	Ácido nítrico
7	Hoguera	Una farola	Ácido clorhídrico
9	Una pira	Un rayo	Ácido sulfúrico

Nivel	Cansancio	Radación	Temperatura
3	Correr	Casi nula	Ata / Baja
5	Nadar	Poca	Muy baja
7	Luchar	Moderada	Muy alta
9	Escalar	Mucha	Extrema

Normalmente, este tipo de daño puede resistirse mediante una tirada de **CON + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal** aunque en algunos casos, como es el fuego, no pueden ser resididos si no tienes algo que te proteja, y causan siempre el daño indicado.

Las quemaduras (ácido, electricidad y fuego) causan un punto de daño por nivel y turno de exposición. Cosas como el hambre o las enfermedades solo se aplican una vez al día, pero el daño no puede ser curado hasta que dicho mal desaparezca, es decir, hasta que se coma o la enfermedad remita.

Las drogas, venenos menores, y enfermedades producen efectos dañinos cada minuto, no cada turno.

Por otro lado, el efecto dañino del medio ambiente, como las temperaturas extremas o la radiación, solo afectan una vez por escena.

El nivel del mal indicará los PV que se pierden. También indica la penalización a cualquier actividad física del PJ si este falla su tirada. Alguien envenenado, enfermo, o con hambre suele estar lastrado físicamente.

En caso de que la sustancia sea inoculada mediante un ataque (como el mordisco de una cobra), también puedes sumar a la dificultad el daño causado por el ataque. Cada turno se ha de repetir la tirada; si se supera, la sustancia nociva deja de actuar. Si la partida es de corte realista, el efecto sólo remitirá con los cuidados adecuados, o si no es demasiado grave (una pulmonía puede sanar; la peste, es bastante más difícil de superar).

Si la sustancia es una droga o veneno menor, el daño se restará del Aguante, y no de Vitalidad. Lo mismo ocurre con el cansancio.

Si la enfermedad es de origen mental, en lugar de puntos de Vida se perderán puntos de Razón. Normalmente este tipo de enfermedades no se adquieren así (primero se pierde la razón y luego se coge la enfermedad, no al revés), pero algunos hechos especiales (como un ataque mental), pueden crear este tipo de situaciones.

Algunos poderes, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado o daños especiales. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas, no mediante estas reglas, y, si nadie dice lo contrario, dura tantos turnos como éxitos obtenidos.

Por supuesto, esto es solo una guía, la variedad de posibles males es casi infinita, y el DJ deberá echar mano de su sentido común.

## Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos, máquinas, y estructuras inanimadas.

El cálculo de los PDE viene dado por el tipo de objeto, la fortaleza del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

OBJETO	FORTALEZA
Maleza (por m de espesor), crista. Cerradura.	1
Rocas (por m), puerta metálica, muro (1 m)	6
Árboles, un coche	18
Muro de madera, verja de metal	2-3
Puerta de fortaleza	40
Camión	30
Muralla o Muro de cemento (1 m)	10

Fortaleza, también llamada Resistencia, equivale a Constitución en los objetos inanimados, y a Fuerza y Constitución en máquinas y vehículos.

Para calcular los PDE, haz igual que con vitalidad, multiplica Fortaleza por el número que estimes más oportuno.

x1. En juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos, capaces de destruirlo todo.

x2. Vehículos realistas o personajes heroicos.

x5. Vehículos heroicos o personajes realistas.

Cuando un personaje trate de destruir un objeto, impón una dificultad que creas oportuna (en la tabla de dificultades hay algunos ejemplos). Y, sobre todo, usa el sentido común: partir una puerta con un hacha es fácil, pero derribar un muro a puñetazos no es algo que realice un ser humano ordinario.

La pérdida de PDE se calculará igual que la pérdida de vitalidad de un ser vivo (valor de la tirada + daño del arma – resistencia).

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas, sin tener que alterar las fichas de tus personajes.

Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Fortaleza x1; si disparas un bazooka contra un camión, conseguirás una explosión realista si usas el modificador de x2; y si lo quieres es crearte un vehículo genial en la que los jugadores vivan multitud de aventuras, entonces calcula los PDE como Fortaleza x5.

Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Fortaleza posea, se logra hacer un boquete.

## Cansancio

Cada vez que se realice un esfuerzo considerable (usar la habilidad Atletismo, usar algún superpoder o magia, etc.), se perderán tantos puntos de Aguante por turno como puntuación se tenga en la característica usada, aunque se puede optar voluntariamente por usar un valor inferior para agotarse menos.

El uso de técnicas de combate o poderes sobrenaturales consume tanto aguante como Nivel tengamos en el poder empleado.

Otras cosas, como realizar una carrera, nadar o participar en un combate, consumen un solo punto por tirada, o nada, si al master le parece bien (una solución sería hacer una tirada de CON + Atletismo para ver si están cansados).

Con menos de 15 puntos de Aguante se sufre cansancio (-3 a todo). Si un PJ pierde todo su Aguante, quedará K.O hasta que recupere al menos 10 puntos de aguante.

## El nivel de desafío

El nivel de desafío es una pequeña medida para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

**Desafío: (Ataque + daño del arma usada + Defensa + Constitución x 3 + armadura x 2)/10.**

Ataque es la suma del atributo y habilidad que el PJ use para combatir con más frecuencia.

Defensa es la suma del atributo y habilidad que el PJ use para defenderse con más frecuencia.

Para derrotar a un enemigo de un nivel determinado se necesita que, aproximadamente, la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, que para derrotar a una criatura de nivel 20 se necesitarían 3 ó 4 héroes de nivel 10.

Si tomaste la Vitalidad del enemigo como Constitución x2, el cálculo del nivel de desafío varía un poco:

**Desafío = (Ataque + daño del arma + Defensa + Constitución + Protección x 2)/10.**

### Locura (opcional)

La locura suele darse en juegos de terror psicológico o de investigación paranormal, donde se llevan personajes muy realistas.

Cuando el PJ se encuentre ante algo grotesco o pavoroso o sea sometido a tortura o control mental, ha de tirar Voluntad + Coraje contra una dificultad impuesta por el Máster. Si no supera la tirada, perderá un punto de razón por cada tres fracasos obtenidos en la tirada.

Si el PJ se enfrenta a una criatura especialmente aterradora, sustituye la dificultad por una tirada de CAR + Intimidar.

Otra opción para restar puntos de razón es que el jugador actúe en contra de la mentalidad de su personaje (por ejemplo, que un paladín trate de asesinar a un inocente). En tal caso, el DJ puede penalizar al jugador restándole entre 1 y 5 puntos de razón, según lo grave que sea su actuación.

Si a un PJ le quedan menos de 6 puntos de razón, sufrirá histeria (-5 a todas las tiradas de VOL, CAR, HAB e INT). Si pierde todos sus puntos de razón, se volverá demente, y pasará a ser controlado por el Master.

Puedes usar el trasfondo de Locura para que el PJ vaya empeorando y ganando niveles en esta desventaja a medida que pierde puntos de razón. En el apartado de salud mental del Reglamento Avanzado hay múltiples enfermedades mentales descritas, cuyos efectos van aumentando a medida que se pierde razón.

### Otros daños

**Empujones:** Por cada 6 puntos de daño (antes de aplicar la armadura) se es empujado 1 m, 0,5m si quieres ser muy realista. Si tu juego es muy hilarante, la distancia será de 1m por punto de daño.

**Caídas:** Por cada metro de caída libre se sufren 3 puntos de daño, absorbibles por la defensa contundente del personaje. A partir de los diez metros, el daño es de 6 puntos por metro de caída, y no es absorbible por la DC.



# EXPERIENCIA

## NOCIONES

La experiencia (PX) se consigue a medida que el PJ avanza en el juego y permite mejorarlo.

Primero valora el éxito de la partida, y otorga PX a cada PJ en función de ello.

0 PX: Éxito de la partida escaso, mal ambiente.

Entre 1 y 3 PX: Desarrollo normal de la partida.

4 PX: Partida memorable, todos satisfechos.

En segundo lugar, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-2 PX: El jugador arruina el ambiente, poca participación.

+0 PX: Participación regular, sin mucho interés.

+2 PX: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

-3 PX: El jugador no interpreta las características de su personaje.

-2 PX: El PJ actúa en contra de los dictámenes de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de las habilidades de su personaje.

+2 PX: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o la suya en particular).

+3 PX: El PJ consigue los objetivos de su misión (ya sea la del grupo o la suya en particular).

Por último, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando la astucia y el ingenio.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

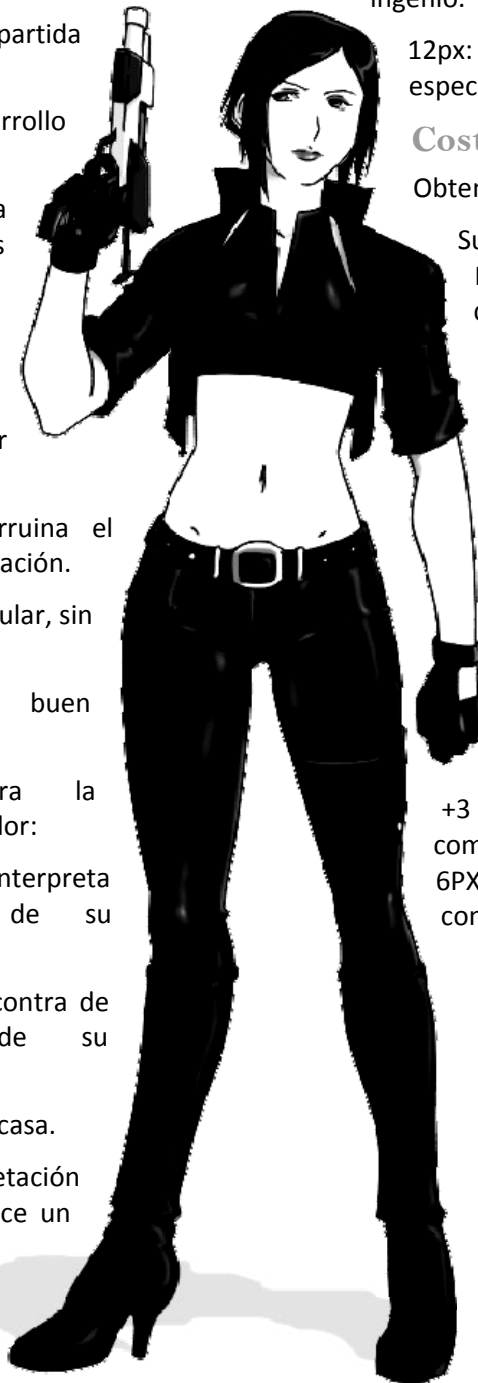
## Coste de los rasgos

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel que deseemos alcanzar. Es decir, para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX. A menos que el master lo permita, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad.

A menos que el master lo permita, no se pueden adquirir nuevos poderes ni nuevos trasfondos con la experiencia. Si lo permite, el coste en PX será el mismo que el coste inicial en PG.

El Aguante y la Vitalidad cuestan 2 PX por bonificación. Es decir, sumar +3 en Constitución, solo para el computo de salud y aguante, cuesta  $3 \times 2 = 6$  PX. En juegos realistas no es conveniente usar esta opción.



## REGLAS ESPECIALES

### Ampliación de trasfondos y poderes.

En juegos muy fantásticos, con muchos poderes y opciones, o en juegos de artes marciales, no solo es posible ampliar nuestra cantidad de poderes, si no que es posible también mejorar los ya existentes.

También es posible que un personaje progrese en una jerarquía social, o aumente su riqueza.

Es decir, en ocasiones, es posible ampliar el nivel de nuestros trasfondos.

Damos dos opciones para ello:

#### *Coste en PX = coste en PG.*

Es decir, la subida de nivel de un trasfondo cuesta siempre la misma cantidad de PX, una cantidad que coincidirá con el coste inicial en PG de dicho trasfondo.

Por ejemplo, el trasfondo Alcance duplica el alcance de un ataque y cuesta 1 PG por nivel. Por tanto, para pasar de 128 metros (nivel 7) a 256 (nivel 8), costará 1PX.

Huelga decir que esta es la opción "económica".

#### *Coste PX = coste en PG x nivel.*

Es decir, si subir un nivel cuesta tantos PX como PG cueste el nivel uno, multiplicado por el nivel que deseemos obtener.

Por ejemplo, el trasfondo Alcance duplica el alcance de un ataque y cuesta 1 PG por nivel. Por tanto, para pasar de 128 metros (nivel 7) a 256 (nivel 8), habría que gastar  $1 \times 8 = 8PX$ .

Esto encarece bastante las técnicas de combate, por lo que no solemos usarlos en juegos de lucha ni otras cosas excesivamente fantásticas, si no que lo reservamos para trasfondos más realistas, como, por ejemplo, el de Rango o Riqueza.

### ¿Subida de niveles?

Es posible que en tu juego los personajes puedan adquirir un enorme poder a medida que crezcan.

La subida de niveles consiste en que, cuando el personaje alcance cierta cantidad de experiencia acumulada y convenientemente repartida en habilidades, obtenga gratuitamente, sin coste ni trámite alguno, ciertas ventajas adicionales.

Dichas ventajas pueden ser cualquier cosa, desde un aumento de daño o defensa a un incremento del Aguante y la Vitalidad del personaje. O, sencillamente, más PG adicionales.

La única norma es que **el incremento de nivel se de, como mínimo, cuando el PJ haya acumulado tantos PX como coste en PG tengan las ventajas** otorgadas. Si te parece excesivo, dúplalo.

Es decir, si, por ejemplo, decidimos que al subir de nivel los PJS ganan ventajas con valor de 40PG, el incremento de nivel se dará cada vez que se acumulen, como mínimo, 40PX.



# Capítulo 3:

Como ya se comentaba en el reglamento básico, un trasfondo es una peculiaridad específica de nuestro personaje.

En este capítulo aprenderemos a crear toda clase de trasfondos, desde una cojera a un súper poder, pasando por armas, posesiones o trasfondos que mejoren nuestra posición social.

También se incluyen un buen número de ejemplos.



# Trasfondos



# CREACIÓN DE NUEVOS TRASFONDOS

## REGLAS

A continuación se expone el sistema completo para crear trasfondos en C-System. Con estas reglas puedes crear casi todo lo que imagines, desde armas a hechizos mágicos, pasando por mejoras para vehículos o súper-poderes. Solo hay que contestar a ocho preguntas.

### 1. ¿Qué quiero crear?

Lo más importante. Has de tener una idea clara de qué trasfondo deseas. ¿Va a ser una ventaja, una desventaja, algo sobrenatural o una nueva habilidad? Ten una idea clara.

### 2. ¿Cuántos puntos me dará?

Llamamos **valor** al número de puntos que se nos suma o resta cuando el trasfondo actúa.

Es decir, si un estilo de lucha me da +2 en Pelea, el valor será +2, y si una cojera me da un -3 en Destreza, el valor será -3. Si da mejoras y penalizaciones simultáneamente, el valor será la diferencia entre ambos valores.

Si no puede aplicársele un valor (como al poder de atravesar paredes), tómallo como 1.

NOTA: Si te gusta tirar dados para calcular el daño, puedes sustituir 3 puntos de valor por un dado de 6 caras.

Es lo mismo decir que un arma causa +30 de daño que decir que un arma causa +1d6x10 puntos de daño.

En tal caso, usa en las tiradas un dado de seis caras de color distinto y no sumes los éxitos de la tirada al daño.

### 3. ¿Qué importancia tiene?

La **importancia** refleja lo trascendental que puede ser un trasfondo a lo largo de la partida.

Un mismo poder puede tener distinta importancia según la ambientación. Crear técnicas de combate sería normal en un anime japonés, pero tendría importancia severa un juego más realista. Usa el sentido común.

Importancia	Múltiplo	Ejemplos
Normal	x1	Habilidades humanas (saltar mas, pilotar mejor) Efecto menor en daño o combate, -1 en alguna habilidad. El DJ puede pedir al jugador una tirada a dificultad 18 para superar la desventaja.
Moderada	x2 ó x3	Ver en la oscuridad, tener contactos en la mafia, mejora del daño o la armadura. Efecto importante en combate, como un sentido animal o una visión térmica. Daño la mitad de las veces; serios efectos en alguna habilidad. Tirada a dificultad 21 para superar la desventaja.
Interesante	x4	Cosas muy buenas o muy malas, pero sin salirse de lo medianamente normal. Megacorporación en un juego de estilo Cyberpunk Tirada a dificultad 25 o más para superar la desventaja.
Alta	x5	Habilidades especiales (superpoderes, magia), mejora en las características. Efectos extremos en combate o en alguna habilidad. Ponen al PJ en gran peligro.
Severa	x10 ó 15	Cosas extraordinarias y muy raras en la ambientación. Magia en un juego realista, inmortalidad en una ambientación épica, ser incansable. Debilidad a la luz solar. Una desventaja de este nivel supone un peligro mortal para el personaje. Dificultad mínima de nivel 40 para superar la desventaja.
Muy alta	x20 ó 25	Cosas que pueden desequilibrar la partida. Inmortalidad en un juego realista.
Excesiva	x30, x40 ó x50	Burradas del más alto nivel. Intangibilidad, inmunidad al daño físico.

#### 4. ¿Ir  por niveles?

Podemos estructurar el valor de un trasfondo en distintos niveles o en uno solo.

Los trasfondos por niveles permiten crear ventajas o desventajas que van mejorando o empeorando a medida que adquirimos niveles. Es como crear trasfondos independientes y luego encapsularlos en uno mayor.

Ejemplo	Por niveles	Sin nivel
Incapacidad social	CAR-1 en el nivel 1. VOL -1 en el nivel 2.	-1 en Carisma y Voluntad al escoger el trasfondo.

#### 5.  Cu ntas veces puedo usarlo?

Llamamos **frecuencia** a la cantidad de veces que entra en juego el trasfondo durante una partida.

Frecuencia	M�ltiplo	Descripci�n
Continua	x1	El trasfondo es algo fijo y constante. Puede activarse en cada escena de la partida.
Frecuente	x0,7	Se puede usar varias veces por partida, pero no siempre.
Forzosa	x0,5	El trasfondo funciona como una habilidad. Cada vez que se use se sumar� a una caracter�stica y a una tirada de dado y deber� superar una dificultad. La caracter�stica en cuesti�n y la dificultad deber�n ser impuestas por el master.
Ocasional	x0,3	2 � 3 veces por partida o una vez cada varias horas.
Infrecuente	x0,25	Cada vez que se desee usar el trasfondo se deber� superar una tirada definida por el DJ. Las habilidades, caracter�sticas y dificultades implicadas ser�n decididas por el master.
Rara	x0,1	Como mucho, solo podr� usarse una vez por partida

#### 6.  Es un trasfondo pasivo, activo o de efecto?

Un trasfondo pasivo no se usa cuando se quiere, sino cuando lo dicta su frecuencia. Por ejemplo, una desventaja como Tuerto se aplica a todas horas, mientras que una de enemigo se aplica cuando lo diga el master.

Los trasfondos activos se denominan habilidades. Se suman a una caracter stica para superar una dificultad.

Un ejemplo ser a una habilidad que, sumada a Percepci n, nos permitiese lanzar conos de fuego.

Los trasfondos de efecto provocan un efecto si superamos una tirada determinada. Por ejemplo, una pistola causa da o si el PJ supera la tirada de disparo. Los conjuros y las artes marciales tambi n se incluyen aqu .

Con los pasivos no es necesario hacer nada, se aplican cuando se puede, con los otros dos puede haber variantes. Algunos, como las garras de un le n, quedar an muy raros como habilidad, pero otros pueden interpretarse de varias formas, a gusto de cada creador.

Por ejemplo, un trasfondo de control mental podemos entenderlo de las dos maneras:

**Como habilidad:** Telepat a es una habilidad que, en combinaci n con Voluntad, permite controlar las mentes. El conflicto se realiza mediante una tirada enfrentada de Voluntad + Telepat a vs. Voluntad + Coraje de la v ctima.

**Como efecto:** Telepat a es una t cnica que permite controlar las mentes. El conflicto se resuelve mediante una tirada enfrentada de Voluntad + Coraje. Si la v ctima falla, quedar a bajo el control del agresor.

En este caso, cada uno escoge la opci n que prefiera, aunque es recomendable usar la segunda si existen muchos poderes menores en nuestro juego, y la primera si existen unos pocos, pero con muchos usos.



## 7. ¿Cuánto cuesta?

Para calcular el coste en PG haz esta operación:  
**Valor x Frecuencia x Importancia (redondea si lo estimas oportuno).**

Si tu trasfondo aún está incompleto, deberás añadirle algún efecto especial.

**Un resultado negativo significa que el trasfondo otorga PG en lugar de consumirlos (es decir, que es una desventaja).**

## 8. ¿Produce algún efecto especial?

Al trasfondo puedes añadirle muchos efectos que permiten crear cosas muy curiosas.

**Acumular.** Se puede aumentar el daño añadiendo turnos de acumulación. Suma +5 al valor por cada turno extra de acumulación que desees. Cada turno extra suma de nuevo el daño del trasfondo.

**Alterar.** Técnicas que sirven para transformar las cosas. Alteran la Resistencia o Daño de un objeto, o los atributos y habilidades de un PJ. Suma 1 al valor por cada punto extra adquirido con la alteración, +5 si es en un atributo.

**Alcance y área de efecto.** Cada nivel tomado duplica el alcance de un ataque o el área de efecto de una explosión. Valor: +1 por nivel de alcance, valor +2 por nivel de área. Dentro del área de alcance, las penalizaciones por distancias no son aplicables.

**Anulación de energía.** Valor: +1. El PJ puede aguantar tanto daño de un tipo de energía como nivel se tenga de trasfondo, multiplicado por dos. Útil para crear objetos (anular el calor crea un objeto ignífugo, anular la luz un objeto invisible, etc.)

**Ataques múltiples.** Suma +3 al valor por cada proyectil lanzado o acción múltiple realizada simultáneamente.

**Daño, puntería o iniciativa.** Suma 1 al valor por cada punto de daño extra o bono a la puntería del ataque. La iniciativa se incrementa 2 niveles por punto de valor adquirido.

Dependiendo del tipo de energía, se causarán quemaduras (fuego, radiación nuclear), campos protectores (barreras magnéticas, escudos de luz, etc.), puede servir para curar

(proyectar energía vital), crear ilusiones (proyectar energía ilusoria), controlar la mente (proyectar energía hipnótica) o cualquier cosa que se te ocurra.

Añadir daño cortante o perforante (si el daño sobrepasa CON x2, se produce una amputación o perforación) suma +15 al valor.

**Dirigir.** (Valor: +5 por turno que se mantenga). Permite dirigir con la mente el ataque de un proyectil. Esto hace que la víctima deba esquivar la tirada de ataque cada turno hasta que el agresor deje de atacar.

**Drenar.** Valor: +1 por nivel. Cada nivel permite absorber un punto de daño de una energía o sustancia concreta y convertirlo en aguante. El resto del daño se comporta de forma normal. Cada punto de Valor permite acumular 5 puntos de aguante extras.

**Invocar.** Aquí se engloban todas aquellas técnicas que sirven para crear o invocar un objeto o ser vivo delante del PJ. Suma un punto al valor por cada cinco puntos de habilidad o de característica que tenga la invocación (crear más de una criatura multiplica el coste por el nº de invocaciones). Si se trata de un objeto, suma +1 al Valor por cada punto de daño o resistencia.

La puntuación de valor nunca será inferior al rasgo más elevado de la invocación, aunque el coste global sea inferior.

El nivel en cualquier rasgo de la invocación no puede superar el nivel de la característica principal utilizada en la tirada. Es decir, si mi mago tiene un 8 en Magia, no puedo invocar un demonio con Fuerza 9.

**Manipular.** Valor: +1 por nivel. Con este talento se pueden crear estructuras estáticas, como escudos, muros, toboganes, hojas afiladas, columnas, etc. La máxima superficie que puede manipular y mantener un PJ es de un metro cúbico por nivel de trasfondo o éxito en la tirada, hasta el nivel 10. A partir de 10 son 3 metros por nivel.

Para moldear una estructura, suelen usarse tiradas donde intervienen la Voluntad o la Habilidad del personaje.

Valor	Alcance
1	2
2	4
3	8
4	16
5	32
6	64
7	128
8	256
9	512
10	1024
11	2048
12	4100
+1	x2

Valor	Área
2	2
4	4
6	8
8	16
10	32
12	64
14	128
16	256
18	512
20	1024
22	2048
24	4100
+2	x2



**Maniobras.** Puedes asociar una técnica a un golpe en concreto para crear efectos, como puñetazos de fuego o patadas superáridas. Agregar una maniobra supone añadir +2 al valor y asumir las penalizaciones de la maniobra. En el reglamento avanzado hay muchas maniobras de ejemplo, como presas, agarres, patadas voladoras, etc.

**Proyectar.** Valor: +1 por nivel. El PJ es capaz de crear y canalizar mediante contacto físico un tipo concreto de energía. Cada nivel suma +1 al daño. El tipo de daño concreto (congelar, quemar, cegar) depende del tipo concreto de energía. Si este efecto se combina Alcance, permitirá lanzarlo como rayo o proyectil.

★ Si se le añade un área de efecto, podrá servir para crear un aura que envuelva al personaje o a una zona determinada.

Si la energía no causa daño, puedes agregar un cambio de estado (cegar, envenenar, enamorar, controlar las mentes, etc.). Tratar entonces con las reglas de sustancias nocivas (nivel del veneno = valor empleado en el trasfondo), o mediante una tirada enfrentadas (si el trasfondo es una nueva habilidad). Puede usarse para simular efectos curativos (otorga PM o PV en lugar de quitarlos).

Si un PJ manipula distintas energías, puede combinarlas. Por ejemplo, combinar frío y aire causa niebla. Si la estructura desaparece o no justo después de abandonarla dependerá del tipo de energía (el hielo tarda en desaparecer, la luz no). Las estructuras creadas tienen 1 punto de armadura y 5 PDE por nivel.

**Tiempo:** Lo que se tarda en preparar el ataque, o lo que dura un efecto (envenenar, hipnotizar, invocar...).

El tiempo puede medirse tanto por niveles fijos (dura siempre un tiempo determinado) o por el éxito de la tirada (es un trasfondo que requiere tirada).

Situación	Valor
Tarda X turnos en prepararse. Mientras tanto, el PJ estará inmóvil concentrándose. No es compatible con Acumular.	-X
El trasfondo actúa de inmediato, pero el efecto causado dura 1 turno por éxito.	+0
Ídem, pero 1 hora por éxito o Nivel.	+5 x N
Igual, pero 1 semana por éxito o Nivel.	+10 x N
Lo mismo, pero 1 mes por éxito o Nivel.	+20 x N
El efecto causado es permanente.	+50
El efecto dura una única escena.	+5

## 9. El consumo de Aguante

Todo trasfondo que permita una acción agotadora (usar poderes, magia, técnicas de luchas, etc.) consumirá una cantidad de Aguante igual al coste en PG de su creación. Si el trasfondo es una habilidad, consumirá tanto Aguante como nivel tenga la característica empleada en la tirada.

No obstante, se puede optar por usar un nivel inferior para agotarse menos (por ejemplo, en lugar de utilizar mi trasfondo a nivel 6 y consumir 6 puntos de Aguante, lo uso a nivel 3 y gasto 3.)



## EJEMPLOS

**Ejemplo 1:** Anillo protector. +2 en Armadura.

Valor: 2. Frecuencia: 2. Importancia: 1

Coste en PG:  $2 \times 1 \times 2 = 4$

**Ejemplo 2:** Buceador. Nadar +2, Atletismo +1.

Valor: 3. Frecuencia: 1. Importancia: 1

Coste en PG:  $3 \times 1 \times 1 = 3$

**Ejemplo 3:** Cojo. -2 en las tiradas de movimiento.

Valor: -2. Frecuencia: 1. Importancia: 1.

Coste: -2 (otorga +2 PG extras).

**Ejemplo 4:** Gran salto. Permite saltar 256m de un solo golpe, sin necesidad de tirada.

Valor: 8 (256 es 2 elevado a 8)

Frecuencia: 0,2 (es una técnica que se usa en situaciones muy concretas).

Coste:  $8 \times 0,25 \times 1 = 2\text{PG}$ .

**Ejemplo 5:** Karateca. +2 en Pelea y Atletismo.

Valor: 3. Frecuencia: 1. Importancia: 1

Coste:  $4 \times 1 \times 1 = 4\text{PG}$

**Ejemplo 6:** Pandilla. Un grupo de matones que te ayudan. Se gana un aliado por nivel.

Valor: 1. Frecuencia: 1. Importancia: 1

Coste:  $1 \times 1 \times 2 = 2\text{PG}$  por cada nivel

**Ejemplo 7:** Intangible. El personaje no puede ser tocado por nada físico, pero tampoco puede tocarlo él.

Valor: 1. Frecuencia: 1. Importancia: 25.

Coste: 25 PG.

**Ejemplo 8:** Retrasado, -2 en Inteligencia.

Valor: -2. Frecuencia: 1. Importancia: 5.

Coste: -10 (otorga +10 PG extras).

**Ejemplo 9:** Soberbio. Cuesta obedecer. VOL-2 al cumplir órdenes

Valor: -2. Frecuencia: 1. Importancia: 3.

Coste: -6 (otorga +6 PG extras).

**Ejemplo 10:** Crear clon ilusorio. Crea una ilusión estática con el aspecto del personaje (CON = 10).

Valor:  $10 / 5 = 2$ , pero como el valor máximo de CON es 10, al final, el valor será de 10.

La Frecuencia e Importancia en las técnicas de lucha suelen ser de 0,5 y 1 respectivamente.

Coste:  $10 \times 0,5 \times 2 = 10\text{PG}$ .

**Ejemplo 11:** Vamos a crear un estilo de arte marcial, el Nakuru, que posea tres técnicas especiales de lucha.

Patada craneal. Un golpe certero en la cabeza.

Valor: 2 (por adquirir una maniobra básica) +5 (+5 al daño) + 4 (+4 a la puntería, y así golpear en la cabeza sin penalización) = 11.

Daño: 4 (de la patada)  $\times 2$  (por ser un golpe en la cabeza) = 8.

Coste:  $11 \times 0,5 \times 1 = 5\text{PG}$

Patada Doble. Dos patadas en el mismo turno.

Valor: 5 (+5 al daño) + 6 (dos acciones) = 11.

Daño: 5.

Coste:  $11 \times 0,5 \times 1 = 5\text{PG}$ .

Salto mejorado. Otorga +12 a las tiradas de salto.

Valor:  $12 (\text{Atletismo} + 12) = 12$ .

Daño: nada.

Coste:  $12 \times 0,25$  (consume aguante y encima se usa solo para saltar)  $\times 1 = 3\text{PG}$ .

El nivel 1 en Nakuru cuesta 3 PG y da Salto mejorado. El nivel 2 cuesta 5 PG y da la Patada craneal. El nivel 3 cuesta 5 PG y otorga la Patada doble. Esta organización ha sido cosa nuestra, muy perfectamente podríamos haber decidido invertir el orden de aprendizaje, o crear un estilo que costase 1PG y otorgase todo de golpe, eso ya es cosa de cada uno.

**Ejemplo 12:** Sable Víbora. Una espada que, al desenvainarse, transforma su hoja en una serpiente metálica de 8 metros y aumenta la Fuerza de su portador en 2.

Valor:  $3 (2 \text{ elevado a } 3 \text{ es igual a } 8) + 10 (+2 \text{ a la Fuerza} \times 5) + 0 (\text{no hay duración prefijada}) = 13$ .

Coste:  $13 \times 1 \times 2 = 16 \text{ PG}$ .

**Ejemplo 13:** El Sable Víbora es un conjuro que necesita superar una tirada de Magia + Hechicería para tener efecto.

Valor: 13 (ver ejemplo anterior).

Coste:  $13 \times 0,25 \times 1 = 3 \text{ PG}$ .

Dificultad del conjuro:  $15 + 3 = 18$ .

**Ejemplo 14:** Disco del diablo múltiple. Técnica con la cual el PJ lanza tres discos cortantes.

Valor:  $9 (3 \text{ proyectiles, } 3 \text{ acciones}) + 10 (10 \text{ puntos de daño}) + 6 (\text{alcance: } 2 \text{ elevado a } 6 \text{ son } 64\text{m}) + 15 (\text{daño cortante}) + 10 (\text{control remoto durante } 2 \text{ turnos}) = 40$ .

Coste:  $40 \times 0,5 \times 1 = 20 \text{ PG}$ .

**Ejemplo 15:** Combo de la serpiente. Cuatro golpes mortales a gran velocidad.

Valor:  $15 (\text{daño cortante}) + 12 (4 \text{ golpes múltiples}) + 4 (+4 \text{ al daño}) = 31$ .

Coste:  $31 \times 0,5 \times 1 = 15 \text{ PG}$ .

**Ejemplo 16:** Explosión luminosa. Un gran destello de luz que inunda la zona.

Valor:  $10 (+10 \text{ al daño}) + 8 (16 \text{ metros cuadrados}) = 18$ .

Área de efecto: 16 metros cuadrados.

Daño: 10 (sólo a criaturas débiles a la luz solar; al resto le provoca ceguera (tratar como un veneno de nivel 10)).

Coste:  $18 \times 0,5 \times 1 = 9 \text{ PG}$ .

**Ejemplo 17:** Bola de energía. Una potente bola de energía que se crea durante cuatro turnos, puede causar una fuerte explosión y lanzarse a una distancia moderada.

Valor:  $6 (+6 \text{ al daño inicial}) + 7 (\text{alcance: } 2 \text{ elevado a } 7 = 128) + (4 \times 5) (\text{por ser una técnica de acumulación de } 4 \text{ turnos}) + 10 (\text{en cada asalto se drenan } 10 \text{ puntos de Aguante del entorno}) + 14 (\text{área de efecto de } 128 \text{ metros cuadrados}) = 58$ .

Daño: Inicialmente 6, en cada turno aumenta en 10 (máximo 4 turnos).

Alcance: 128 m.

Área de efecto: 128 metros cuadrados.

Coste:  $58 \times 0,5 \times 1 = 29 \text{ PG}$ .

**Ejemplo 18:** Rodillazo de fuego. El luchador cubre su pierna con un aura calorífica y golpea con la rodilla.

Valor:  $+2 (\text{coste por incluir una maniobra}) + 5 (+5 \text{ de daño por proyectar fuego}) + 2 (+2 \text{ de daño adicional}) = 9$ .

Daño:  $1 (\text{daño adicional de la maniobra}) + 2 (\text{daño extra}) = 3 + 5 \text{ por daño de fuego}$ .

Coste:  $9 \times 0,5 \times 1 = 4 \text{ PG}$ .

**Ejemplo 19:** Invocar sombra. INT: 5, DES: 10, FUE: 0 (intangible), HAB: 5, CAR: 5, PER: 5, Sigilo: 10.

Valor:  $(5+10+0+5+5+5+10)/5 = 8$ , pero como la DES está a nivel 10, el valor final será de 10.

Coste:  $10 \times 0,5 \times 2 = 10 \text{ PG}$ .

**Ejemplo 21:** Estilo de esgrima con florete, compuesto de dos movimientos y una mejora.

Mejora permanente de +2 en Atletismo.

Valor: 2 (por los 2 puntos de mejora).

Coste:  $2 \times 0,5 \times 1 = 1$  PG.

Movimiento de desarme mejorado.

Valor: 2 (por incluir la maniobra de desarme) +5 (mejora de 5 puntos en Desarmar) + 4 (anular la penalización por apuntar a una mano) = 11.

Coste:  $11 \times 0,5 \times 1 = 5$  PG.

Movimiento de ataque doble.

Valor: 6 (por otorgar dos movimientos).

Coste =  $6 \times 0,5 \times 1 = 3$  PG.

Coste total:  $1 + 5 + 3 = 9$  PG. En este caso, he optado por no dividir en niveles.

## Consejos finales

- Con estas reglas puedes hacer muchas cosas distintas, así que dale al coco y usa tu imaginación.

- Puedes permitir que tus PJ creen sus propias técnicas. Esto puede ser muy útil en un juego de artes marciales, en plan Dragon Ball, o en juegos de ninjas donde cada personaje tenga una serie de técnicas secretas.

- Si no quieres que se inventen técnicas de combate muy poderosas, crea retos que no se resuelvan por la fuerza. Haz ver a tus jugadores que hay técnicas con usos más útiles que las de combate.

- Anda con mucho ojo. Hay infinidad de formas en las que un PJ puede desequilibrar la partida. La regla de la X puede ser más indispensable que nunca. Se firme pero tolerante. La paciencia y el diálogo son fundamentales.

- Si quieres calcular el tiempo y coste de investigar una técnica, puedes usar las reglas de investigación mágica. Es una buena forma de controlar a los jugadores.

- Si lo que deseas es crear un conjuro, el coste en PG te señalará el nivel del conjuro. En este caso, las técnicas con concentración de energía serían rituales.

- Puedes optar por permitir la mejora y la adquisición de poderes mediante experiencia. El coste en puntos de experiencia es idéntico al coste con PG.

- La creación de mejoras cibernéticas, propias de juegos futuristas, se hacen igual, aunque puede que te interese añadir desventajas como la "pérdida de humanidad".



# LISTA DE TRASFONDOS

## PARA PERSONAJES

Aquí te dejo una serie de ventajas y desventajas clásicas. Recuerda que en el compendio de trasfondos hay muchísimas más.

### Ventajas

Peculiaridades positivas del personaje. Cuanto mejor sea, más PG cuesta obtenerla.

**Aliado.** 3PG x Nivel. Tienes un aliado que te será fiel. A nivel uno, será una persona corriente; a nivel 2 alguien preparado o medianamente influyente; a nivel 3 será alguien realmente importante.

**Alto.** 3 PG. El personaje es especialmente alto (más de 1,80). Tiene +1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 1,2.

**Ambidiestro.** 4 PG. Se anula la penalización de -3 por acción múltiple cuando se usen las dos manos a la vez.

**Audaz.** 2 PG. +2 al Carisma cuando tomas la iniciativa.

**Atributo mejorado.** 5PG x Nivel. Por cada nivel adquirido, se mejora un nivel uno de los atributos principales del personaje, así como cualquier característica derivada del mismo.

**Casanova.** 2 PG. +3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.

**Contactos.** 1 PG x nivel: Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en cosas pequeñas que no entrañen demasiado riesgo. Por cada nivel, se gana un informador.

**Cortés.** 2 PG. +2 al Carisma con los invitados.

**Dedicado.** 2 PG. +2 a Voluntad cuando sigue una causa.

**Fornido.** 34PG. +3 en FUE y CON. También se gana una armadura natural de +2 puntos.

**Gremio.** 4 PG. El personaje pertenece a un grupo social o laboral de cierta importancia que puede facilitarle alguna ayuda o información en un momento dado. Funciona como Rango social y Contactos de nivel 2, pero siempre en situaciones relacionadas con el grupo social.

**Lazo familiar.** 3 PG. La familia del personaje está muy unida. Si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.

**Logia.** 4PG cada nivel. El personaje pertenece a un grupo hermético o gremio, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, como un gremio de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG
- Nivel 4: Agencia secreta del gobierno. El estado está a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a escala mundial.

**Membresía.** 3PG cada nivel. El personaje posee un cargo público, el cual puede explotar en su beneficio.

- Nivel 1: Policía local, alguacil, etc.
- Nivel 2: Juez, diputado.
- Nivel 3: Alcalde de una prisión, jefe de un buffet de abogados.
- Nivel 4: Alcalde importante.
- Nivel 5: Ayudante del presidente del gobierno

**Riqueza.** 5PG cada nivel. Mide el poder adquisitivo que posee el personaje.

- Nivel 1: Posición acomodada y un sueldo como Dios manda.
- Nivel 2: Sueldo sustancioso. catedrático, funcionario, etc. Casa en playa y varios coches.
- Nivel 3: Tienes tu propia empresa, aunque modesta.
- Nivel 4: Familia rica y vida solucionada. Puedes comprar cualquier cosa que encuentres en el mercado.
- Nivel 5: Tú propia multinacional. No solo tienes dinero, sino que pueden fabricarte lo que necesites.

**Rango social.** 2PG cada nivel.

El renombre que tiene el personaje dentro de la jerarquía social. Este trasfondo puede influir positivamente en los cargos empeñados en los trasfondos de Membresía y Logia (no es lo mismo ser el alcalde de un pueblo, que el alcalde de la capital)

- Nivel 1: Importancia media.
- Nivel 2: Importancia alta.
- Nivel 3: Importancia nacional.
- Nivel 4: Importancia internacional.
- Nivel 5: Importancia global.

**Sin dolor.** 5PG El personaje no sufre penalizaciones a causa del dolor de las heridas.

**Sentido agudo.** 2 PG. Con este talento el personaje gana una bonificación de +2 en Percepción para todas las tiradas relacionadas con un sentido (oído, vista, olfato, etc.).

**Sueño ligero.** 3 PG. El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil sorprenderle por la noche. Los que quieran acecharle mientras duerme tienen una penalización extra de -4.

## Desventajas

Lo contrario a las ventajas. Escogerlas otorga PG extras al personaje.

**Altivo.** 2 PG. Carisma -2 entre personas de rango inferior.

**Arrogante.** 2 PG. Voluntad -2 cuando se es insultado.

**Bajo.** 3 PG. El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50). Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 0,8.

**Cleptómano.** 2 PG. El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida). Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dificultad 25.

**Código.** 3 PG x nivel. El personaje sigue un código de comportamiento que limita sus acciones. Cada nivel supone una penalización de -2 en las situaciones donde se desobedezca dicho código, así como en las tiradas para tratar de evitar cumplir las directrices del código.

**Deber.** Similar a Código, pero relacionado con una profesión o condición social.

**Cojera.** 4 PG. El personaje tiene lesionada una pierna y pierde por ello la cuarta parte de su movimiento, sea del tipo que sea, excepto volar, en el caso de que pueda.

**Deshumanización.** 2PG x nivel. Aplicable a un objeto tecnológico o mágico. El portador pierde 3 de Razón por nivel de trasfondo.

**Locura.** 3 PG x Nivel. Para representar enajenación, pánico, furia, esquizofrenia o cualquier otra enfermedad mental que se te ocurra. Una vez por partida, el PJ sufre un ataque de esquizofrenia o locura, que solo se puede reprimir con una tirada de VOL + coraje a dificultad 12. Por cada nivel adicional, se añade un ataque más y la dificultad sube en 3 puntos. Este trasfondo sube automáticamente de nivel si el PJ pierde varios puntos de razón.

**Manco.** 4 PG. -4 en las tiradas que requieran ambas manos.

**Patoso.** 4 PG. El PJ tiende a caerse, tropezar, etc. -2 a todas las tiradas de atletismo.

**Pasado o secreto oscuro.** 3PG x Nivel. El personaje posee antecedentes, ha cometido en el pasado algún crimen, o posee alguna información u objeto que le puede acarrear problemas. A nivel uno serás un criminal a nivel local; a nivel 2 serás buscado a nivel nacional; a nivel 3 medio mundo te estará buscando

**Rebelde.** 2 PG. -2 en Voluntad cuando recibe órdenes.

**Retrasado.** 5PG por nivel

Canjea un nivel en un atributo por 5PG adicionales, siempre y cuando quede por debajo de tres. De esta manera, se puede llevar un personaje con un atributo inferior a tres, con todo lo que ello conlleva.

**Tímido.** 3 PG. -2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

**Tuerto.** 6 PG. Al personaje le falta un ojo. -3en todas las tiradas relacionadas con la vista.

**Vanidoso.** 4 PG. -2 en Destreza y Habilidad cuando se es adulado.

**Venganza.** 3 PG x nivel. Alguien te quiere hacer daño por algún motivo. A nivel uno será un solo enemigo. A nivel cinco, una mega organización de escala mundial.



## LA ESCALA Ó ESTRUCTURA

La Escala o estructura es un trasfondo especial para describir cosas especialmente grandes o poderosas.

Escala	Bono	Pena	rango	PG	Unidades	Peso	Ejemplo
-2	-5	+4	1/4	-80	-	Menos de 1 Kg	Insectos
-1	-3	+2	1/2	-40	-	Menos de 50 Kg	Lagartos
0	+0	+0	x1	+0	1	Hasta 1 t	Humanos
1	+5	-2	x1	40	2	Ente 1 y 4 t	Moto, león, oso.
2	+10	-4	x2	80	4	5 t	Coche, jeep, toro.
3	+15	-6	x3	120	8	15 t	aeroplano, ambulancia, rinoceronte
4	+20	-8	x4	160	16	25 t	F-15, camión, elefante, mech ligero.
5	+25	-10	x5	200	32	40 t	Tanque, King Kong
6	+30	-12	x6	240	64	55 t	Ballena, Mech mediano.
7	+35	-14	x7	280	128	70 t	Dragón verde, trailer, autobús
8	+40	-16	x8	320	256	100 t.	Ballena azul, Tren
9	+45	-18	x9	360	512	500 t.	Dragón dorado, jet privado
10	+50	-20	x10	400	1024	1.500 t	Submarino, cohete espacial
11	+55	-22	x11	440	2048	3.000 t	Jumbo
12	+60	-24	x12	480	4096	10.000 t	Acorazado
13	+65	-26	x13	520	8192	30.000 t	Mech gigante, Godzilla
14	+70	-28	x14	560	16284	50.000 t	Portaaviones
15	+75	-30	x15	600	32568	60.000 t	Aeronave espacial
+ 1	+5 x nivel	-2 x N	x nivel	+40 x N	x2	+ 10000 t x nivel	Carguero estelar,

### Tamaño

El bono se suma a Fuerza y Constitución la pena se resta a Destreza. El rango se aplica a la distancia de cualquier ataque.

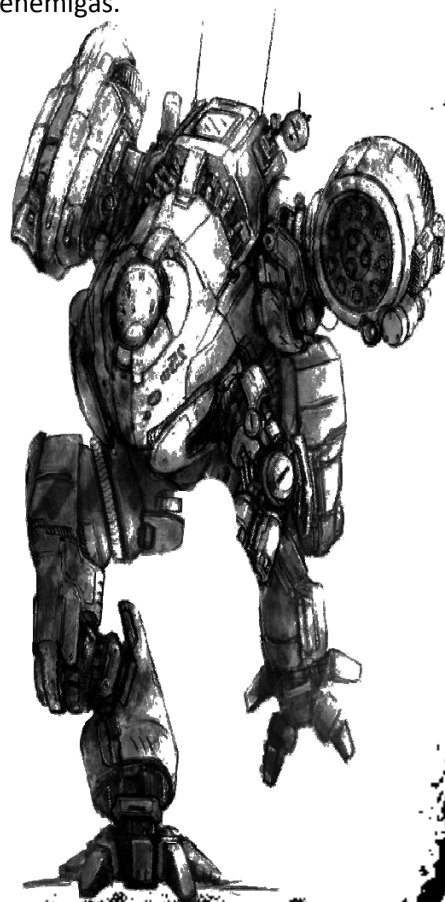
### Ejércitos

Cada vez que el grupo de unidades se incrementa en un exponente de 2, suma un nivel en la escala. En este caso, la penalización se aplicaría a las tiradas de desplazamiento y Liderazgo, y el bono al daño y vitalidad. Los modificadores se aplican siempre al tipo de unidad más común en el grupo.

### Nivel

En partidas muy heroicas, donde los héroes estén muy por encima del resto de los mortales, los PJS pueden subir su nivel de escala y volverse más poderosos. La Escala es un buen ejemplo de lo que podría ser una subida de nivel de personajes épicos.

Cada vez que se acumulen 40PX, se subirá un nivel en la escala de forma gratuita y sin coste adicional. El bono se aplica al daño y a la Vitalidad, la pena a todas las tiradas enemigas.



### 3. TRASFONDOS: LISTA DE TRASFONDOS - EQUIPAMIENTO

## EQUIPAMIENTO



Armas	IN	Precisión	Daño	TA	PG
Cuchillo	+1	+0	2	P	0.1
Espada mediana o machete.	0	+0	4	M	4
Hacha de leñador.	-2	+0	6	G	6
Maza o martillo de guerra	-2	+0	5	G	5
Porra, bate, etc.	+0	+0	6 (contundente)	M	3

Equipo	Descripción	P G
Brazo biónico	Fuerza +6 cuando se use el brazo. Solo en ambientaciones exóticas.	18
Cuerpo biónico	Constitución +6. Blindaje extra +5. Solo en ambientaciones exóticas.	40
Equipo de espía	Un par de Visores nocturnos, una cámara y un equipo de escucha.	10
Equipo de ladrón	Ganzúas, máscaras, palancas, cloroformo, etc.	5
Herramientas	Contiene todo lo necesario para realizar tiradas de artesanía sin penalizaciones.	2
Kit de campaña.	Tienda de acampar, utensilios de cocina, algo para encender fuego, etc.	2
Ojo biónico	Percepción +3. Solo en ambientaciones exóticas.	15
Iluminación	Un foco, linterna o candil (depende de la tecnología de tu juego).	1
Pack médico	Contiene todo lo necesario para realizar tiradas de medicina sin penalizaciones.	2
Móvil.	GPS, radio, y cámara integrados.	3
Raciones	Comida enlatada para una semana.	1
Armadura	Protección +8. Penalizador de -2 a causa del peso.	6
Chaleco antibalas	Protección +3. Inútil contra ataques con arma blanca.	2
Escudo	Protección +3. Permite bloquear ataques con armas blancas sin penalizador.	3
Mallas metálicas.	Protección +5. Penalizador de -1 a causa del peso.	4
Peto	Protección +4. Solo protege el torso.	2

Armas	MO	CA	AL	R	C	IN	PU	DÑ	TA	PG
Revolver	SA	3	60	2	6	+2	+0	5	M	2.2
Revolver pesado	SA	3	60	2	6	+1	+0	6	M	2.6
Pistola Compacta	SA	4	40		7	+3	+1	3	P	1.2
Pistola Media (9mm)	SA	4	60		13	+3	+0	4	M	1.4
Pistola Pesada	SA	4	60		14	+2	+0	5	M	2.8
Rifle Cerrojo	TT	3	600		5	-2	+1	7	MG	5.6
Rifle	SA	3	900		10	-2	+1	15	MG	8.8
Escopeta Corredera	TT	3	40	2	8	+0	+0	8	MG	4.58
Escopeta Semiautomática	SA	4	40	2	6	+0	+0	8	G	5.18
Subfusil	SA/FA	15	60		30	+1	+0	4	M	4.3
Fusil Subcompacto	SA/FA	12	150		30	+0	+0	5	G	4
Fusil de Asalto	SA/FA	12	200		30	-2	+1	5	MG	6.3
Fusil de combate	SA/FA	10	300		20	-2	+1	6	MG	7.8
Lanzagranadas	TT	1	100	1	1	-2	+0	12	G	8
LAW	TT	1	250	1	1	-3	-1	15	MG	32
Ametralladora 5.56	SA/FA	12	250		Cinta	-2	+1	5	MG	6.5
Ametralladora 7,62	SA/FA	12	400		Cinta	-2	+1	6	MG	8
Arco	TT	1	100	1	1	-2	-2	5	G	5
Ballesta	TT	1	100	1	1	-3	+1	4	G	4
Aturdidor	SA	1	4		6	+4	+0	5(contundente)	P	3
Pistola Láser	SA	2	20		15	+3	+1	5	P	4
Láser Asalto	SA/FR	6	30		20	-1	+0	8	G	6
Blaster	SA	4	10		10	+2	+1	7	P	5
Rifle Blaster	SA/FR	6	20		15	-3	+1	9	MG	7
Rifle con lanza granadas	SA/FR	15	500		100	-0	-1	5/12( granada)	G	10
Rifle Plasma	SA	10	1000		500	-2	+0	5	MG	8
Rifle Láser	SA/FR	4	1000		100	-1	+2	4	MG	10

## TRASFONDOS COMPUESTOS

Son trasfondos que nos dan a su vez varios trasfondos distintos. Esto es muy útil cuando queremos representar cosas complejas como, por ejemplo, las razas y profesiones de un juego de épica fantástica, o vicios o rasgos personales.

Se crean exactamente igual que cualquier trasfondo, lo único que has de hacer al final es sumar el coste de todos los trasfondos positivos otorgados y restarle el coste de todos los trasfondos negativos incluidos. Por ejemplo:

**Elfo:** Raza noble, común en juegos de fantasía. Visión térmica (3PG), Destreza +2 (10PG). 13 PG.

**Enano:** Raza trabajadora, común en juegos de fantasía. CON +2 (10PG), V. térmica (3PG). 13 PG.

**Brujo:** Personaje versado en las artes oscuras. Magia +1 (5PG), CAR -1 (-5PG), Brujería +3 (3PG), Ocultismo +3 (3PG). 6 PG.

**Mercenario:** Guerrero medieval que alquila su espada. Lucha +3 (3PG), Atletismo +3 (3PG), Coraje +3 (3PG), Puntería +3 (3PG). 12 PG.

**Cocinero:** Maestro supremo en el arte de la cocina. Profesión (cocinar) +5 (5PG). Cheff-Fu (Pelea y Puntería +4 cuando se usan artefactos de cocina, 4PG). 9 PG.

**Pervertido:** Por así decirlo, el personaje es aficionado a ciertas cosillas ilícitas. Esto le confiere una mala reputación (-5 en Etiqueta y Persuadir), pero también una gran voluntad y astucia para lograr hazañas increíblemente pervertidas (+5 en Coraje, Alerta y Atletismo siempre que el personaje haga algo pervertido). 5PG.

## Trasfondos con requisitos

Una idea muy buena es imponer como requisito en ciertos trasfondos el tener otros de menor importancia. De esta forma, puedes crear una red en la que los personajes vayan progresando a medida que adquieren nuevos trasfondos. Por ejemplo:

**Brujo del caos:** Guerrero adiestrado en magia negra y en el uso de la espada. Toda arma esgrimida por el brujo, gana un +3 al daño. Se requiere ser primero brujo y mercenario. 6 PG.

**La Orden:** Sociedad ocultista de brujos con una importante red de información. Se requiere tener la habilidad mágica Nigromancia a nivel 3 o superior. 10 PG.



# Capítulo 4:



En este capítulo se trata con todo detalle el uso de toda clase de vehículos y maquinaria, desde un simple automóvil a un crucero espacial o un robot gigante de combate.

En un primer lugar se habla sobre la creación de un vehículo en C-System. Este proceso, aunque es muy similar a la creación de personajes, varía básicamente en el nombre de los atributos y puntos a repartir.

# Vehículos



La segunda parte del capítulo está destinada a la conducción y pilotaje de un vehículo.

Si bien en el reglamento básico ya se mencionaba, aquí se trata el asunto más calma y detalle.

# CREACIÓN DE VEHÍCULOS

Crear vehículos es igual que crear PJ, es decir, repartiendo puntos entre trasfondos y características.

Si decides que los PJ partan con un vehículo propio (un barco para unos piratas, por ejemplo) puedes optar por descontar los PG del vehículo de los PG de los PJS y que los jugadores lo creen a su gusto u otorgar cierta cantidad de PG adicionales al grupo.

## ATRIBUTOS

Los parámetros básicos de todo vehículo. Todos comienzan a cero, siendo Fortaleza el único indispensable.

### Características principales

**Estructura (STR).** También llamada escala. Es el tamaño del vehículo. El bono se suma a Fortaleza, y la pena se resta al Movimiento y a la Maniobrabilidad.

En el manual avanzado, también se usa para calcular el peso máximo soportado.

STR	Bono	Pena	PG	Ejemplo
1	+5	-2	40	Moto
2	+10	-4	80	Coche, jeep,
3	+15	-6	120	aeroplano, ambulancia,
4	+20	-8	160	F-15, camión.
5	+25	-10	200	Tanque,
6	+30	-12	240	Mech mediano.
7	+35	-14	280	trailer, autobús
8	+40	-16	320	Tren
9	+45	-18	360	jet privado
10	+50	-20	400	Submarino,
11	+55	-22	440	Jumbo
12	+60	-24	480	Acorazado
13	+65	-26	520	Mech gigante
14	+70	-28	560	Portaaviones
15	+75	-30	600	Aeronave

Si los jugadores crean sus propios vehículos, la regla de la X se aplica a partir de la base dada por la estructura. Es decir, si X es 10, y, por ejemplo, la MV dada por la estructura es de -7, el máximo para el vehículo estará en 3.

Por supuesto, la estructura máxima permitida, igual que el coste máximo permitido, ha de ser pactado de ante mano.

**Movimiento [MOV].** Coste: 5PG por nivel.

El equivalente a Destreza en una máquina. Mide la capacidad que tiene el vehículo de desplazarse.

**Fortaleza [F].** Coste: 5PG por nivel.

Mide la robustez de una máquina. Sustituye a Fuerza y Constitución en un vehículo.

Por cada 5 niveles de Fortaleza se incrementa un nivel en la Escala del vehículo.

**Sensores (SEN).** Coste: 5PG por nivel.

Sustituye la Percepción del piloto cuando use armas montadas, haciendo que no sea necesario un piloto para manejar el arma. Los sensores, además, otorgan un alcance de 500 metros por nivel, por lo que los penalizadores por distancia no son aplicables dentro de dicho rango.

**Automatización (AUTO).** Coste: 5PG por nivel.

Sería el sistema de navegación automático o la inteligencia artificial de la máquina. Sustituye a la Habilidad y a la Inteligencia del piloto cuando se maneje el vehículo, es decir, el vehículo se conduce a si mismo.

### Características derivadas

**Maniobrabilidad [MV]:** La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización, se sumará al Movimiento.

Dependiendo del tamaño, el peso y las mejoras implantadas, este valor variará. A mayor tamaño, más difícil de pilotar.

La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. Cada 5 puntos de Fortaleza (o uno de estructura) se resta dos de MV

**PDE:** Puntos de daño estructural. La vitalidad de una máquina. Se calcula como Fortaleza x2, x5 si se trata de un vehículo muy importante.



## TRASFONDOS

**Estilo (EST).** Coste: 5PG por nivel.

Lo chulo que es el vehículo. Sirve de bono al Carisma cuando se pilote.

**Artrópodo.** Coste: 15PG, +5PG por par de patas adicionales.

El vehículo posee varios pares de piernas. Cada par extra sube en 10 km/h la velocidad y suma 5 PG al coste (4 piernas = 30 PG y 16 km/h). Su velocidad aumenta en 10km/h por cada MOV y par de patas extra.

**Bípedo.** Coste: 15 PG.

El vehículo posee dos piernas antropomórficas para desplazarse. Esto le confiere la capacidad de sortear obstáculos que un vehículo de ruedas no puede, pero lo hace más lento. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

**Deslizante.** Coste: -5PG.

El Vehículo puede deslizarse por superficies sólidas, como un trineo. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

**Flotante.** Coste: 12 PG.

El Vehículo viaja principalmente por encima del agua o cualquier otro líquido, como los barcos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

**Armamento.** Coste: 1PG por nivel.

Sustituye a la habilidad de Lucha del piloto cuando manejes armas blancas en el vehículo.

**Motor de reacción.** Coste: 20 PG.

El vehículo posee una propulsión aérea de gran potencia que, como mínimo, alcanza la velocidad del sonido. Su velocidad pasa a ser de 0,5 mach (velocidad del sonido) por cada MOV.

**Rotores.** Coste: 15.

Como los helicópteros. El Vehículo puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.

**Subterráneo.** Coste: 25.

El Vehículo viaja principalmente por debajo de tierra u otro material sólido. Su velocidad pasa a ser de 6 km/h por cada MOV.

**Sumergible.** Coste: 20.

Como los submarinos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

**Ruedas.** Coste: 0PG.

El método de desplazamiento por defecto. Su velocidad pasa a ser 10km/h por cada MOV.

**Turbinas.** Coste: 20 PG.

El Vehículo alcanza notables velocidades gracias a la propulsión que consiguen con sus motores. Su velocidad pasa a ser de 80km/h por cada MOV.

**Viaje espacial.** Coste: 50 PG.

La máquina puede saltar al hiperespacio y viajar por la galaxia. Este sistema de movimiento no funciona a corta distancia. Su velocidad será de 0,1 año luz por cada MOV.

**Aerodinámica.** Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la MV y al MOV en las tiradas relacionadas con la velocidad.

**Computadora.** Coste: 2PG por nivel.

La base de datos de la máquina. Sirve como bono a la Educación y Ciencia del piloto.

**Motor.** Coste: 1PG por nivel.

La potencia de la máquina. Se suma a F en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

**Radar.** Coste: 1PG por nivel.

Se suman a Percepción o a los Sensores de la máquina en las tiradas de rastreo y búsqueda.

**Sistemas.** Coste: 1PG por nivel.

Se suman a los Sensores de la máquina o al Percepción del piloto en las tiradas de puntería y disparo.

**Seguridad.** Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la AUTO y a SEN en tiradas de vigilancia y sistemas de seguridad.



**Sincronización.** Coste: 1PG por nivel.

La relación entre piloto y máquina. Se suma a la MV para medir la iniciativa en las maniobras y la capacidad de reacción de la máquina.

**Vuelo espacial.** Coste: 1PG por nivel.

Se suma a la MV y al MOV en las tiradas relacionadas con la velocidad en el vacío. Requiere tener Viaje espacial.

**Apéndice.** Coste: 3 PG.

Colas, tentáculos, brazos mecánicos y otras cosas similares.

**Armas.** Coste: 2PG por punto de daño.

Todo vehículo de combate lleva armas. Si no deseas especificar nada, el coste será de 2 PG por punto de daño. Si deseas crearte tus propias armas, solo tienes que crear un arma a escala humana, y sumar el daño adicional.

Algunas armas, como los escudos, rifles, y armas de melé, no son aplicables a vehículos que no tengan brazos.

**Blindaje.** Coste: 2 PG por punto de blindaje.

Lo difícil que es dañar al vehículo. Equivale a la armadura en un vehículo. Inicialmente es igual a cero, pero puede ser mejorado mediante un punto por PG invertido.

Por cada 5 puntos de blindaje resta dos puntos en MV y otros dos de MOV.

**Sistema presurizado.** Coste: 8 PG.

Obligatorio para viajes a grandes profundidades o al espacio exterior.

**Despegue vertical.** Coste: 5 PG.

Permite despegar de forma vertical.

**Estancias y cabinas.** Coste: 1 PG por unidad.

Cocinas, dormitorios, cabinas de piloto, laboratorios y demás estancias. El tamaño aproximado es de unos 4 metros cuadrados (2 x 2) por nivel de estructura; para duplicar el espacio hay que duplicar el coste.

**Extras especiales.** Coste: 5 PG por opción.

Añade guías por láser, sensores (térmicos, ópticos, electrónicos, etc.) o contramedidas al vehículo.

**Mano.** Coste: 2 PG.

Acoplable a una extremidad. Permite sujetar objetos y manipular objetos.

**Pinzas y garras.** Coste: 5 PG.

No compatible con la mano. Permite agarrar o golpear con Fortaleza +5. Si no se colocan en una extremidad, se considerarán como mandíbulas o picos.

**Transformación.** Coste: variable

Mejora que permite al vehículo transformarse en otro. El precio hay que pagarlo por cada punto de habilidad, característica o blindaje alterado (sumado o restado) en la transformación. Cualquier mejora adicional (capacidad de vuelo, sumergible, etc.) adquirida con la transformación habrá que pagarla aparte.

**Sistema de escape.** Coste: 1 PG.

Salida de emergencia por la cual el PJ puede escapar si el vehículo es destruido.

**Residencia a la presión.** Coste: 5 PG x nivel.

Por cada nivel, el vehículo aguantará una presión de 1 Km. de profundidad.

# CONDUCIR Y PILOTAR

## TIRADAS DE PILOTAJE

Con estas tiradas se comprueba si consigues hacer un giro imposible, si atraviesas dos obstáculos o si consigues alcanzar de un disparo a tu enemigo.

**Maniobra:** Habilidad + Dirigir (o Conducir, o Navegar, depende del tipo de vehículo) y súmale la MV del vehículo.

Dificultad	Maniobra	Dificultad	Maniobra
6	Retroceder, arrancar.	21	Esquivar un objeto.
16	Frenazo de emergencia. Giro de 180°.	24	Pasar entre 2 objetos, recuperar el control.
18	Conducir en zigzag	27	Pilotar dentro de un huracán.

Si la maniobra no aparece descrita, elige la más similar y aplica los modificadores que consideres adecuados. Ante todo, el sentido común.

**Ataque cuerpo a cuerpo:** MV + HAB + Dirigir. Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

**Combate con disparos:** MV + Percepción + Artillería. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

**Tirada de evasión:** MV + HAB + Dirigir (o Conducir, o Navegar, depende del tipo de vehículo). Echa un vistazo a las reglas de intercepción en combate (más adelante) para más detalles.

**Acciones del vehículo:** Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todo terreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora.

Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas y el DJ deberá de usar el sentido común.

**Otros:** Igual que pasa con los PJS, a los vehículos les puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) + habilidad específica si ocurre algo de esto en tu juego.

**Animales y monturas:** Algunas criaturas y bestias pueden usarse de montura. En este caso, usa la habilidad de Animales, en lugar de la de Dirigir/Conducir. Para calcular la MV, usa el atributo de Constitución, por cada 5 en CON, se pierde un punto en MV. Cuando el animal no sea conducido por un jinete, la resolución de acciones sigue las mismas normas que usamos con los personajes corrientes.

## Acciones de intercepción

Normalmente, en combates entre vehículos, antes de poder atacar al rival, es necesario interceptarlo y ponernos en una posición favorable.

La intercepción se determina mediante una tirada enfrentada de MV + HAB + Dirigir (o habilidad equivalente) entre ambos contendientes.

El que saque el valor más alto ha conseguido una posición aventajada que se basa en la diferencia de puntos que haya obtenido con respecto al otro:

Diferencia	Posición
Empate	Opuestos. uno da la espalda al otro.
1 punto	Enfrentados. Uno enfrente del otro, pro el ganador tiene una leve ventaja de +1 en la tirada de ataque.
2 puntos	Ladeado. El perdedor ofrece el lateral que elija al ganador. +2 durante la tirada de ataque
4 puntos o más	Cazado. el perdedor queda de espaldas. +4 o más durante la tirada de ataque del ganador, y el blanco no podrá devolver el ataque hasta que cambie de posición.

Básicamente, puedes considerar la intercepción como una tirada de apoyo. El nivel de éxito en la tirada de intercepción servirá de bonificación en la tirada de ataque del ganador, hasta que el blanco consiga vencer en una nueva tirada opuesta y cambiar de posición.

# Capítulo 5:

Entendemos como sobre natural a cualquier cosa que o bien desafíe las leyes de la ciencia sin ninguna explicación o bien a algo que creado de nuestra imaginación sin el más mínimo rigor científico.

En este capítulo veremos como crear toda clase de personajes sobre humanos, desde una criatura de fantasía, un hechicero o un súper héroe.

También se tratará el uso de la magia y los súper poderes, mediante un conjunto de reglas que nos permitirá crear nuestro propio y específico sistema de magia, y un par de ejemplos de cómo puede emplearse tanto la magia como los talentos sobre humanos en un juego.

# Sobrenatural



# No HUMANOS

Denominamos poderes a todas aquellos trasfondos y habilidades que confieran cualidades sobrehumanas. La visión nocturna de un elfo, la concha de una tortuga, los brazos de un pulpo, la capacidad de leer la mente de un telépata, o la fuerza de un superhéroe, son ejemplos de poderes.

Denominamos no humano a cualquier personaje que posea uno o más poderes.

## TIPOS

Existen muchos tipos distintos de seres no-humanos. Dependiendo de la ambientación de tu juego, puede ser que pertenezcan a una clase u otra, o pertenecer a más de una, que todo es posible.

**Animales.** Cualquier animal o bestia existente tiene atributos distintos a los humanos.

**Criaturas fantásticas.** Insectos gigantes, dinosaurios, monstruos mitológicos o bestias abismales son sólo algunos ejemplos de las criaturas que puedes inventar. Aquí se incluyen todas esas criaturas que suelen aparecer en los bestiarios de los juegos de rol de fantasía épica.

**Deidades cósmicas.** Las entidades primigenias de La Llamada de Cthulhu, o ciertos personajes de cómics, como Thor, son un buen ejemplo de este tipo de seres. La forma, el poder y las intenciones de este tipo de seres pueden ser cualquier cosa.

**Expertos en lucha.** No es exactamente que sean seres sobrehumanos pero, en determinadas ambientaciones, sus talentos sobrepasan claramente el límite humano. Ejemplos de este tipo los encontramos en cualquier manga o videojuego de lucha, como Dragon Ball o Street Fighter.

**Hechiceros.** Cualquier usuario de la magia. Druidas, ilusionistas, médiums, etc. En ocasiones, pueden ser confundidos o sustituidos por psíquicos.

**Implantados.** Propios de los juegos tipo cyberpunk. Son individuos corrientes a los que se les ha implantado de forma artificial mejoras cibernéticas o biológicas.

**Psíquicos.** Personajes con cualidades mentales sobre humanas, como la telepatía, el control mental, el hipnotismo, la telequinesia, etc. Dependiendo de la ambientación, se pueden conseguir poderes mentales mediante magia, mutaciones, drogas, etc.

**Mutaciones y seres con poderes adquiridos.** Personajes que, excepcionalmente, tienen dones especiales, aunque los demás miembros de su raza no los tengan. Pueden darse por mutaciones, accidentes biológicos, exposición a la radiación, etc. Son típicos personajes de un juego de superhéroes.

**Razas humanoides.** Son las criaturas humanoides propias de los juegos de fantasía. Se trata de seres bípedos, con una fisonomía cercana a la humana. Algunas razas humanoides de juegos de fantasía son los elfos, los medianos, los enanos, los vampiros, los minotauros y los licántropos. Pueden crearse para ser escogida por los jugadores, o como parte del bestiario del juego.

**Razas alienígenas.** Seres procedentes del espacio exterior, generalmente de aspecto humanoide, con un nivel tecnológico muy avanzado. Igual que las razas humanoides, tienen una cultura muy definida. Suelen ser propias de juegos de ciencia ficción.

**Xeno-exóticas.** Es el equivalente a los animales y a las criaturas fantásticas, pero en versión alienígena. Este tipo de seres pueden ser cualquier cosa. Desde los aliens de Ridley Scott, a los bichos extraños que aparecían en la serie Doctor Who. A diferencia de las criaturas de fantasía, estos seres no tienen limitaciones como el metabolismo o un aspecto similar al de un animal real.



## CREACIÓN

Crear una nueva criatura, o una nueva raza, es mas o menos lo mismo que crear una ficha para un personaje.

Tienen las mismas características y se pueden invertir los mismos puntos gratuitos en muchas cosas, tal y como para un PJ humano.

Los hechiceros, personajes mejorados

artificialmente (ya sea por mutaciones, accidentes o por implantes artificiales) y los artistas marciales no se contemplan en este apartado, ya que son individuos excepcionales y no miembros representativos de una determinada especie.

### Puntos de coste

Los trasfondos que otorgan cualidades sobrehumanas funcionan igual que las ventajas y desventajas corrientes. Los positivos cuestan PG, y los negativos los dan.

Si lo que quieres es crear una nueva criatura para enfrentarlas a tus PJ, no tiene mucho sentido contabilizar los PG, simplemente escoge los rasgos que mejor te vengan y ya está.

Pero si quieres crear varias razas para que tus PJ elijan cuál quieren ser, o pretendes usar los trasfondos a modo de superpoderes, los jugadores deberán pagar el precio estipulado por cada ventaja especial que posea su PJ.

## Trasfondos raciales

Una criatura podría tener características, talentos y defectos innatos distintos a los de los humanos. Con las reglas de edición de

trasfondos puedes crear cualquier clase de don o talento para definir a esa especie que tienes en mente.

Aquí dejaré algunos ejemplos. Si necesitas de más, puedes recurrir a las listas de trasfondos de C-System, o usar las reglas de edición de trasfondos para crearte todo lo que necesites.

### Arma animal. 4

PG

Elegir entre garras, colmillos, espinas o cuernos. +2 al daño si se golpea con ellos.

### Bajar base de característica. -5 PG por nivel

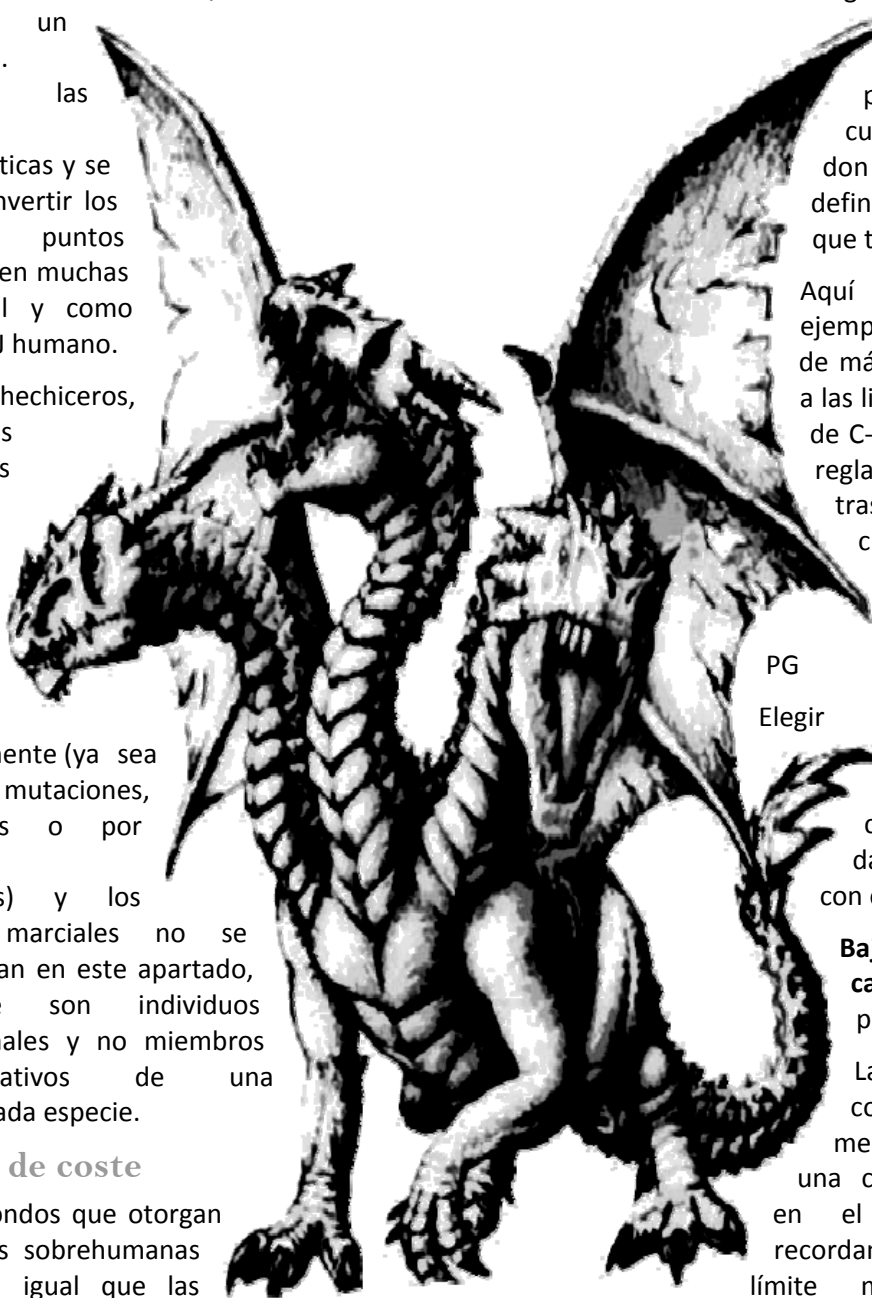
La raza empieza con un punto menos en la base de una característica, que en el caso humano recordamos que era 3. El límite máximo de la

característica también baja, así como el límite máximo de todas las habilidades relacionadas con la característica. Puede comprarse varias veces. Recuerda las penalizaciones por tener menos de 3 en un atributo principal.

Puede comprarse varias veces. Recuerda las penalizaciones por tener menos de 3 en un atributo principal.

### Cola gruesa. 6 PG

Una poderosa cola que otorga Fuerza +2 cuando se golpea con ella.



**Debilidad.** -10 ó -15 PG.

Hay una sustancia (la plata, por ejemplo), que causa especial daño al personaje. Cualquier herida causada con esta sustancia causará el doble de daño. Si la sustancia es más común (como el fuego o la luz del sol) otorgará 15 PG en lugar de 10.

**Grandes mandíbulas.** 9PG

Unas potentes mandíbulas que suman +6 al daño. No obstante, dado su tamaño, la tirada de pelea tiene una penalización de -3.

**Inmunidad.** 15, 20 ó 50 PG

La criatura es inmune a alguna clase de sustancia no muy común, como el calor, el frío o la oxidación (no podrá arder). Si es algo más importante, como la inmunidad al vacío (no necesitará respirar), inmunidad a al fuego (inmunidad a la oxidación y al calor), inmunidad al envenenamiento o inmunidad a las enfermedades, costará 20 PG en vez de 15.

Cosas extremas, como la inmunidad a la magia o al daño físico, costarían 50 PG.

**Intercambio de atributos.** 0 PG.

Una buena forma de equilibrar distintas clases de personajes es dar bonificaciones en algunas características y penalizaciones equivalentes en otras. Ejemplo: Un duende podría tener +3 en Destreza, pero tendría FUE -1 y CON -2.

**Miembro extra.** 2 PG.

Un par de brazos adicionales. Permiten una acción extra por turno sin penalización.

**Seudópodos.** 2 PG.

Un par de tentáculos, como los de un calamar. Permiten una acción extra por turno sin penalización.

Las tiradas de manipulación de objetos tienen una penalización de -1, pero las de agarrar usando la Fuerza tienen un bono de +1.

**Licantropía.** 8PG. +3 en FUE, DES y CON y -2 en INT, CAR y HAB al transformarse. Se ganan unas bonitas garras con +1 al daño, unas mandíbulas con +3 al daño y debilidad a la plata (daño doble). La transformación consume 15 puntos de Aguante por escena.

**Respiración acuática.** 2 PG.

El PJ puede respirar en el agua.

**Subir base de característica.** 5 PG por nivel.

La raza empieza con un punto mas en la base de una característica, que en el caso humano recordamos que era 3. El límite máximo de la característica también aumenta, así como el límite máximo de todas las habilidades relacionadas con la característica. Puede comprarse varias veces. No se permite superar la regla de la X.

**Visión térmica.** 2PG.

Permite ver en el espectro infrarrojo y el calor para orientarse en la oscuridad.

**Zona vulnerable.** +7 PG por zona.

Una parte del cuerpo donde, al ser alcanzado, se sufre un daño especial. Existen tres variantes:

- Criaturas con armadura corporal. En este caso no se aplica un daño extra, simplemente la armadura corporal no cubre dicha zona, por lo que no la protege.
- Criaturas completamente inmortales o no muertas. Aunque la criatura no pueda morir, la destrucción de dicha zona, o sufrir una herida mortal (llevar los puntos de vida a cero) al ser golpeados en ella, acabarán con la criatura. Un ejemplo es dispararle en la cabeza a un zombi.

NOTA: Si el efecto es temporal, es decir, la criatura está muerta solo hasta que alguien la cure, o se le retire el artefacto que la dañó (como la estaca en el corazón de un vampiro), otorga sólo 5 PG.

- El resto de casos. Golpear una zona vulnerable causa el doble de daño. Es como si se golpeara un órgano vital. Técnicamente hablando, la cabeza y el corazón son zonas vulnerables para todos los PJS por lo que no cuentan a menos que tengan alguno de los otros dos efectos.

**Drenaje.** 5PG por nivel.

Permite absorber un tipo de energía (vitalidad, luz, calor, electricidad, etc.) mediante contacto físico. Cada vez que el PJ sea expuesto a esa energía, gana tantos puntos de aguante como nivel en este poder. Si el daño ocasionado supera el nivel del don, el PJ será dañado de manera normal.

# LA MAGIA

La magia es un elemento místico y esotérico, muy común en muchas ambientaciones. Generalmente se conoce como magia a la capacidad de tomar prestado el poder de una entidad superior, ya sea un espíritu, la fuerza de los elementos, o una deidad a la que sirva el PJ.

No obstante, puedes usar las reglas de magia para definir muchos fenómenos sobrenaturales distintos y no necesariamente relacionados entre sí. Los superpoderes basados en el control de la energía (lanzar rayos, dominar el viento, etc.), los poderes psíquicos (mover objetos con la mente, leer el pensamiento, etc.) o cosas como "La Fuerza" de los Jedi son solo algunos de los fenómenos que puedes representar con estas reglas.

Las reglas han sido pensadas para poder usarse de muchas formas distintas y acomodarse a los gustos de cada uno. Lee detenidamente este apartado y decide por ti mismo cómo quieres introducir la magia en tu juego.

## NOCIONES GENERALES

En C-System, las situaciones donde se usa la magia se resuelven igual que cualquier otra situación, es decir, tirando

Característica + habilidad vs dificultad. Por tanto, sólo tienes que definir qué características, habilidades y dificultades son las que entran en juego.

La magia se considera un talento sobrenatural y, por tanto, su utilización consume puntos de Aguante, igual que cualquier otra tarea que requiera esfuerzo físico.

Si el consumo de Aguante te parece bajo, dúplalo. También puedes tratar la magia como algo oscuro y peligroso y pedir tiradas para evitar la locura cuando se utilice, so pena de perder puntos de Razón si se falla.

### Características

Por defecto, no hay ninguna característica que defina el uso de la magia. Por tanto, corre por tu cuenta decidir qué característica se usa en la magia de tu juego.

Y aquí está el primer problema: ¿usas sólo una o es mejor tener varias?

Una vez más, todo depende de cómo quieras orientar tus partidas.

Con una sola, la magia de tu juego será más poderosa,

ya que tus jugadores tendrán menos características que potenciar. Por otro lado, si tienes varias características mágicas, puedes hacer que existan diversos tipos de magia en tu juego (magia creadora, magia destructora, magia de alteración, magia de control, etc.).

Aquí dejamos algunos ejemplos:

**Magia (MAG):** Característica principal que define el poder mágico. El límite máximo en la característica de magia ha de ser el mismo que el de las demás características.

**Psiónica (PSI):** Característica relacionada con los poderes mentales, como la telepatía, el control mental y la telekinesia. Dependiendo de la ambientación, los poderes mentales pueden ser tratados como un tipo de magia u otro tipo de talento sobrehumano (mutaciones, abuso de drogas experimentales, talentos alienígenas, implantes biomecánicos, etc.).

**PAROUS:** Engendrar. Define la magia usada para crear, construir o invocar algo.

**RUPT:** Ruptura. Define la magia usada para destruir, dañar o negar algo.

**SOLU:** Disolución. Para la magia de alteración o modificación, ya sea uno a mismo o a otras cosas.

**VOLEN:** Deseo. Para la magia que permita controlar, conocer o dominar algo o a alguien.

### Usando atributos mundanos

Si lo prefieres, puedes usar las características corrientes en lugar de introducir las características mágicas:

**Carisma:** En tiradas mágicas que provoquen fascinación, sorpresa u obediencia.

**Voluntad:** En tiradas mágicas que provoquen transformación, agresión o control.

**Inteligencia:** Para tiradas mágicas dedicadas al aprendizaje, al análisis o a la creación.

**Percepción:** Para tiradas mágicas de clarividencia o percepción extrasensorial. También se usa para lanzar rayos y otras cosas parecidas.

**Destreza:** Para tiradas mágicas de evasión o movimiento

**Habilidad:** Para tiradas mágicas relacionadas con la construcción o el modelado.

### Aumento de atributos mágicos

Generalmente, las características y habilidades mágicas se incrementan igual que las normales, con la única diferencia que suelen comenzar a nivel 0, ya que son opcionales.

Sin embargo, la magia puede jugar un papel diferente. Es posible que el poder mágico sea otorgado por alguna deidad, que su energía sea la vida de seres vivos, o cualquier otra cosa.

En estos casos, la experiencia como tal no es aplicable a la magia, porque el potencial mágico del PJ no tiene nada que ver con el entrenamiento o el conocimiento adquirido. Se requiere de otro tipo de puntos, que no sean los de experiencia, y que deberán ser inventados por el creador del juego.

Algunos ejemplos:

**Energía divina:** Los dioses recompensan con experiencia a sus servidores. Al finalizar cada partida, reparte entre -3 y 3 puntos divinos a cada mago, en función de lo fiel que sea a su culto. Subir un nivel una característica mágica cuesta 5 puntos divinos por nivel. Las habilidades mágicas si se pueden aumentar mediante experiencia.

Si un mago empezase a tener puntos negativos, comenzará a perder niveles en sus características mágicas.

**Vitae:** La vitalidad extraída de los seres vivos permite aumentar el poder del brujo. Por cada 50 PV consumidos, se gana un punto de Vitae. Incrementar una característica mágica un nivel cuesta 5 puntos de Vitae por nivel. Las habilidades mágicas se pueden aumentar mediante la experiencia normal.

**Esencia:** Los magos son una raza de seres inmortales condenada a enfrentarse entre ellos hasta el fin de los tiempos. Cada vez que un mago mata a un semejante, absorbe tantos puntos de Esencia como puntuación tuviese la víctima en su característica mágica. Incrementar la característica mágica un nivel cuesta 5 de esencia por nivel a subir.

**Antigüedad:** Por cada 10 años de edad se obtiene (por ejemplo) un PG para habilidades normales, mágicas, características normales o características mágicas. Es un buen recurso para representar a seres inmortales, con miles de años de vida.

## Habilidades mágicas

Las habilidades mágicas definen cuántos tipos concretos de magia existen. O lo que es lo mismo, a cuántos objetos distintos se le puede aplicar la magia.

Cuando quieras introducir magia o superpoderes, debes de crear sus propias habilidades mágicas, una por cada clase de magia o superpoder que desee que exista.

Como la variedad de opciones es casi ilimitada, aquí dejamos unos ejemplos para que te hagas una idea. Si necesitas otros, siempre puedes recurrir a tu imaginación y crearlos con las reglas de edición de trasfondos.

También puedes echar mano de alguno de los muchos ejemplos que se dan en las listas de trasfondos de C-System (tanto en el manual básico como en el avanzado).

**Alquimia:** Se utiliza para escribir e interpretar textos mágicos. También define el dominio sobre la magia de objetos, o Alquimia, y la creación de remedios o pociones.

**Brujería:** Dominio sobre el mal, la electricidad, las enfermedades y la oscuridad.

**Clarividencia:** Esta habilidad permite expandir la consciencia hacia un lugar lejano del mismo modo en el que se puede ajustar la visión de unos prismáticos. Con ello se pueden “ver” objetos lejanos, examinar una habitación a través de una puerta o pared o averiguar qué es lo que tiene alguien en un bolsillo.

**Druidismo:** Refleja el control de animales, vegetales y fuerzas de la naturaleza. No afecta a los muertos vivos.

**Hipnotismo:** Permite socavar la voluntad mediante el contacto visual.

**Ilusionismo:** Para crear ilusiones y manipular la percepción.

**Magia Astral:** Para el dominio sobre el espacio, el tiempo y los espíritus.

**Magia blanca:** Control de los pensamientos positivos, la luz y la salud.

**Nigromancia:** Dominio de los cuerpos inertes y las criaturas no muertas.

**Ocultismo:** Para realizar rituales. Muy útil si no queremos introducir habilidades mágicas en el juego.

**Elementalismo:** Control sobre el fuego, el agua, el aire y la tierra.

**Hechicería:** Refleja el dominio sobre los hechos mundanos y las probabilidades.

**Senda de la tierra:** Para manipular y controlar la tierra, la arena y las rocas.

**Senda del agua:** Para controlar y manipular tanto el agua como el hielo.

**Senda del cielo:** Para controlar y manipular el viento y la electricidad.

**Senda del fuego:** Para manipular y controlar el fuego y el calor.

**Proyección astral:** El espíritu del PJ adquiere la habilidad de abandonar su cuerpo y viajar libremente. La forma espiritual tendrá un aspecto idéntico al del personaje, pero será translúcida y ligeramente brillante. En su nueva forma, el PJ podrá flotar y atravesar objetos sólidos pero no podrá sujetar ni tocar nada del mundo “real”. Sin embargo, podrá usar cualquier poder psíquico que posea.

**Telekinesia:** Es la capacidad de manipular, golpear y mover objetos con la fuerza de la mente. Usa Magia + Telekinesia como si fuese FUE + Atletismo ó Pelea.

**Telemetría:** Con este poder, el psíquico tendrá visiones acerca del objeto que tenga entre las manos. La información parecerá en forma de flashbacks y, a menos que se obtengan un mínimo de tres éxitos, el personaje no podrá escoger la información que desea recibir. A efectos de juego, el jugador podrá realizar una pregunta simple al Narrador acerca de dicho objeto por cada éxito obtenido superior a dos. Mientras el poder de telemetría esté en uso, el PJ ganará la habilidad de usar dicho objeto, obteniendo un bono igual a Telemetría/2.

**Teología:** Esta habilidad se usa para persuadir o hablar con las entidades invocadas o con criaturas espirituales.

**Ninjutsu:** Habilidad que permite mezclar la energía espiritual y mental para moldear la energía física y utilizar técnicas ninjas.

**Telepatía:** Permite comunicarse mentalmente o interferir los pensamientos de otra persona, tanto si tiene este poder como si no. Se suma +3 a la dificultad de la tirada por cada exponente de 2 (2, 4, 8, 12, 32, 64, etc.).



**Moldear energía:** Permite crear estructuras sólidas de un tipo de energía (luz, sonido, etc.) Las estructuras creadas medirán un metro cúbico y tendrán un punto de Fortaleza y Armadura por nivel en esta habilidad.

**Emanar energía:** Permite lanzar un ataque de energía a definir (energía nuclear, rayos eléctricos, aliento de fuego, etc.). Cada éxito en la tirada causa un punto de daño al enemigo.

### Usando habilidades mundanas

No es imprescindible introducir habilidades especiales. Usando la lógica, puedes lograr similar efecto usando habilidades normales.

**Puntería / Disparo:** Puede servir para lanzar rayos mágicos o proyectiles encantados.

**Pelea / Lucha:** Lo mismo, pero con conjuros y técnicas que potencie el daño físico.

**Investigar / Alerta:** Para poderes de análisis, clarividencia y percepción extrasensorial.

**Persuadir / Etiqueta:** Para hechizar o subyugar la voluntad.

**Concentración/Coraje:** Para crear o moldear algo, montar barreras, o invocar cosas.

## USO DE LA MAGIA

### Tiradas simples

Igual que en las tiradas normales. Si necesitas una ayudita para imponer una dificultad justa, utiliza esta tabla:

Dif.	Ejemplos
9	Hacer levitar un objeto, encender una vela.
12	Quemar una tabla de madera. Crear agua.
15	Levitar, lanzar un rayo. Reparar algo.
18	Invocar un oso, alzar un muro de tierra. Curar.
21	Moldear el hierro, perforar un muro.
24	Invocar un demonio menor, moldear el acero.
30	Hacer que un volcán activo entre en erupción.
33	Mover objetos tan pequeños como un alfiler.
36	Transformar una moto en una limusina.
39	Manipular reacciones químicas.
42	Levantar una casa, desintegrar a alguien.
45	Manipular las moléculas.
48	Moldear el adamantino, provocar un maremoto.
51	Manipular los átomos.
54	Poner en órbita un elefante.
57	Sacar a flote un barco, levitar una montaña.
63	Destruir una ciudad, mover placas tectónicas.
69	Lanzar una montaña fuera del planeta.

En este tipo de tiradas, las dificultades, más que nunca, son muy subjetivas. Si quieres que un mago realice un conjuro, ponle una dificultad menor; si crees que el hechizo es muy alocado, no tiene fundamento o pone en peligro la estabilidad de la partida, adjudícale unas dificultades imposibles. Ante todo, sentido común.

Los conjuros que mejoran objetos han de sobrepasar una dificultad de nivel 15 + los PG/monedas que cueste el objeto. Por cada éxito, su precio, valor defensivo o de ataque se incrementa en uno.

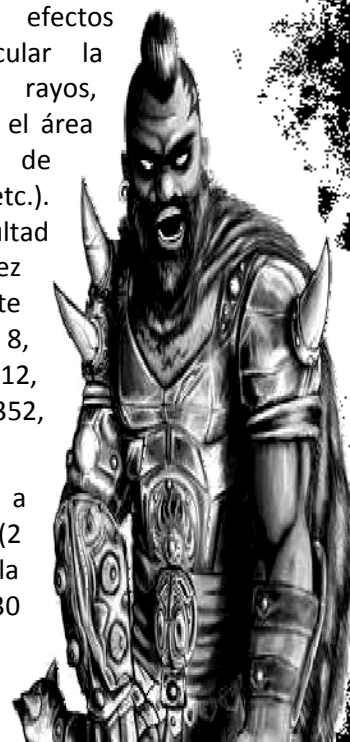
Los conjuros que mejoren una habilidad (no las Características) funcionan igual, pero el efecto dura una escena.

Recuerda que una sola habilidad mágica no sirve para todo. Respeta sus usos.

En el caso de que dos fuerzas mágicas se enfrenten (como un conjuro de rayo contra uno de escudo), el resultado se resuelve con una tirada enfrentada de magia entre ambos hechiceros. No obstante, en determinados casos el master puede decidir el resultado si uno de los poderes tiene ventaja (el agua, por ejemplo, no puede frenar la electricidad) o dar una bonificación a una de las partes (el hielo, por ejemplo, refleja la luz, pero no del todo).

Puede que en ciertos efectos mágicos necesites calcular la distancia (lanzar rayos, teletransportarse, etc.) o el área de efecto (conjuros de protección, explosiones, etc.). En estos casos, la dificultad aumenta 3 puntos cada vez que la distancia aumente un exponente de 2 (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 356, 512, 1024, 2048, 4176, 8352, 16704, etc.)

Ejemplo: Lanzar un rayo a una distancia de 1024 m (2 elevado a 10) aumenta la dificultad en  $3 \times 10 = 30$  puntos.





## Tiradas enfrentadas

En el caso que el poder mágico afecte a otro personaje, éste tendrá derecho a intentar defenderse mediante una tirada enfrentada, llamada generalmente tirada de resistencia.

- Los conjuros que causen sueño, locura, celos, etc. podrán resistirse mediante una tirada de VOL + Concentración, o VOL + Coraje si causan miedo o tratan de impresionar.
- Los conjuros que causen debilitamiento, trasformen a la víctima, envenenen, etc. podrán resistirse mediante una tirada de Constitución + Atletismo.
- Los conjuros que alteren los sentidos, creando ilusiones, podrán resistirse mediante una tirada de Inteligencia + Investigar. Si el conjuro no se lanza directamente sobre el PJ, sino que afecta a una zona u objeto, no se podrá realizar la tirada, pero es posible percibir que algo no anda bien superando una tirada de Percepción + Alerta.
- Los conjuros ofensivos no pueden ser resistidos (sería como realizar una tirada para ver si una espada nos corta después de impactarnos) pero, a menos que se diga lo contrario, pueden esquivarse con tiradas de Destreza + Pelea o Atletismo, según el caso.

## EL ENFOQUE

Como ya se comentaba en el apartado de creación de trasfondos, la magia y los súper poderes pueden ser tratados de dos maneras.

### La magia como arma

Este sistema a se caracteriza por tener una cierta cantidad de trasfondos de efecto que simulan los diversos efectos mágicos del juego (llamados técnicas o conjuros), cuyo efecto se aplican si el personaje supera una tirada.

#### Ejemplo:

PJ: Lanzo mi conjuro de bola de fuego, que causa 10 de daño, contra ese orco.

Master: OK tira PER + puntería contra la DES + atletismo del orco.

<<El PJ saca 23 y el orco 18 en sus tiradas>>

Master: Bien, obtienes 5 éxitos, eso le causa al orco  $5+10=15$  puntos de daño.

Generalmente, este tipo de magia solo requiere superar una dificultad en caso de que afecte a otro personaje, dándose un éxito automático si el personaje, por ejemplo, desea usar un conjuro para calentar agua o levitar.

Si de todas formas deseas incluir dificultad, puedes echar mano de la tabla de dificultad anterior, o usar esta fórmula:

**DIF=15 + coste en PG del conjuro o técnica.**

Las habilidades y atributos introducidos pueden ser tanto mágicos como mundanos, eso ya depende de las opciones escogidas para tu juego en los apartados anteriores.

### La magia como habilidad

Este otro sistema de magia es mucho más libre que el anterior y se basa en la descripción que hagan los jugadores de sus efectos mágicos.

Se caracteriza por existir una serie de habilidades mágicas y, en ocasiones, también atributos mágicos, que se van combinando en función del efecto mágico deseado.

#### Ejemplo:

PJ: Intento incinerar al orco.

Master: Incinerarlo automáticamente es destruir, y tú no tienes puntuación en RUPT.

PJ: Ups, entonces trato de crear fuego usando sus ropas como material.

Master: eso es otra cosa, tira PAROUS + la senda de fuego

<<El PJ saca 23 y el orco 18 en sus tiradas>>

Master: Bien, obtienes 5 éxitos, por lo que las prendas del orco salen ardiendo automáticamente. El orco sufrirá 5 de daño por fuego cada turno hasta que muera o logre apagar las llamas.

Este sistema requiere de un uso más sabio de la tabla de dificultades, pero, a cambio, no necesitas una lista de conjuros, ya que son los mismos jugadores los que han de meditar que hacer con el poder mágico que posean.

## EJEMPLO 1: MAGIA POR CONJUROS

### Introducción

Los personajes que deseen tener magia han de adquirir un Don especial. Por ejemplo:

**Potencial mágico (15 PG):** Potencial mágico es un trasfondo que permite aprender magia. Todo aquel que posea potencial mágico tendrá derecho a escoger tres conjuros del grimorio.

**Ninjutsu (15 PG):** Permite manejar el Chakra, la unión entre el cuerpo y la mente, para ejecutar técnicas secretas.

### Conjuros

Unos cuantos conjuros de ejemplo. En el grimorio de magia y en el compendio de trasfondos tienes muchos más.

Estos conjuros, a menos que se determine otra cosa, se resolverán mediante tiradas de Ocultismo + el atributo pertinente.

**Clarividencia.** 5 PG. Permite ver cosas ocultas o a largas distancias. +3 a la dificultad por cada exponente de 2 m.

**Curar.** 5 PG. Permite recuperar tantos PV como valor se saque en la tirada. Un PJ totalmente curado por este conjuro purga cualquier maldición, enfermedad o veneno que estuviese afectándole.

**Escudo.** 5 PG. Crea un escudo de energía que bloquea ataques como una tirada de combate.

**Ilusión.** 5 PG. Permite crear una ilusión o disfraz. Para descubrir a un personaje disfrazado es preciso superar una tirada enfrentada de Percepción + Investigación contra la tirada del mago, o usar Clarividencia y sacar más puntos en la tirada de magia.

**Invocar.** 10 PG. Invoca a una criatura de cualquier clase. Sus características físicas (FUE, CON, DES y PER) y habilidades básicas serán iguales al valor de la tirada. El resto de las características, la mitad.

**Portal.** 5 PG. Crea una puerta entre 2 puntos en el espacio. La dificultad inicial es 0. +3 por cada exponente de 2m de distancia (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, etc.)

**Ráfaga mágica.** 2 PG. Golpea con un haz de energía, causando tanto daño como éxitos obtenidos en la tirada.

**Cuchillas de energía.** 3 PG. Causan +3 de daño al golpear cuerpo a cuerpo.

**Telekinesia.** 3PG. Permite mover y golpear objetos con la fuerza de la mente.

**Predecir.** 5 PG. Otorga la capacidad predecir el futuro. Por cada cinco minutos de tiempo futuro, la dificultad aumenta un punto.



**Convertirse en energía.** 10 PG. El personaje podrá convertirse en energía pura durante 1d6 turnos en los que será inmune al daño físico, su velocidad en carrera se multiplicará por 5, y podrá atacar con cuchillas de energía sin gastar aguante adicional.

**Tormenta psiónica.** 6 PG. El personaje invoca una tormenta psiónica ataca con una descarga de energía (+6 al daño) a todo ser viviente que se encuentre en un radio de 10 metros de él, y no consiga esquivar el ataque.

**Invisibilidad.** 5 PG. Ofuscas los sentidos con la fuerza de la mente. Si se supera la tirada de psiónica, el rival no puede verte ni oírte.

**Tele-Transporte.** 5 PG. Si se supera la tirada, el personaje, se ve tele transportado al lugar que él decida. La dificultad inicial es 0. +3 por cada exponente de 2m de distancia (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, etc.) y otro +1 por cada pasajero que se lleve consigo.



## EJEMPLO 2: MAGIA POR HABILIDADES

### Introducción

Para realizar un sortilegio, el jugador tira Magia + la habilidad mágica pertinente (ver más adelante) y ha de superar una dificultad determinada. Dicha dificultad es determinada por el master o una tirada de resistencia de la víctima del conjuro.

Por ejemplo, si un mago crea un veneno, el que se la beba deberá tirar Constitución + Atletismo vs. Magia + Magia negra. Si supera la tirada, el veneno no le hará efecto.

### Habilidades mágicas

Cada habilidad mágica tiene cierta cantidad de funciones aplicables, es decir, sirve para ciertas cosas, y es el mago el que determina el efecto concreto que quiere conseguir. Estas funciones están delimitadas por el nivel de habilidad y van creciendo en número y poder a medida se sube de nivel.

Ejemplo: La Senda del Fuego a nivel 1 permite quemar, pero a nivel 3 también permite lanzar flechas de fuego.

Las funciones de las diversas sendas mágicas son ambiguas a propósito. El jugador ha de facilitar la descripción del efecto que desea conseguir con su conjuro y el master ha de darle el visto bueno y adjudicar la dificultad pertinente, respetando siempre las funciones que permite cada senda mágica.

Los niveles restantes (2, 4, 6, 8 y 10), pueden ser considerados como una versión algo más poderosa que su predecesora, e intermedia con el nivel superior. Por tanto, el master puede permitir alguna concesión, y dejar que el jugador moldee un poco la situación a su conveniencia. Por ejemplo, si una senda a nivel uno provoca enajenación mental, a nivel dos puede provocar enajenación mental en dos personas, o afectar un área algo mayor de lo que lo haría a nivel uno.

De todas formas, esto es opcional, y queda a criterio del master.

### *Senda Elemental*

El mago es capaz de manipular las fuerzas físicas de la naturaleza.

Nivel 1: Calentar un líquido, causar descargas eléctricas (por contacto). Escudo de protección mágica.

Nivel 3: Crear niebla o un buen viento. Lanzar flechas de fuego o hielo (daño igual al número de éxitos).

Nivel 6: Invocar la lluvia o hacer que se mueva un bloque de tierra.

Nivel 9: Eclipsar el sol, causar tornados. Explosiones. 1m. cuadrado por nivel.

### *Druidismo*

Practicada por druidas y chamanes tribales.

Nivel 1: Comprensión básica de los idiomas de los animales. Hacer crecer una planta.

Nivel 3: Localizar a un animal o convertir a un animal en familiar. Hacer crecer enredaderas y que se muevan (para crear tentáculos, escaleras, muros, etc.). Hablar con una planta (un vegetal no ve ni escucha nada, pero "siente" cosas).

Nivel 5: Controlar animales o adoptar la forma de uno de ellos. Hacer que las plantas se muevan. Curar heridas normales. Rastrear.

Nivel 7: Llamar a una aberración animal (una especie de mezcla de varios animales con un ansia de sangre insaciable y habilidades básicas iguales al nivel de Druidismo del hechicero).

Nivel 9: Invocar la ayuda de todas las criaturas de una zona (100m cuadrados por nivel del hechicero). Entrar en comunión con la naturaleza, y percibir a todo dentro de la zona.

### *Magia Blanca*

Magia divina de curación y protección.

Nivel 1: Sanar. Aumentar el Coraje (tirada a dificultad normal; los éxitos se suman al Coraje del destinatario).

Nivel 3: Barreras de protección (abovedadas). Ataques de luz sagrada (solo afectan a los demonios y a los muertos).

Nivel 5: Bendecir un objeto (para que cause doble daño a los seres malignos). Curar enfermedades y venenos.

Nivel 7: Anular maldiciones. Contramagia (si se supera la tirada se anula cualquier conjuro).

Nivel 9: Ataques de energía sagrada. Expulsar seres malignos.

### *Ilusionismo*

Para alterar la percepción de los demás.

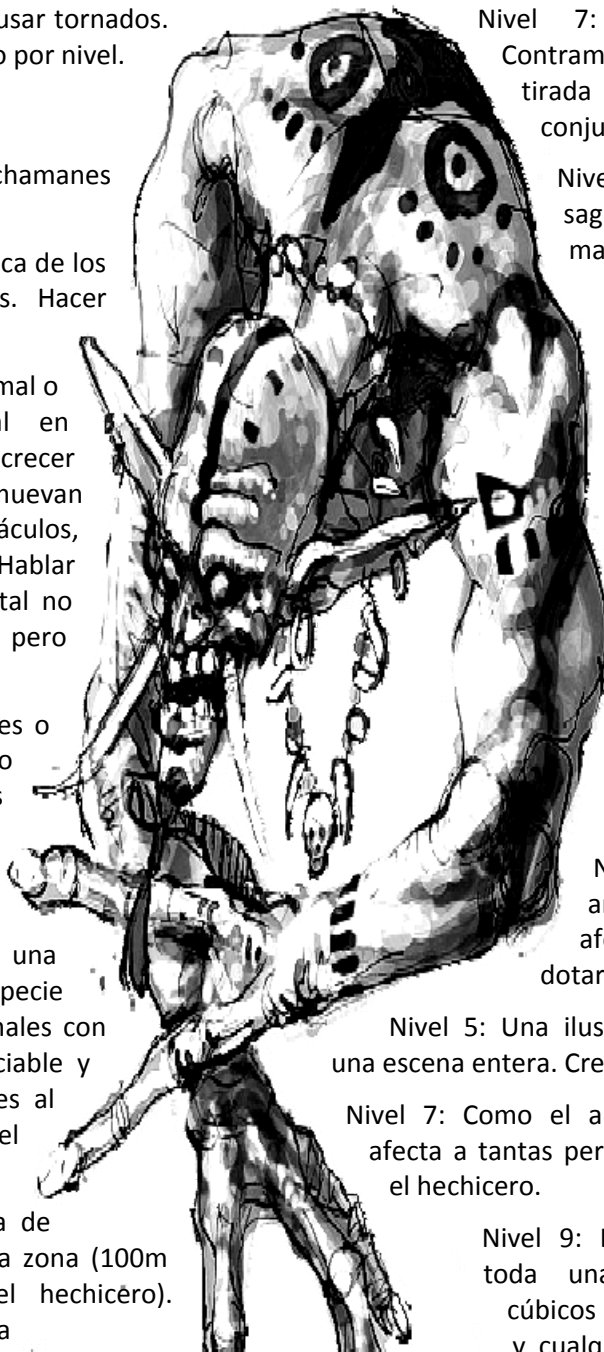
Nivel 1: Crear una ilusión estática que afecte a un sólo sentido. La ilusión dura tantos turnos como éxitos se obtienen en la tirada. Hacer invisible a una persona por nivel de Ilusionismo.

Nivel 3: Igual que el anterior, pero permite afectar a varios sentidos y dotarla de movimiento.

Nivel 5: Una ilusión completa que dura una escena entera. Crear un clon ilusorio.

Nivel 7: Como el anterior, pero la ilusión afecta a tantas personas como nivel posea el hechicero.

Nivel 9: Las ilusiones afectan a toda una zona (100 metros cúbicos por nivel de Ilusionismo) y cualquiera que entre deberá superar con una tirada de Percepción + Alerta la tirada de magia del hechicero.



### *Magia Negra*

Este tipo de magia permite atraer el poder de las tinieblas y usarlo en beneficio propio. Permite invocar la ayuda de seres demoníacos y causar toda clase de males y maldiciones.

Nivel 1: Controlar animales oscuros (ratas, arañas, serpientes), causar males y enfermedades menores.

Nivel 3: Convocar demonios intermedios. Causar plagas y maldiciones en zonas localizadas. Alzar un muerto viviente durante una escena (el nivel de sus atributos ha de ser igual o inferior al nivel del brujo).

Nivel 5: Provocar enfermedades, plagas y penalidades en grandes extensiones de territorio (100 m cuadrados por nivel). Lanzar rayos (de frío o corrosión).

Nivel 7: Resucitar a un muerto, alzar y controlar a muchos muertos a la vez (nivel en Magia Negra x 2). Invocar siervos demoníacos. Envejecer o rejuvenecer a alguien.

Nivel 9: Invocar a un líder demoníaco con grandes poderes. Éste protegerá un lugar durante eones, comandará un ejército de demonios menores, etc. Los efectos de invocar a una entidad mayor quedan a juicio del DJ.

### *Transmutación*

Puede hacer que las cosas muten en otras.

Nivel 1: Convertir un líquido en otro. Animar objetos pequeños

Nivel 3: Convertir un objeto en un material no vivo, como por ejemplo una persona en una estatua, durante un corto periodo de tiempo.

Nivel 6: Cambiar de forma y convertir una persona en estatua de manera permanente. Interrumpir el flujo de energía (puede usarse para repeler un ataque por fuego, frío o electricidad).

Nivel 9: Convertirse en otra persona hasta que se desee anular el efecto y dar vida a una estatua de manera permanente.

### *Adivinación o precognición.*

Visiones de futuro y profecías.

Nivel 1: Lecturas de cartas simples, adivinándose ciertos aspectos del futuro.

Nivel 3: Contactos con espíritus elementales.

Nivel 6: Predicciones concretas y comunicarse con muertos.

Nivel 9: Se entra en contacto con una entidad superior, quien puede otorgar algún conocimiento importante.

### *Senda del Caos*

Magia dedicada a la destrucción, tanto física como mental.

Nivel 1: Provocar enajenación mental, alterar las probabilidades de un juego o similar.

Nivel 3: Atraer una desgracia menor sobre alguien, lanzar rayos de energía.

Nivel 5: Provocar la locura, manipular el subconsciente de alguien. Contrarrestar magia (si supera la tirada enfrentada).

Nivel 7: Grandes cambios en las probabilidades de que ocurra un suceso. Atraer la mala suerte.

Nivel 9: Negación de hechos. El mago tira 1d6: si saca 4 ó 5 reduce las consecuencias de cualquier hecho reciente (1 minuto o menos), con un 6 las anula y con un 1 o un 2 las empeora. Gastando el triple de Aguante solo empeoran sacando un 1.

### *Magia Astral*

Manipulación y control de los espíritus y fuerzas espacio-temporales.

Nivel 1: Predecir el clima, controlar espíritus, percibir cosas invisibles. Comunicarse mentalmente, averiguar intenciones.

Nivel 3: Cargar mágicamente un arma (para dañar espíritus y demonios). Leer el pensamiento. Control mental.

Nivel 5: Crear áreas de protección contra magia o espíritus durante una escena. Escudos de fuerza (frontales).

Nivel 7: Teletransporte. Explorar una zona buscando una mente conocida.

Nivel 9: Enviar algo a otra dimensión durante un rato. Convocar grandes seres espirituales.

# Capítulo 6:

En este capítulo no se dan reglas de juego.

Este capítulo está destinado al director de juego, y en él se ofrecen una serie de ayudas y consejos para facilitar la tarea de crear un nuevo juego de rol.

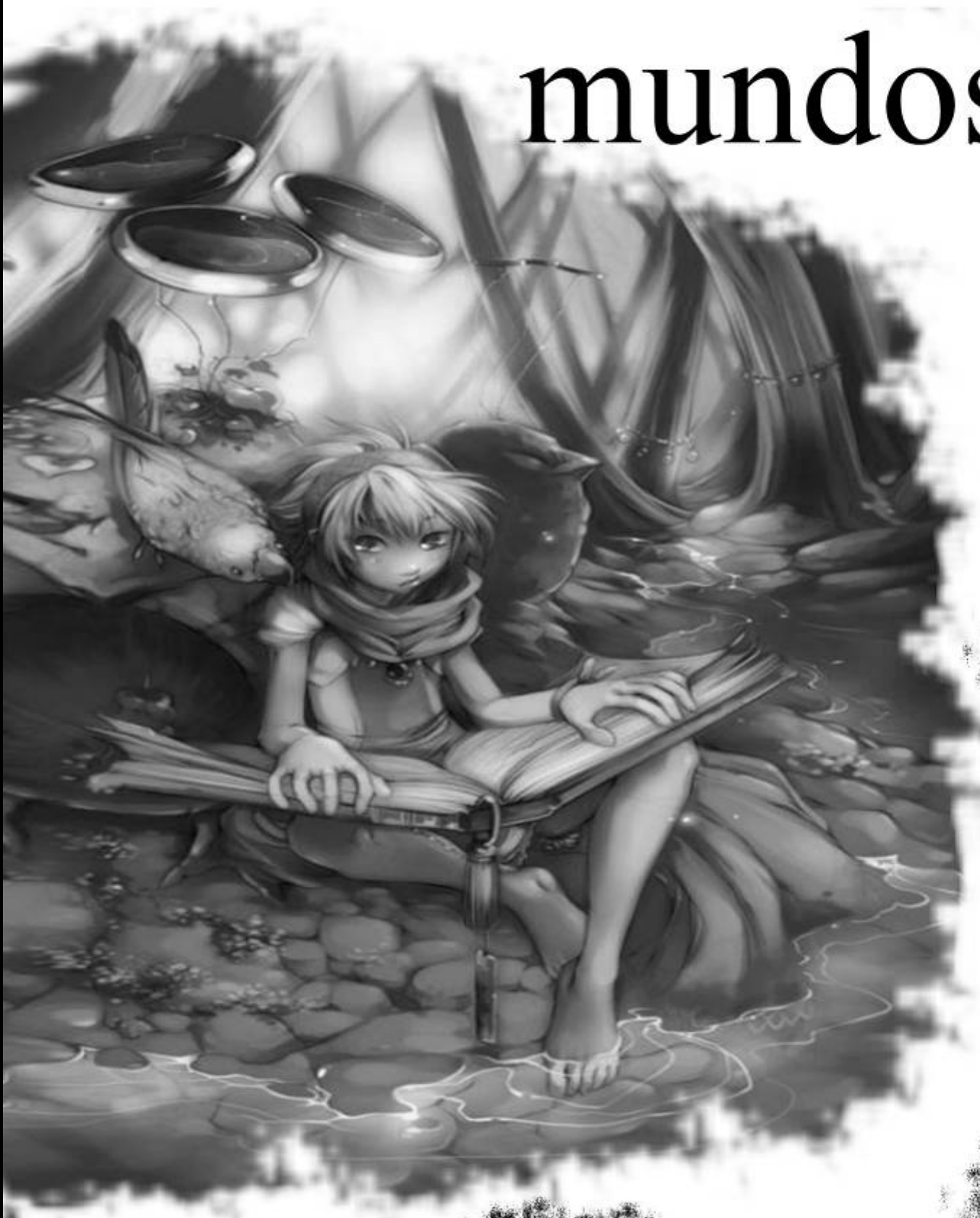
Aquí describiremos los principales géneros de rol, los diversos enfoques que podemos darle a nuestro proyecto, algunas nociones de cómo montar un escenario, así con algunos consejos y trucos que hemos ido recopilando con el paso de tiempo.

Para finalizar, también hemos incluido algunos personajes de ejemplo y unas tablas aleatorias para conformar el guión de una partida.





# Creación de mundos



# ENFOQUE GENERAL

Lo primero que tienes que hacer es centrarte en la idea básica de tu ambientación, y plasmarla correctamente en el juego.

## PENSAR EL PROYECTO

Antes de ponerte a escribir sobre esa idea que te ha llegado de pronto, es importante meditar un poco y concienciarnos sobre que y como queremos hacer nuestro juego.

Nosotros proponemos una serie de preguntas que te pueden ayudar a enfocar tus ideas.

### ¿Qué tipo de género o temas tratará?

Obviamente, lo primero es saber de que va a tratar nuestro juego.

Fantasia, Ciencia Ficción, Terror. Las posibilidades son muy amplias. Hoy en día es frecuente que los juegos de rol mezclen diversas fuentes (Las novelas de Lovecraft con el género de mech gigantes, por ejemplo).

Es bueno escribir unos párrafos a modo de introducción y pasarlo a nuestros colegas roleros, haber que opinan.

### ¿Da juego este planteamiento?

Es decir, ¿esta idea tiene verdadero potencial para ser jugada? Antes de ponerte a currar como un loco, fíjate bien que tu idea sea viable, e infórmate un poco por si ya existe algo idéntico.

### ¿Se pueden desarrollar muchos tipos de partidas o son por el contrario muy limitadas?

Suele estar muy relacionado con el género escogido y la orientación que se le quiera dar.

Muchos juegos modernos se centran mucho en un esquema básico de partidas, ofreciendo reglamentos muy especializados, a costa de no admitir cambios. Debes de tener en cuenta si eso es lo que quieres, o si prefieres un juego más "diluido" para que abarquen un espectro más amplio de partidas

### ¿Qué reglas puedo necesitar?

Es bueno hacerte un esquema con los apartados y bloques que constará tu juego, así como que reglas crees que necesitarás.

Una vez más, hay que investigar antes si ya existe algo similar, o necesitaremos crearlas de cero.

### ¿Será un desarrollo constante, o será creado en bloque y luego limitarse a pulir detalles?

Con esto quiero decir si vas a crear todo el juego de golpe, incluyendo desde el principio todo lo que este ofrecerá, o irás haciéndolo con módulos ampliables que se agregarán al básico.

Lo segundo suele ser más recomendable si no tienes mucho tiempo, pero no olvides el esquema de la pregunta anterior, o puede que te salga un juego incompleto.

### ¿A qué público va destinado?

Esto también depende mucho de la orientación que le demos al juego, aunque sería más correcto decir que la orientación del juego ha de enfocarse según el posible público.

Es necesario conocer los gustos de nuestro público potencial para incluir elementos que les atraigan. Claro que como el principal público de un juego creado por ti eres tú mismo, lo más importante es incluir elementos que te gusten a ti y a tus compañeros ^^.

### ¿Qué enfoque y clase de personajes se usarán?

Es preciso decidir que enfoque y tono se le dará al juego (realista, cinemática, humorístico, dramático) y tenerlo muy presente. Esto también influye en que nivel de personajes se usarán durante el juego (realistas, heroico, sobre humanos, etc.)

Especifica esto bien, no valla a ser que alguien tome una partida histórica realista como algo en plan 300 de Frank Millar.

**Un ejemplo.**

Nombre: The Furious.

Planteamiento: Juego de súper héroes donde los personajes han de hacer frente a sus instintos más oscuros.

Partidas: Da tanto para jugar en modo súper heroico, luchando con villanos, momo de forma más dramática, o en plan espionaje e infiltración.

Reglas: Creación de PJS y resolución de acciones, compendio de poderes y equipo, reglas específicas para controlar la Furia y Determinación de los personajes.

Desarrollo: En principio, un bloque cerrado, pero no se descarta posibles ampliaciones para jugar en una ambientación más futurista.

Público: Cualquiera que busque un juego de súper héroes diferente.

Tono: Súper heroico, pero con mucha acción e interpretación social. Los personajes serán muy poderosos, y vulnerables a la vez

## GÉNEROS EN EL ROL

Los géneros roleros suelen coincidir, más o menos, con los de la literatura y el cine. Estos son los más conocidos.

### Épica fantástica

**Descripción:** El género de rol más usado. Suele tratarse de una época o mundo de corte medieval en la que son frecuentes los elementos fantásticos, como criaturas de fantasía y magia.

**Personajes típicos:** Aventureros en busca de fama y riqueza. Los niveles de personaje más correctos serían el Épico o el Legendario. Los personajes suelen estar diferenciados en distintas razas y profesiones.

**Orientación de las partidas:** Aventura pura y dura. Explorar mazmorras y ruinas, defender inocentes, batallar contra hordas enemigas.

**Elementos comunes:** Muchas razas y animales de fantasía. También suelen presentar mundos ficticios más o menos detallados, con su mapa geográfico, sus naciones, diferentes culturas y panteones divinos muy detallados.

**Reglas más frecuentes:** Las reglas de magia son incluidas casi siempre. También son útiles las reglas de combates masivos y las de creación de criaturas. Opcionalmente, puedes meter múltiples habilidades de combate para reflejar el manejo de las múltiples armas blancas que existen en estos juegos y diferentes trasfondos de profesión para diferenciar los roles entre personajes.

**Obras conocidas:** El señor de los anillos.

### Dark Fantasy

**Descripción:** Similar a la épica fantástica, pero más pesimista. Estas ambientaciones suelen mostrar reinos o mundos devastados por algún poder maligno, donde todo individuo libre es acosado y perseguido.

**Personajes típicos:** Rebeldes y supervivientes, si se juega del bando de los “buenos” y sicarios si se va en el bando de los “malos”. Aunque comparten muchas similitudes con los aventureros de la épica fantástica, los personajes de estos mundos suelen estar más preocupados por sobrevivir que en otra cosa.

**Orientación de las partidas:** Los enemigos de los personajes son mucho más numerosos y están por todas partes, por lo que lo más importante es la supervivencia o servir como mercenario a sueldo. También se pueden montar partidas llevando a rebeldes o a refugiados.

**Elementos comunes:** Los mismos que en la épica fantástica.

**Reglas más frecuentes:** Los mismos que en la épica fantástica. Puedes incluir el sistema de daño por zona para reflejar fácilmente desmembramientos, decapitaciones y otros elementos que reflejen la peligrosidad del mundo en que se juega.

**Obras conocidas:** Conan el bárbaro, Athor el poderoso.

## Fantasia popular

**Descripción:** Ambientaciones basadas, en mayor o menor medida, en leyendas o en la mitología. Son frecuentes los elementos sobrenaturales, como la magia, y las criaturas de mitos y cuentos (hadas, duendes, espíritus).

A diferencia de la épica fantástica, estas ambientaciones suelen estar situadas en el mundo real, donde los elementos sobrenaturales interactúan, en mayor o menor medida, con lo real.

**Personajes típicos:** Personajes mitológicos, o similares a los de cuentos populares y leyendas. Es frecuente la aparición de numerosas razas de fantasía. El nivel heroico o épico sería lo correcto.

**Orientación de las partidas:** La aventura también está muy presente en estos juegos, aunque los problemas y conflictos de las distintas razas presentes en el juego pueden acaparar mucho la trama, u orientar el juego más hacia la acción.

**Elementos comunes:** Lo más importante es plasmar detalladamente la mitología o leyendas en que se base el juego. Si se juega en una época distinta de la contemporánea habrá que trabajarse todo el contexto histórico (cultura, forma de vida de los habitantes, sucesos históricos, etc.)

**Reglas más frecuentes:** El compendio de trasfondo puede aportarte casi todo lo necesario para crear a tus personajes de fantasía.

**Obras famosas:** Entrevista con el vampiro, David el Gnomo

## Cyberpunk

**Descripción:** Género que trata sobre un futuro cercano y oscuro, donde las megacorporaciones suelen tener más poder que los propios gobiernos, y los personajes malviven hacinados en megaciudades súper pobladas. Los implantes artificiales, el espionaje industrial y las diferencias extremas entre clases sociales suelen ser elementos comunes.

**Personajes típicos:** Mercenarios, ejecutivos de laguna empresa, hackers informáticos o agentes del gobierno son los personajes más comunes. El nivel heroico está bien para estos juegos

**Orientación de las partidas:** La violencia suele imponerse sobre todo, aunque las tramas políticas o de espionaje también son frecuentes.

**Elementos comunes:** Estas ambientaciones suelen presentar un mundo devastado por alguna catástrofe, donde las ciudades son el último reducto de civilización. Los personajes suelen tener una buena lista de armamento y de ciber implantes donde escoger. También es útil definir distintas corporaciones y grupos de poder, por que la trama suele sustentarse en los conflictos que surgen entre ellos.

**Reglas más frecuentes:** Las reglas sobre neetruning y ciber implantes te servirán de ayuda. Las reglas de vehículos pueden usarse para crear armaduras de combate y otros vehículos semirealistas. También puedes meter superpoderes, en forma de mutaciones o poderes psíquicos.

**Obras conocidas:** Blade Runer, Jhony Memonic.



## Ciencia ficción

**Descripción:** Suele presentar un futuro, más o menos positivo, donde la humanidad ha colonizado múltiples planetas. Los avances tecnológicos son frecuentes y están disponibles para la mayoría de la población. Generalmente, se da un enfoque serio y racional, y se dejan las fantasmadas heroicas de lado.

**Personajes típicos:** Tripulantes de naves espaciales u otros individuos de cualificación similar. El nivel avanzado o heroico suele ser el correcto.

**Orientación de las partidas:** Lo más común es que las partidas sean localizadas en el espacio exterior, o en mundos distantes, donde los personajes explorar, investigan o deshacen entuertos. Las guerras y conflictos con razas alienígenas u otros grupos de poder son frecuentes

**Elementos comunes:** Avances tecnológicos, multitud de armamento y vehículos futuristas. Detalles históricos, sociales y culturales que definan dicha época futurista. También pueden aparecer alienígenas, aunque su presencia no suele ser tan generalizada como en el Space Ópera.

**Reglas más frecuentes:** Las reglas para crear vehículos y mundos serán las más útiles. Si optas por meter alienígenas o poderes psíquicos, las reglas para crear criaturas y las de súper poderes también te servirán.

**Obras conocidas:** 2011, una odisea en el espacio, Star Trek.

## Space Opera

**Descripción:** Una mezcla entre el género de aventuras y el de ciencia ficción. El realismo da paso a la espectacularidad y la fantasía, en partidas donde los personajes viajan por cientos de mundos, se enfrentan a toda clase de amenazas, y viven miles de aventuras a lo largo y ancho de la galaxia

**Personajes típicos:** Aventureros espaciales. Pueden ser mercenarios, exploradores, embajadores, caballeros místicos, alienígenas, etc. Suele haber múltiples razas donde escoger.

**Orientación de las partidas:** Muy similares a las de épica fantástica, pero en otro "terreno". Luchar contra un imperio galáctico, servir de mercenario, mantener la paz en el universo, etc.

**Elementos comunes:** Avances tecnológicos, multitud de armamento y vehículos futuristas. Detalles históricos, sociales y culturales que definan dicha época futurista. Muchos mundos y razas alienígenas distintas. El misticismo y lo sobrenatural suelen tener su sitio también.

**Reglas más frecuentes:** Puedes mezclar elementos de la ciencia ficción y de la épica fantástica a gusto.

**Obras conocidas:** Star Wars, Dune.



## Acción

**Descripción:** Partidas muy cinemáticas donde la violencia y el crimen es real y palpable de forma considerable. Suele compartir muchos elementos con el cine policiaco y el “de tiroteos”. Casi siempre están basadas en el mundo contemporáneo.

**Personajes típicos:** Policías, criminales, y los típicos héroes del cine de acción. Los personajes suelen ser heroicos o épicos, si quieres tipos más duros, aunque en algunos casos (como en caso de jugar como mafiosos) puede pegar unos personajes algo más realistas.

**Orientación de las partidas:** Pelas callejeras, tiroteos, trafico ilegal. Acción en general. Al estar ambientadas en un mundo más o menos real, suelen incluir elementos de sobra conocidos (mafias, secuestros, terrorismo).

**Elementos comunes:** Suelen requerir de menos preparativos al estar basados en el mundo real. Una lista de armamento realista suele ser importante.

**Reglas más frecuentes:** Las partidas suelen ser frenéticas, por lo que conviene meter pocas reglas y que la partida sea ágil.

**Obras conocidas:** Comando, La jungla de cristal, Pulb Fiction.

## Artes marciales

**Descripción:** Subgénero dentro del de acción, aunque también puede darse en mundos más fantásticos. Suele enfocarse mucho en el combate cuerpo a cuerpo, en el cual los personajes realizan proezas más o menos increíbles.

**Personajes típicos:** Luchadores expertos. Dependiendo del realismo del juego pueden tratarse de expertos en artes marciales tipo Street Fighter o verdaderos colosos sacados de los mangas y animes japoneses más exagerados (en plan Dragon Ball). Puedes alternar entre el nivel épico y el súper heroico.

**Orientación de las partidas:** Puedes meter elementos de aventuras y de acción indistintamente. Incluso se puede mezclar las artes marciales con el género histórico o el de fantasía. No obstante, los combates individuales con enemigos cada vez más poderosos suelen ser una constante.

**Elementos comunes:** Las artes marciales pueden ser incluidas en cualquiera de los otros géneros, por lo que pueden incluir elementos de cualquier otro género. La superación personal y la derrota del rival suele ser más importante que en otros juegos.

**Reglas más frecuentes:** Las reglas de artes marciales pueden servirte para incluir múltiples estilos de lucha. También suele ser muy frecuente permitir que cada personaje se invente sus propias técnicas de combate, para lo cual puedes echar mano de las reglas de creación de trasfondos.

**Obras conocidas:** El mono borracho en el ojo del tigre, Dragon Ball.

## Bélicas

**Descripción:** Subgénero de acción ambientados en conflictos bélicos y guerras, ya sean reales o ficticios. Pueden incluir elementos históricos, futuristas, o de fantasía dependiendo de que tipo de guerra estemos hablando.

**Personajes típicos:** Soldados o mercenarios. Tipos duros y entrenados bien preparados para su labor. El nivel Heroico o Avanzado suele estar bien, aunque puedes meter niveles superiores si te interesa crear comandos de élite o algo similar.

**Orientación de las partidas:** Infiltración, sabotaje y misiones encubiertas suelen mezclarse con las batallas entre ejércitos. La guerra puede usarse tanto como argumentalmente (trasfondo histórico) o como escenario directo en la partida.

**Elementos comunes:** Los personajes suelen tener a su disposición armamento y equipamiento bélico. Si basas tu juego en un ambiente histórico o fantástico también se requerirá desarrollar bien los elementos de dichos géneros.

**Reglas más frecuentes:** Las propias del género de acción. Las reglas para vehículos y la de creación de armas pueden servirte para crear el material necesario.

**Obras conocidas:** Platoon, Apocalipsis Now.



## Pulb

**Descripción:** Género de aventuras más o menos realistas, generalmente ambientado en el siglo XIX o comienzos del siglo XX. Pueden incluir elementos futuristas o fantásticos, pero la aventura es lo primero.

**Personajes típicos:** Los típicos aventureros que se ven en películas como "Las Minas del Rey Salomón" o "Indiana Jhones". Los personajes suelen ser de nivel heroico o épico.

**Orientación de las partidas:** Viajes a regiones exóticas, búsqueda de objetos milenarios, desbaratar los planes de algún gobernante. Las partidas comparten muchos elementos con el de fantasía, aunque en una época más o menos moderna.

**Elementos comunes:** Básicamente solo se necesita una "excusa" para que los personajes comiencen a vivir la aventura. Dependiendo de la región donde se desarrolle, es posible que se requiera definir cosas como el terreno, el tipo de civilización (cultura, costumbres, forma de vida de los indígenas) y los elementos exóticos del juego (magia ritual, vehículos fabulosos, etc.)

**Reglas más frecuentes:** El reglamento básico suele ser suficiente. Puedes meter alguna clase de magia sencilla o de vehículos, o cualquier cosa que se te ocurra, aunque estos juegos suelen estar más desarrollados a nivel de ambientación que a nivel de reglas.

**Obras conocidas:** Tarzan, Indiana Jhones.

## Históricas

**Descripción:** Género realista ambientadas en regiones y épocas pasadas. Jugar como centurión romano, como caballero medieval o como bandolero en el Salvaje Oeste son ejemplos de partidas históricas.

**Personajes típicos:** Depende de la época y región donde se monte la ambientación. Los roles y clases sociales han de coincidir con los de la época escogida. Generalmente se usan personajes realistas, salvo que decidas incluir mitos y leyendas, con lo que el género se acerca mucho a la épica fantástica, y puedas entonces incluir personajes más heroicos sin desentonar.

**Orientación de las partidas:** Variable. Las partidas más frecuentes suelen ser de aventuras o de intrigas palaciegas.

**Elementos comunes:** El esfuerzo más grande será reflejar de forma coherente y fidedigna la época donde desarrollemos las partidas. Para este tipo de juegos se requiere buscar abundante información sobre costumbres, cultura, forma de vida, roles sociales, descripción de las ciudades y trasfondo histórico del entorno de juego.

**Reglas más frecuentes:** El reglamento básico suele bastar. Puedes usar las reglas de trasfondos para crear las diferentes profesiones típicas de la época.

**Obras conocidas:** Gladiathor, Asterix el galo.



## Ucronías

**Descripción:** Técnicamente, esto no es un género. Una ucronía es una historia, real o ficticia, ya creada en la que se le cambia algunos elementos esenciales para crear un nuevo curso en los acontecimientos. Un ejemplo sería que una raza alienígena invadiese la Grecia clásica, y diese lugar una ambientación donde la vida y cultura grecorromana se mezclasen con armas y tecnología futurista.

**Personajes típicos:** Pueden ser de cualquier tipo, ya que las ucronías son aplicables a cualquier género o historia.

**Orientación de las partidas:** Generalmente una ucronía no cambia la esencia de la historia original. Si la historia general era de aventuras, la ucronía tendrá aventuras.

**Elementos comunes:** Los elementos e historia de la ucronía son una evolución, más o menos razonable, de los hechos narrados en la historia original. Lo más importante es plantear un cambio interesante y bien explicado, que ofrezca un nuevo punto de vista sin desvirtuar la esencia original.

**Reglas más frecuentes:** Cualquiera que creas que te puede servir.

**Obras conocidas:** La danza del tiempo, Tiempos de arroz y sal.

## SteamPunk

**Descripción:** El Steampunk es un ejemplo de ucronía donde la tecnología no está basada en la electricidad y los microchips, si no en el vapor y las máquinas con hidráulicos. En estas ambientaciones suelen haber toda clase de máquinas espectaculares e imposibles, pero con un aspecto retro, con ciertas similitudes de las clásicas locomotoras a vapor. Suele mezclarse con el género histórico durante el siglo XIX o con la épica fantástica.

**Personajes típicos:** Variables. El Steampunk define el nivel tecnológico, pero no el poder de los personajes. Generalmente son de corte heroico y aventurero, pero hay casos de Steampunk con personajes realistas, épicos e incluso súper heroicos.

**Orientación de las partidas:** Prácticamente son iguales al género Pulp, ya que a diferencia radica en la tecnología existente.

**Elementos comunes:** Lo importante es el escenario en si. Se suele necesitar información detallada sobre la historia, cultura y forma de vida de la región donde se monte la partida (da igual que sea ficticia o realista).

**Reglas más frecuentes:** Usa las reglas de vehículos para montarte todas las máquinas que quieras, aunque ten en cuenta que, al usar pistones y vapor de agua, no suele haber máquinas de pequeño tamaño.

**Obras conocidas:** Wild Wild West, La Ciudad de los niños perdidos.

## Post apocalípticos

**Descripción:** Este género suele presentar un mundo desértico y desolado por alguna guerra o catástrofe, donde la civilización está prácticamente aniquilada.

**Personajes típicos:** realistas o heroicos, en función de lo rápido que quieras que mueran. Los personajes de estas ambientaciones suelen estar enfocados hacia la supervivencia.

**Orientación de las partidas:** Similar al de la fantasía oscura. Los personajes rara vez tienen oportunidad de pensar en otra cosa que en sobrevivir.

**Elementos comunes:** Puedes mezclar libremente elementos del Cyberpunk y de la fantasía oscura. Dependiendo del mundo donde juegues, puede que existan restos de tecnología antigua, mutaciones que den súper poderes, o ciudadelas neo medievales que subsistan a duras penas. Desarrollar con detalle una nueva situación sociopolítica puede ayudar mucho a la hora de montar partidas.

**Reglas más frecuentes:** Depende del enfoque que desees. Las reglas sobre enfermedades darán un aspecto más letal a la ambientación, mientras que las de vehículos o incluso las de magia le darán un toque más ficticio.

**Obras conocidas:** Mad Max, Water World.

## Terror

**Descripción:** El género de terror presenta situaciones sumamente inquietantes y pavorosas para los personajes, que se ven completamente sobrepasados por los hechos. En el rol, suele estar ligado a elementos sobre naturales (aunque no es imprescindible) y con elementos del género de intriga. Si se mezcla con elementos de acción da lugar al subgénero "Survival Horror".

**Personajes típicos:** Realistas salvo que decidas meter elementos de acción. Una de las claves para sentir terror es que las amenazas sean muy superiores a los protagonistas, y que estos se sientan desvalidos e indefensos.

**Orientación de las partidas:** Supervivencia, a eso se suelen remitir estas partidas. Los personajes se verán continuamente acosados por un mal insuperable (un Serial Killer desconocido, una plaga zombi, etc.) y se las verán putas para salir con vida o para no perder la cordura. Para partidas más largas, se suelen introducir elementos de misterio o de acción, para que los personajes vayan progresando investigando o a golpe de arma de fuego.

**Elementos comunes:** Es esencial mantener un ambiente tétrico y oscuro, los lugares que visiten los personajes, las descripciones, incluso la mentalidad de los personajes no jugadores, todo ha de unificarse correctamente para producir acongojo e inquietud. Si metes elementos sobre naturales, estos suelen tener una mitología profunda y arcana, basada en cultos y deidades ancestrales.

**Reglas más frecuentes:** Las reglas de salud mental vienen muy bien para medir la cordura y razón de los protagonistas e introducir ese peligro de inestabilidad mental. Puedes usar las reglas de creación de criaturas para meter toda clase de engendros temibles y desconocidos.

**Obras conocidas:** Los Mitos de Cthulhu, Crónicas Necrománticas.

## Súper heroico

**Descripción:** El género de súper héroes se caracteriza por los numerosos y variados súper poderes que portan multitud de personajes. Suele presentar escenas espectaculares donde los protagonistas se las ven con toda clase de amenazas increíbles, y estos (generalmente) usan sus particulares talentos en bien de la humanidad. Suele estar ambientado en la época contemporánea, pero puede variar.

**Personajes típicos:** Depende del nivel de "fantasmada" que desees imponer. Se puede jugar con héroes urbanos, con personajes a nivel épico; o llevar a seres casi tan poderosos como un dios, con personajes a nivel cósmico.

**Orientación de las partidas:** La acción y la aventura suele ser lo más importante. Las situaciones donde los personajes luzcan sus poderes han de ser frecuentes.

**Elementos comunes:** Súper poderes, eso es lo más común, o, en su defecto, personajes tan bien entrenados que casi parecen que tienen súper poderes. Los mundos sacados de los cómics de héroes suelen ser muy similares al nuestro, aunque la tecnología es más avanzada (androides, tecno armaduras, implantes cibernéticos, computadoras vivientes, etc.). También son frecuentes los elementos sobrenaturales (dioses, magia), y de Space Ópera (viajes espaciales, razas alienígenas).

**Reglas más frecuentes:** Un buen listado de súper poderes es obligatorio. También puedes usar las reglas de creación de vehículos y las de creación de criaturas para otros elementos.

**Obras conocidas:** Superman, X-Men.

## TONO DEL JUEGO

Independientemente del género escogido, a la hora de crear una ambientación puedes enfocarla con un tono u otro distinto. No es lo mismo basar tus partidas solo en combates que darle un toque de investigación o introspección personal.

Aunque esto depende muchísimo del enfoque y la narración del master, y del comportamiento e interpretación de los jugadores, se puede usar el reglamento para encauzar (aunque nunca obligar) un poco ciertos comportamientos, reforzando la ambientación.

A la hora de crear un juego suele ser frecuente que todo esté enfocado a un tema en concreto, aunque lo suyo, es dejar suficiente manga ancha para que el grupo profile su tono exacto.

### Partidas de investigación

El misterio y de intriga pueden meterse en cualquier parte. Incluso en las partidas más salvajes es necesario pensar de vez en cuando.



Descubrir una conspiración palaciega, resolver un acertijo para que se abra una puerta mágica, seguir el rastro de las tumbas con tierra de un vampiro rumano, o investigar quien mató al soplón, son algunos ejemplos de situaciones que requieran investigación.

El principal problema que se encuentra el master al incluir estos elementos es que es posible que los jugadores se queden atascados en su acertijo, sin posibilidades de avanzar.

Para evitar esto, lo mejor es que si el jugador declara que busca una pista, el master se la de automáticamente, no obstante, también le pedirá la tirada que estime oportuna. En función de la tirada, la calidad de la información variará.

Por ejemplo, supongamos que se está buscando información sobre un contrabando en el puerto. El jugador declara que busca alguna pista, y tira INT + investigar a una dificultad oportuna. Si tiene un éxito ajustado, el DJ le dirá lo que desea saber, por ejemplo, que la droga llegará a tal hora; si saca un resultado holgado, también averiguará bastantes detalles sobre la operación; y si falla la tirada, el master le dirá lo imprescindible para que la trama avance, además de imponerle alguna traba como, por ejemplo, que se lleva toda la tarde investigando y que el alijo ya está siendo desembarcado.

Si al jugador no se le ocurre buscar, siempre puedes pedir una tirada de INT + alerta para ver si se percata de algo extraño. Si ni así, deberás apañártela para que la trama siga.

Por ejemplo, si el narcotraficante escapa, puede que asesine a la familia del policía, por inmiscuirse donde no le llaman. Si los cazavampiros no descubren todas las cajas con tierra, el vampiro tendrá refugio donde acudir y atacar con impunidad cuando los personajes estén desprevenidos.

Nadie dice que los finales deban de ser felices.

### Partidas de combate

Comúnmente denominadas “partidas de saja y raja”, este tipo de enfoque consiste en poner a los personajes constantemente delante de filas de enemigos para que estos se abran camino a base de hostias.

Bueno, no tanto, pero el objetivo del juego será cumplir unos objetivos determinados (purgar una zona de zombis, una operación de salvamento, recuperar una muestra del virus, recoger documentos, explorar una mazmorra, liberar un poblado de un cacique, sabotear una operación, etc.), y los personajes serán tíos entrenados y dispuestos a dar caña (fuerzas especiales, o bárbaros salvajes, lo mismo da, la cuestión es que sean lo bastante cachas para dar buenos cates).

La aventura y la acción primarán por encima de todo.

Puntualizaciones sobre las reglas:

- Los personajes son gente dura. De nivel heroico para arriba.
- Las reglas de combate heroico suelen dar situaciones muy espectaculares.
- Introduce una buena variedad de habilidades de combate y de trasfondos heroicos. Así los personajes no alcanzarán el máximo potencial en combate tan pronto.
- Los enemigos han de ser tan variados como el armamento disponible.
- Que existan muchos combates no es excusa para que no cuides el argumento de tus partidas.

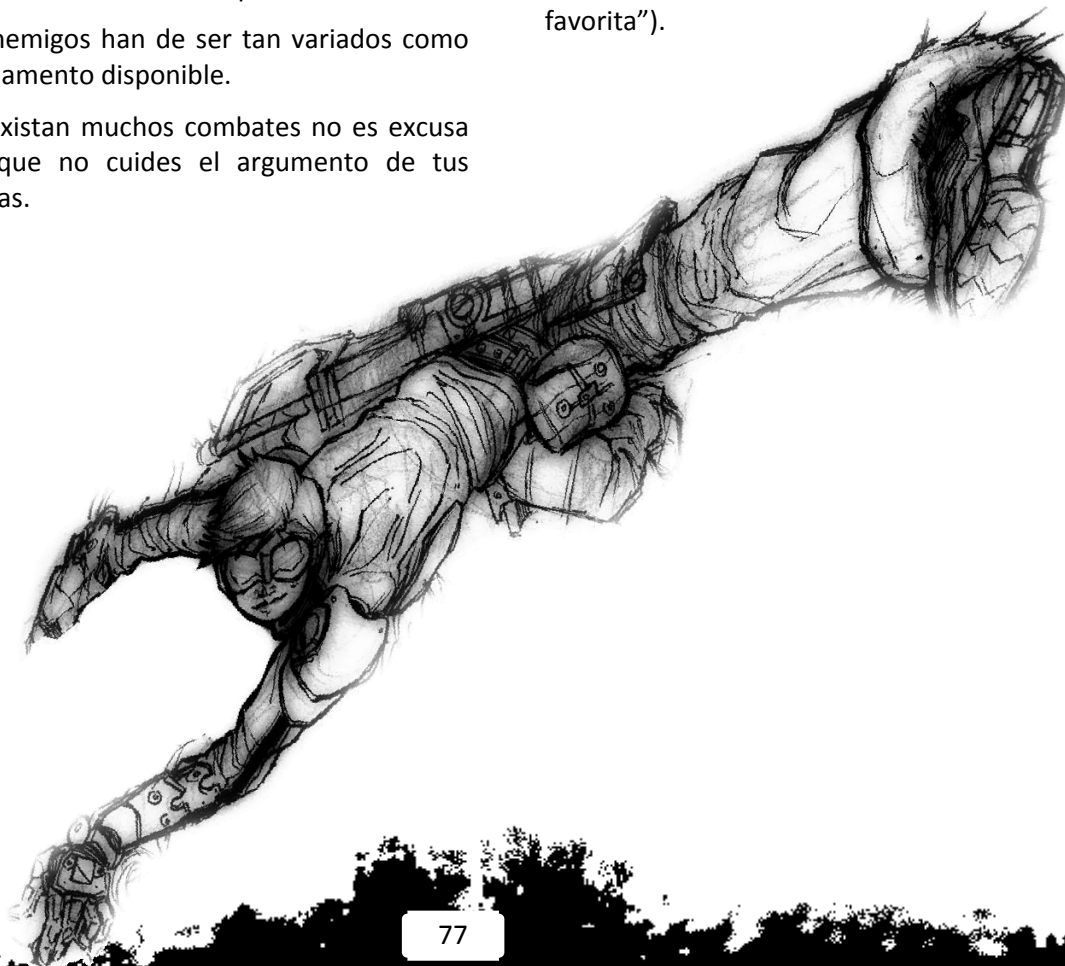
### Partidas de humor

El humor, el cachondeo y las risas histéricas suelen requerir de una preparación exclusiva del juego. Es bastante complicado crear una ambientación seria y luego querer llevar partidas de humor, y viceversa.

Lo principal es buscar premisas ocurrentes, psicodélicas, y divertidas para tu ambientación (“El Papa ha volado El Vaticano y ahora dirige Europa en un régimen dictatorial que suprime toda clase de subcultura”, “Eres un Zombi Inmortal resucitado por las fuerzas del bien para combatir al maligno imperio de la SGAE”).

Lo segundo es que las descripciones, tanto de master como de jugadores sean graciosas y jocosas (“tu golpe hace que el sicario salga despedido hacia el cielo, mientras su contorno se pierde en el firmamento escuchas ¡por que no le haría caso a mama y me hice alfarero!”), “¡aprovecho que el suelo tiene una cuarta de sangre desparramada para patinar y cogerle por sorpresa!”).

Por último también es interesante que la variedad de personajes, poderes y equipamiento destile ese aire de cachondeo (“gafas para espiar chicas en el vestuario”, “bolsillo mágico con puerta a los grandes almacenes”, “mazo revienta-chinches”, “exudar ácido cuando insultan a tu actriz favorita”).



## Partidas de supervivencia

Este enfoque es todo lo contrario a las partidas de acción. Básicamente, consiste en dejar a un puñado de personas, sin entrenamiento ni habilidades especiales de ningún tipo, en un entorno plagado de amenazas (una granja rodeada de zombis, un Apocalipsis, una prisión). La gracia está en que los personajes no tendrán modo alguno de vencer contra tales amenazas, por lo que deberán usar su astucia e ingenio para sobrevivir, y buscar una salida del infierno.

Lo suyo es llevar personajes realistas, con profesiones triviales (reporteros, maestros, veterinarios y cosas así). Nada de llevar puntuaciones altas en lucha y disparo.

La excusa es lo de menos, la cuestión es que los PJS quedarán en un ambiente aislado, sin posibilidad de ayuda, y no tendrán la más mínima idea de lo que les espera. El miedo y el agobio han de ser la constante en este tipo de partidas.

Dependiendo de lo cabroncete que sea el master, los jugadores puede que encuentren armas y utensilios para su defensa, o puede que tengan que valerse solo con trozos de sillas y las patas de una mesa. De todas formas, eso será lo de menos, ya que por muchos enemigos que llegasen a matar, siempre aparecerán más para agobiarles, para asustarles, y evitar que duerman tranquilos.

Otra cosa jodida serán los demás supervivientes. En una situación desesperada, lo más normal es que la histeria y el pánico estén desbordados, por lo que los vivos serán tan peligrosos como los muertos, y es más que probable que tengamos que competir a muerte por los alimentos, lugares seguros, o los medios de transportes.

Generalmente, este tipo de partidas se dan en el género de terror, pero también puede ocurrir en otros más aventureros (para variar) o en entornos de fantasía oscura.

Por muy poderosos que se vuelvan los personajes, llegado el caso, el master siempre puede usar las reglas de C-System para crear enemigos y situaciones que sean capaces de atemorizarlos.

## Partidas de interpretación personal

En mayor o menor medida, todos los juegos de rol tienen cierto componente interpretación. De lo contrario, todo se resume en llevar personajes planos en una continua masacre de enemigos y acumular experiencia.

No obstante, cuando hablamos de partidas de interpretación nos referimos a que la trama principal gira en torno a las emociones y vivencias del personaje, dejando la acción física en un segundo plano. Ejemplos de esto podría ser un juego donde encarnamos a un vampiro que lucha por no perder su humanidad, o un juego donde los personajes son estudiantes que han de buscar pareja para el baile de fin de curso.

En este tipo de situaciones es mejor echar mano lo mínimo posible de las reglas (nada sería lo suyo, pero, por aquí al menos, no abundan los actores), aunque, usados convenientemente, los atributos derivados pueden ser de mucha ayuda.

Los puntos de razón son muy socorridos en este aspecto. Si ese cobarde, que escogió la desventaja para obtener PG extras, de buenas a primeras, resulta ser un valiente, pues réstale entre 1 y 10 puntillos de razón. Lo mismo ocurriría si ese PJ vampiro se comporta como una bestia sanguinaria que abusa de su poder. Al fin y al cabo, si se comportan de forma tan extraña, es que ha de estar volviéndose loco.

También, como se reflejaba en la creación de personajes, podemos incluir atributos derivados narrativos.

Estos rasgos, que, recordemos, valen inicialmente cero, podemos hacer que reflejen los aspectos que deseemos. Que queremos reflejar en el papel la relación con nuestra pareja, pues nada más fácil que meter "nivel de relación" en la hoja de nuestro PJ, y que este suba o baje según actuemos; que queremos reflejar el honor y gloria de un guerrero, tres cuartos de lo mismo.

El meter atributos narrativos no solo permite dar castigos a los personajes, si no también recompensas. Por ejemplo, pueden servir de bono en determinadas tiradas, o, al alcanzar un nivel, darnos una serie de privilegios. Esto hará que todos se involucren más.



Por ejemplo. En el caso del vampiro que mencionábamos antes. Sería sencillo meter una característica secundaria llamada "Potencia de sangre" que aumente a medida que el vampiro absorba sangre de seres vivos. La podencia de sangre podría sumarse a las tiradas de poderes vampíricos y restarse a las de Voluntad, de esta forma, cuanto más poderoso sea el no muerto más difícil le sería controlar sus actos. Esto hace que el jugador esté en la misma disyuntiva que su personaje (quiero más poder, pero temo descontrolarme), por tanto, se refuerza la empatía y la inmersión en el juego.

### Otros

Existen muchos otros elementos que pueden usarse como "ingredientes" en nuestro juego. Sin embargo, suelen depender poco del reglamento y más de la interpretación. Por ejemplo:

- Erotismo / Pornografía. Las escenas y temáticas sexuales no suelen ser abordadas por el rol, pero eso no impide que no puedas introducirlas si te parece bien. El Hentai japonés, es un buen ejemplo de ello.

- Gore. La descripción excesivamente gráfica de mutilaciones y asesinatos. No suele ser muy agradable, y suele reservarse para casos puntuales en el que se quiera enfatizar una carnicería como, por ejemplo, cuando una criatura sobrenatural despacha a nuestro indefenso investigador paranormal.

- Flashbacks y elementos de la vida pasada del personaje. Esto es más un elemento narrativo que un género, aunque en ocasiones se vuelve la idea central de una partida (deudas contraídas, recuerdos perdidos, enemigos del pasado, etc.)

- Slapstick. Nacido originariamente en el género de humor, el Slapstick es un subgénero donde abundan los golpes y castañazos por doquier, pero en donde estos no parecen tener un serio daño en los protagonistas. Otro efecto similar es el "knockback", donde los personajes son lanzados decenas de metros por los aires sin que esto suponga un daño adicional, solo algo para añadir espectacularidad a las escenas.

- Splatter o Splatterpunk. Similar al gore, pero con altas dosis de humor negro. La trilogía del Evil Dheat (Sam Rami y Bruce Campbell) es un buen ejemplo de cómo reírte con matanzas indiscriminadas y torrentes de sangre.

- La rivalidad extrema. La competitividad por ser el mejor puede ser un tema igual de bueno que otro (por ejemplo, en un juego sobre un deporte). También puede aplicarse a un personaje, en lugar de a todo un juego (el típico personaje que le birlan la novia, o que ha de derrotar a un rival ancestral en un torneo de lucha).

Resumiendo: Mezcla todo lo que desees, pero que sea divertido jugarlo.



## ELEMENTOS ADICIONALES

En determinadas situaciones, puede que eches en falta algunos de estos elementos.

### Introduciendo nuevos personajes

En crónicas muy largas, el fallecimiento de un PJ puede dejar al jugador en desventaja. En ese caso, y siempre que la muerte no sea por culpa de una mala interpretación o de una metedura de pata muy seria, puedes otorgar una experiencia extra al nuevo PJ similar a la del fallecido, al menos, la suficiente para que tenga algunas habilidades con las que desenvolverse a nivel adecuado.

Introducir un nuevo personaje no siempre es fácil. He aquí algunas excusas típicas:

- El nuevo PJ es pariente del fallecido, que se interesa por su paradero.
- El nuevo personaje es un sustituto enviado por el jefe de los PJS.
- El nuevo personaje es un paisano extraviado, envuelto en la trama.
- El nuevo personaje seguía a los jugadores por algún motivo.
- El nuevo personaje es presentado al grupo por un PNJ del Narrador.
- Los jugadores conocen al nuevo PJ de forma casual o tiene algo necesario (una lancha para cruzar el río, etc.).



### Introduciendo elementos en la trama

Con frecuencia, los jugadores preguntan o suponen cosas con las que el master no contaba absolutamente para nada ("Creo que ese tipo trama algo", "tiro Investigar haber si encuentro puertas secretas", "compruebo que no nos sigue nadie"). Y con frecuencia los master contestan si o no en función de lo que ya tengan previsto.

Pero esto no tiene porque ser así. **Puedes permitir que estas búsquedas o intuiciones tengan consecuencia real en la historia,** aunque no tuvieses previsto nada sobre ellos.

Cuando una situación de estas ocurra, pide la tirada que crea más oportuna (PER + Alerta, INT + Investigar, INT + Ocultismo, etc.) a una dificultad entre fácil y moderadamente complicada. En función del éxito, pues ocurrirá una cosa u otra.

Una buena tirada podría suponer, por ejemplo, que encuentran el rastro de esos enemigos con los que se enfrentaron antes, o la puerta de una cripta sagrada; mientras que un resultado adverso significaría que escuchan el sonido de un torrente de agua al inundar la sala, o las pisadas de un asesino.

Por supuesto, no siempre que se realice una tirada ha de ocurrir algo (podrías, por ejemplo, dictaminar que solo cuando se alcanzan ciertas cifras en la tirada), pero esto no solo anima a los jugadores, que ven como sus ideas sirven para algo, si no que ahorra trabajo al master (la historia se escribe a medida que se juega).

**Si van a tirar los dados, que sirva para algo.**

### Uso de notas secretas

La utilización de notas es una buena forma de dar información a los personajes de forma individual, y ayudan mucho a mantener un clima de suspense y misterio, sin embargo, se corre el riesgo de ralentizar la partida.

Sigue estos consejos para un mejor rendimiento:

- No las utilices en mitad de una escena. Es mejor hacerlo cuando los personajes descansan o están recibiendo nuevas instrucciones por parte de algún superior.
- Si varios PJS reciben notificaciones a la vez, el clima de desconfianza aumentará, y será más difícil descubrir al verdadero traidor. No todas las notas han de contener información útil, cosas como "notas una corriente de aire" pueden mandarse para despistar y agobiar a tus jugadores.
- Utiliza mensajes cortos y concretos, como "tu superior te recuerda el objetivo de tu misión", o "notas como tu enfermedad crece". Si un personaje telépata o similar interceptara los pensamientos en ese momento, averiguaría el contenido del mensaje, así que cuanto más ambiguo seas, mejor.
- Los PJS no pueden mandarse notas entre sí. Si un jugador quiere mandar una nota secreta, el Narrador recogerá la nota secreta, y la transmitirá al destinatario cuando crea oportuno.
- Todas las notas han de ser devueltas al Narrador una vez leídas, y nunca han de mostrarse a otros PJS.



### Acciones individuales

Aunque es más complicado de dirigir, en ocasiones queda irreal que tus jugadores no actúen por separados. Llegado el caso, puede que estos consejos te ayuden:

- Si un PJ decide abandonar el grupo cuando los demás estén jugando, intenta resolver todas sus acciones con una sola tirada. Por ejemplo, si va a robar unos planos secretos, pídele una o dos tiradas de Subterfugio o Sigilo. No intentes montar toda una historia con un solo jugador, se breve.
- Cuando un personaje decida actuar por separado, deberá mandar una nota secreta al Narrador con sus verdaderas intenciones, que podrá coincidir o no con la explicación que le de a sus compañeros. El Narrador le contestará con una nota, comunicándole el resultado o la tirada que necesita superar.
- Si otro PJ quisiese seguir al personaje que se separa, se procederá de la misma forma. Puedes requerir tiradas de Subterfugio y Sigilo, o dejarlo a manos de la interpretación, tú decides. Puedes denegar el derecho de espiar al PJ separado si no se superan las tiradas pertinentes y este consigue escabullirse.
- Si un PJ abandona al grupo, quedará como mínimo una escena completa solo y no podrá intervenir en la mitad de la escena de los demás jugadores. Sería muy caótico si los jugadores entrasen y saliesen de escena cada dos por tres. Otra cosa sería que un PJ abandone al grupo, pero les siga de cerca para espiarles. La ausencia se puede prolongar más de una escena.
- Se supone que las actividades generales del grupo son conocidas por todos los PJS, por lo que, aunque un miembro que esté separado del grupo, el jugador no tiene por qué abandonar la estancia.
- No dejes que las notas secretas y las acciones individuales estropeen la continuidad de la historia. Permite una acción individual a cada PJ por sesión, y cuando menos molesten.

## Uso de Flashbacks

Como norma general, un jugador conoce de antemano la historia y pasado de su personaje. Pero esto no tiene porque ser así siempre.

Tal vez porque se lleven a un personaje sin memoria, o porque no se disponga de tiempo para elaborar un historial detallado, o, sencillamente, porque os apetezca dar un toque más narrativo a la partida. Es posible crear al personaje a medida que se juega.

La idea básica es que los jugadores no pierden tiempo en crear su ficha, si no que todos sus personajes empiezan la partida con valores promedio en sus atributos (es decir, si la media es 6, todos comienzan con todos sus atributos a 6), y sin invertir un solo PG. **Y los jugadores irán cambiando su ficha a medida que se resuelven conflictos.**

Es muy sencillo, solo hay que respetar un par de reglas para que la cosa no se desmadre:

- Los niveles en un atributo o trasfondo concreto solo pueden modificarse una vez.
- La regla de la X ha de cumplirse siempre. Es bueno imponer un máximo para alcanzar en las habilidades de forma inicial, para no encontrarte de sopetón con alguien demasiado bestia. Pero avisa de antemano.
- Es preciso dar una explicación cada vez que se agrega algo a la ficha del personaje, introduciendo bien elementos pasados de la historia del personaje, o bien algún giro del guión. Por ejemplo:

DJ: El tipo del traje de negro saca un puñal y se acerca a ti poniendo mala cara.

PJ: Esto... fijándome bien en su cara, me doy cuenta que ese tipo es mi amigo. Gasto 3 PG en el trasfondo "Amigo de confianza".

DJ: OK. ¿Cómo es que os conocéis?

PJ: Servimos en el servicio soviético durante la guerra fría. Éramos agentes infiltrados en una misión en común. Nos descubrimos simultáneamente cuando ayudamos a cierto científico desertor.

La diferencia crucial de hacerlo así (y no detallarlo todo desde el principio en la hoja de PJ), a parte de ahorrar tiempo, es que se pueden incluir giros narrativos en la trama, y se da más manga ancha a que los jugadores influyan en la historia.

## Descripciones del combate

Como ya se ha comentado, los modificadores en CS se suelen dar en función de las intenciones de los personajes, y la forma que lo describan los jugadores.

Aplicando este principio al combate, te permite prescindir de cualquier tipo de maniobra en plan "placaje" o "patada voladora", y las diferentes tablas que suele implicar eso (aunque si a ti te gustan, en el reglamento avanzado tienes una sección con un buen puñado a modo de ejemplo).

El truco para ser justo en la narración es guardar un equilibrio entre los parámetros básicos de un ataque: daño, puntería (u otra habilidad equivalente usada en el ataque), movimiento (en esquivar o desplazarse después del ataque), e iniciativa.

- Un punto de daño equivale a un punto de puntería.
- Un punto de puntería equivale a dos de iniciativa.
- Un punto en movimiento equivale a uno de puntería o a uno de daño.
- Obviamente, dos puntos de iniciativa equivalen a uno de daño o a uno de movimiento.

Salvo que el personaje haya gastado experiencia en aprender un movimiento en particular (es decir, usar las reglas de trasfondos para crearse una técnica o movimiento de lucha), la suma entre daño, iniciativa, movimiento y puntería ha de valer cero.

Por ejemplo, un puñetazo rápido puede tener un +4 en iniciativa, y un -2 en daño. Y una patada voladora podría causar un +4 al daño, pero tener un -2 en iniciativa y un -3 en nuestro movimiento a la hora de esquivar el próximo ataque.

De esta forma tan sencilla y lógica, te ahorras de tener que incluir pesadas estadísticas sobre combate.

# CREANDO EL ESCENARIO

Una vez planteado nuestro juego, es preciso decidir donde se desarrollará la acción.

En función del tipo de juego, puede que necesites crearte un mundo repleto de culturas, una galaxia llena de planetas, o que solo necesites un barrio marginal de un futuro oscuro. Escoge las opciones que te interesen.

## SISTEMAS SOLARES

### Los sistemas solares

Un sistema solar es un conjunto de cuerpos celestes que mantienen una órbita estable alrededor de una estrella.

Un sistema solar puede ser de varios tipos:

**Simple.** Cuenta con una sola estrella.

**Binario.** Cuenta con dos estrellas. Recientes estudios dan fe que los sistemas binarios son los más comunes, y que pueden contener planetas con igual facilidad que los simples.

**Trinario.** Con tres estrellas. Son menos frecuentes que los sistemas binarios, y rara vez contienen planetas.

### Estrellas

Las estrellas son enormes masas de hidrógeno en combustión, que poco a poco se van convirtiendo en Helio. Existen muchos tipos, pero aquí solo las mencionaremos de pasada:

**Enanas.** De un tamaño similar al Sol terrestre. Si son pequeñas (enanas rojas y enanas marrones), se suelen consumir en unos pocos millones de años. Si son mayores (como las enanas amarillas y las enanas naranjas), pueden durar unos 30.000 millones de años, siendo las más adecuadas para que en sus planetas se forma la vida.

**Gigantes.** Estrellas de un tamaño cientos de veces superior al del Sol terrestre. Debido a su masa, suelen tener una vida bastante más corta (unos 50 millones de años). Las más comunes son las Gigantes Rojas, aunque, si desprenden muchos raios ultravioletas, se les denominan Gigantes Azules.

**Enanas Blancas.** Estrellas de una masa menor (7 u 8 veces la solar) que han consumido casi todo su hidrógeno. En su superficie pueden llegar a darse violentas explosiones termonucleares llamadas Novas.

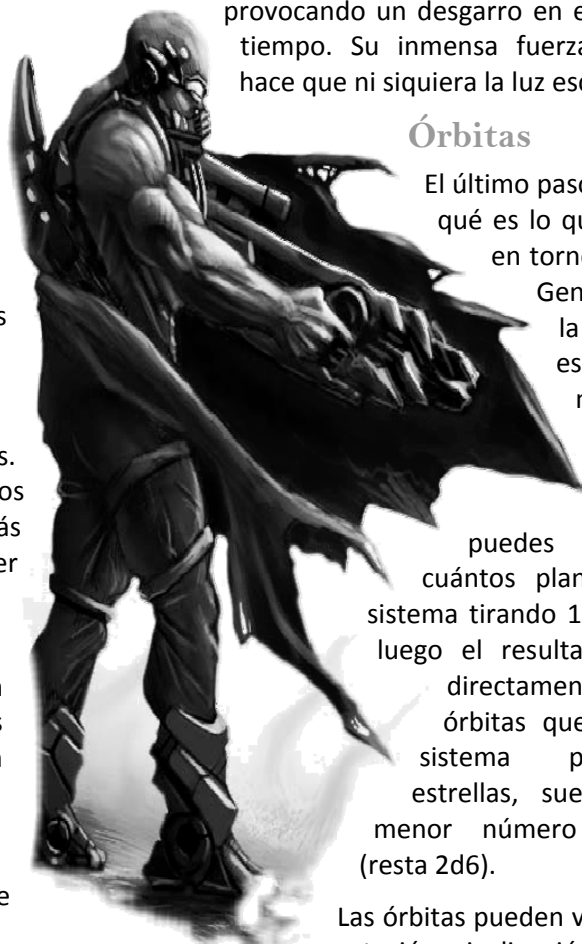
**Agujeros negros.** Estrellas de una masa tan elevada que ha colapsado sobre si mismas, provocando un desgarramiento en el tejido espacio-tiempo. Su inmensa fuerza de gravedad hace que ni siquiera la luz escape de ella.

### Órbitas

El último paso es determinar qué es lo que está girando en torno de la estrella.

Generalmente, en la órbita de una estrella no hay más de 12 planetas orbitando, por lo que puedes determinar cuántos planetas tiene un sistema tirando 1d20 y restando luego el resultado de 1d6, o directamente poner las órbitas que desees. Si el sistema posee varias estrellas, suele tener un menor número de planetas (resta 2d6).

Las órbitas pueden variar mucho en rotación e inclinación, pero, dado la antigüedad de un sistema solar, se supone que los sistemas solares conocidos son estables, es decir, los planetas no chocan entre sí, ni se escapan de sus órbitas a menos que ocurra algún hecho extraordinario (como la colisión de un asteroide).



## CREACIÓN DE MUNDOS

Crear un mundo es muy sencillo, solo hay que escoger una de las opciones en cada uno de los apartados.

Recuerda que si creas formas de vida nativas, es preciso que estén adaptadas a las condiciones de dicho mundo.

También ten en cuenta que algunos de estos apartados pueden usarse para crear cosas más pequeñas, como países, islas o continentes. Así que úsalos como mejor te convengan.

### Tipo de planeta

Para no complicarnos la vida, distinguiremos cinco clases de planetas:

- Masa sólida. Una masa de tierra más o menos sólida y esférica. A menos que sea muy pequeño o muy viejo, si centro suele estar en estado de magma, por lo que tendrá movimientos tectónicos.
- Gaseoso. Una inmensa masa de gas en forma de planeta. Su centro suele estar compuesto de una densa masa de material pesado. Suelen ser muy buenos para obtener combustibles como el hidrógeno, pero impracticables para casi cualquier forma de vida. Existen lejos de las estrellas.
- Cinturón de asteroides. Numerosos meteoritos en una órbita estable.
- Artificial. No es un planeta, si no una estación espacial en una órbita estable.
- Satélite. Un cuerpo celeste que está orbitado a otro planeta, en lugar de a una estrella. Los satélites suelen ser pequeños, pero, dependiendo del planeta al que orbiten, pueden alcanzad dimensiones considerables. Crear un satélite sigue los mismos pasos que crear un planeta.

### Duración de un año

La cantidad de días (locales) que tarda el planeta en completar su órbita.

Para no complicarnos, lo haremos de forma proporcional, si el planeta está el doble de lejos de su estrella que la Tierra del Sol, tardará el doble de tiempo en completar su órbita.

No obstante, si la duración del día de este planeta es, por ejemplo, el doble del terrestre, la cantidad de días se reducirá a la mitad.

No te quedes mucho pensando sobre esto, al fin y al cavo, es solo un dato anecdótico.

### Duración de un día

El tiempo que tarda el planeta en dar una rotación sobre su propio eje. Puedes escoger el valor que desees, pero se coherente, entre 12 y 72 horas estaría bien.

### Atmósfera

- Ninguna. El planeta es incapaz de mantener una atmósfera. Se requiere traje presurizado para poder andar por el planeta.
- Respirable. EL planeta tiene una atmósfera similar a la terrestre. O, al menos, permite ser respirada sin demasiadas dificultades.
- Levemente tóxica o escasa. La atmósfera no es tóxica, pero o bien es pobre en oxígeno, o bien posee altas contracciones de gases poco tóxicos (nitrógeno, helio, etc.). -2 en las tiradas físicas a menos que se lleve oxígeno suplementario o filtros especializados.
- Tóxica. La atmósfera posee altas concentraciones de metano, sulfuro, o cualquier otro gas nocivo para el ser humano. Ninguna criatura que no posea un sistema respiratorio adecuado podrá sobrevivir en al superficie del planeta sin el debido soporte de vida. Normalmente, no suele ser necesario un traje presurizado. En este tipo de atmósferas, es posible que sustancias como el amoníaco o el ácido sulfúrico sustituya al agua como elemento líquido.
- Ácida. Como el anterior, pero, además, la combinación de sustancias químicas hace que la atmósfera actúe como un ácido. Impón el valor ácido que creas conveniente.

### Gravedad

La fuerza de atracción del planeta está definida por su tamaño y su densidad. A efectos prácticos, compárala con la terrestre. Cada vez que la gravedad sea un 50% mayor, se gana un penalizador de -1 en toda acción física. Cada vez que la gravedad sea un 50% menor, se gana un bono de +1 en toda acción física.



## Terreno

La superficie de un planeta puede ser muy variada. Reparte 100 puntos entre las siguientes categorías. Ese será el porcentaje de superficie total ocupada por dicho terreno.

Esto también es aplicable si deseas crearte algo más pequeño, como un continente, un país o una isla.

- Tierras estériles. Tierras baldías y sin vida, propia de planetas sin atmósfera.
- Jungla. Ecosistemas completos con considerable exuberancia vegetal (o similar). Suelen requerir atmósfera y agua en estado líquido.
- Estepas. Similar al anterior, pero sin tanta exuberancia vegetal. Similar a la sabana africana o a los prados Escoceses.
- Océano. Grandes extensiones de líquido. Requiere de una atmósfera y una temperatura moderada.
- Glacial. Agua sólida. No se requiere de atmósfera.
- Desiertos. Grandes extensiones de tierra seca. Requiere de una atmósfera que erosione el terreno.
- Volcánicos. Fallas, volcanes, islas, etc. Se requiere de movimientos tectónicos que muevan las placas continentales.
- Montañas. Elevaciones del terreno provocadas por la colisión entre placas tectónicas.
- Urbano. Edificaciones y zonas acondicionadas por alguna raza inteligente.
- Especial. Cualquier cosa que se te ocurra.

## Posible uso

Ya se trate de un planeta una isla recién descubierta, o una colonia, el escenario de juego puede tener varios usos:

- Recursos naturales. Principalmente, mineros. Pero puede darse el caso que exista fuentes alternativas de combustible, o cualquier otro tipo de sustancia deseable.
- Agricultura y ganadería. EL planeta es propicio para montar granjas alimenticias.

- Colonia. Centros de investigación, puestos de defensa, equipos de terraformación para un futuro planeta residencial, etc.

- Comercio. El planeta pódese un emplazamiento ideal para trazar rutas comerciales a partir de él.

- Planeta de residencia. Emplazamiento estable de una especie racional.

## Temperatura

La temperatura media de un planeta depende principalmente de lo densa que sea su atmósfera y, sobre todo, lo cerca que esté de una estrella. Para que te hagas una idea, Mercurio tiene una temperatura diaria de 400º, y Júpiter de unos -173º.

En los planetas sin atmósfera rara vez llega a los -100º, incluso cerca de una estrella.

## Población

Las formas de vida existentes.

- Ninguna. Desprovisto de vida.
- Unicelulares. La vida ha llegado a desarrollarse, pero aún está en una fase muy temprana.
- Salvajes. El planeta posee un ecosistema completo. Puede darse el caso que solo sean seres invertebrados, o que no exista vida fuera del agua, o que ya existan seres similares a los simios terrestres. Puedes tomar la evolución terrestre como modelo.
- Vida inteligente nativa. Existe una forma de vida inteligente en el planeta. Una tribu puede tener unos cientos de individuos, un poblado los 10.000 y una ciudad superar el millón (o los tres, si es muy grande). Multiplica el número de emplazamientos por el número aproximado de habitantes para estimar la población del planeta.
- Vida foránea. Ha sido colonizado. Las colonias suelen estar compuestas por varios cientos de individuos, y las ciudades por varios miles o millones, depende de lo avanzado de la colonización. Los núcleos de población suelen estar más concentrados.

## Gobierno

Aplicable solo si existe vida inteligente.

Generalmente, un planeta sigue el modelo político de la especie que lo habite, pero eso no quita que se produzca un cambio de gobierno, o que existan diversos tipos de gobierno dentro del mismo planeta.

- República. Los habitantes eligen a sus líderes mediante elecciones democráticas.
- Particular. El planeta ha sido comprado por alguna mega corporación.
- Tribal. El gobierno de los más fuertes. Un líder permanece en el poder hasta que llegue alguien capaz de destronarlo. No obstante, la fuerza bruta no tiene porque ser el atributo del liderazgo, por ejemplo, puede existir una sociedad que idolatre a la belleza, o que sea gobernada por el mejor líder religioso.
- Anarquía. No existe gobierno alguno.
- Monarquía. El gobierno va pasando de padre a hijo, creando una dinastía.
- Dictadura. El gobierno es tomado por un individuo o un grupo reducido de ellos. La toma de poder puede ser tanto pacífica como violenta.

## Nivel tecnológico

Aplicable solo si el planeta tiene vida nativa mínimamente inteligente.

Pequeñas herramientas de piedra o madera, tiendas hechas con pieles o pequeñas cabañas.

1. Estructura militar, construcciones de piedra, dominio de la agricultura. Expansión territorial.
2. Descubrimiento de la pólvora y la penicilina, maquinas a vapor. Casas de varios pisos.
3. Maquinas de hidrocarburos, descubrimiento de la electricidad.
4. Electrónica avanzada, primeros viajes espaciales. Primeras computadoras.
5. Energía nuclear. Era digital computadoras y vehículos por todas partes.
6. Primeras armas de energía. Viajes a satélites y planetas cercanos. Inicio de la biotecnología.
7. Colonización de sistema solar. Armas de energía y Cyber implantes por todas partes.
8. Viajes fuera del sistema solar. Androides con inteligencia humana. Colonias espaciales.
9. Viajes híper espaciales, colonias por la galaxia. Mucha interacción con alienígenas.

## Países y regiones

Si quieres trabajar un poco más, o si solo vas ha crearte un mundo para un juego de fantasía, puedes dividir el planeta en diversos países o regiones, exactamente igual que ocurre con nuestro planeta.

Los apartados de Terreno, Población, Gobierno y Nivel Tecnológico se aplican igual a un país que a un planeta.

El de Temperatura está seriamente condicionado por el terreno y la posición en el hemisferio. Suele oscilar entre -25º y 55º si hablamos de un mundo similar a la Tierra.

Luego tira en la tabla de costumbres, o escoge libremente:

1d20	Costumbres
1	Pacifistas extremos
2	Conquistadores por excelencia
3	Orgullosos de su patria. Lealtad máxima.
4	Enlazan algo (belleza, poder) al extremo
5	Festividades o ciertas costumbres sagradas
6	Píos y sumamente religiosos
7	Poco sociables. Detestan a los extraños
8	Prácticas desagradables o bárbaras
9	Anarquía o descontento generalizado
10	Arraigada en costumbres ancestrales.
11	Ocultistas o seguidores de cierto orden
12	Utopía, aparentemente, casi perfecta.
13-16	Sociedad "estándar", con ciudadanos con preocupaciones mundanas.
17	Guardianes de un gran secreto
18-20	Tira 1d6 veces y mezcla lo que salga, o invéntate algo nuevo.



## POBLACIONES

En determinadas ambientaciones, sobre todo en las post apocalípticas o en las de épica fantástica, puede que necesites crearte asentamientos o poblados rápidamente.

Tira en cada tabla, o escoge directamente los elementos que prefieras.

### Materias primas

Desechos y materiales que suelen servir para realizar reparaciones, confeccionar utensilios y montar barricadas.

2d6	Resultado
1-2	Existe una carpintería o una siderúrgica, donde, no solo hay abundante material, si no que se puede trabajar y confeccionar objetos con ellos. Peligrosidad +1.
3-4	Se puede conseguir madera o plástico si se inspecciona un poco, pero anda más.
5-6.	Prácticamente nada. Solo trozos de piedra y algún cacho de madera o plástico tirado por ahí.
7-8.	Hay suficientes materiales de construcción (madera, plástico y cemento) para montar barricadas y realizar alguna reparación.
9-10.	Se puede encontrar metales si se busca lo suficiente.
11-12.	Hay un bosque, mina o lo que sea que proporciona una buena fuente de materias primas. Peligrosidad +1.

### Alimento

Agua y bienes de consumo.

1d6	Resultado
1	Hay granjas o similares con su propio suministro de agua.
2	Poca cosa, habrá que buscar mucho.
3	Absolutamente nada. Si buscan mucho, puede que encuentren algunos restos.
4	Se puede encontrar alimento si hay un comercio o mercado, si no, nada.
5	Existen las tiendas de comestibles normales en un pueblo o ciudad. Dependiendo de la cantidad de habitantes y del comercio local, puede que las existencias se vean mermadas.
6	Almacenes o centros intactos y aislados con recursos en abundancia. Peligrosidad +1.

## Equipamiento

Materiales pertenecientes a la Era Antigua, como herramientas o medicinas.

1d10	Resultado
1	Un gran centro tecnológico, como una central eléctrica o centro de investigación. Peligrosidad +1.
2-3	Hay más material y útiles de lo esperado. Una grata sorpresa.
4-5	Casi nada. Cualquier taller o centro médico estará prácticamente saqueado.
6-7	Si existe un hospital o taller cerca, habrá algo útil para los PJS. De lo contrario, poco podrán encontrar.
8-9	Lo normal en un pueblo o ciudad, más o menos intacto.
10	Tecnología avanzada o sobre natural. Muy oculta e inaccesible. Peligrosidad +1.

## Armamento

Se refiere más bien a armas de fuego y equipamiento que existiese en alguna época pasada, no a las posibles armas caseras que los recién llegados, puedan crearse.

2d6	Resultado
1-2	Existe una instalación militar. Armas para todos, y puede que algún vehículo blindado. Peligrosidad +1.
3-4	Una armería con buenas armas, munición muy abundante para cualquier arma convencional.
5-6.	Casi nada. Si buscan mucho, puede que encuentren algún cuchillo.
7-8.	Se puede encontrar alguna pistola u escopeta de caza, pero, normalmente, solo habrá armas blancas, como cuchillos de cocina. Si hay un centro comercial, tal vez haya una sección de caza y pesca.
9-10.	Existe una tienda de armas o una sección dedicada a ello en un centro comercial. Se puede encontrar armas convencionales y munición. Si existen grupos humanos, puede que las existencias estén mermadas.
11-12.	Equipamiento místico u armas mágicas. Dependiendo del tipo de ruina, habrá un arma de tecnología futurista, o un arma mágica creada por brujos o demonios. Muy difíciles de conseguir. Peligrosidad +1.

## Comercio y riqueza

Indica la riqueza y la forma de ganarse la vida de los habitantes del lugar.

1d6	Resultado
1	Nulo. Zona sumamente empobrecida. Peligrosidad +1.
2-3	Nivel mínimo de subsistencia.
4-5	Comercio de materias primas
6-7	Comercio normal de material elaborado
8-9	Zona de tránsito con buen comercio.
10	Punto estratégico donde convergen varias rutas comerciales. Peligrosidad +1.

## Peligrosidad

Indica el índice de las hostilidades y violencia de la zona. Dependiendo de las opciones obtenidas en los cuatro apartados anteriores, este valor oscilará entre +0 y +4. A esto, súmalo una tirada en 1d6, y compáralo en la tabla:

1d10	Peligros de ejemplo.
1-2	Poca vigilancia y hostilidades. Solo habrá enemigos corrientes en reducido número.
3-4	Muchos enemigos. Puede que alguna criatura sobrenatural ronde cerca. Los posibles habitantes sabrán defenderse.
5-6	Engendros y enemigos por todas partes. Cualquier posible habitante defenderá su territorio con uñas y dientes ante la menor provocación. Es posible que existan trampas ocultas.
7-8	Recintos fortificados, torretas de vigilancia, bichos enormes, bestias sanguinarias y todo lo que se te ocurra con tal de que tus PJS sufran lo más lenta y dolorosamente posible.
9-10	Habría que estar loco, ser suicida, y tener armamento nuclear para siquiera plantearse entrar en el lugar.

## Misticismo

El lugar es más de lo que aparenta.

1d6	Resultado
1-3	Alteraciones en el clima sin explicación lógica (siempre es de noche, tormentas constantes, frío glacial, etc.)
4-5	Nada fuera de lo normal.
6	Apariciones extrañas, viajes en el tiempo, dimensiones paralelas o cualquier otra locura que se te ocurra.

## Habitantes

La población autóctona de la zona puede ser muy variada, para bien o para mal. Cuanto mayor sea el índice de peligrosidad, más poderosos serán los enemigos, y menos aliados encontrarán los PJS en el lugar.

2d6	Resultado
1-2	Instalaciones de cualquier grupo de poder (sectarios, militares, etc.) que exista en tu juego
3-4	Tipos raros y misteriosos, a definir por el Master.
5-6.	Supervivientes neutrales, medianamente asentados, que pueden suponer una ayuda o un problema.
7-8.	Despoblada, al menos, aparentemente, solo hay animales salvajes.
9-10.	Grupos de vándalos hostiles a los jugadores o hacia otros supervivientes.
11-12.	Fortalezas o cualquier otro asentamiento permanente y amurallado, con los que se puede mantener relaciones o entrar en guerra.

## Extras

Las ruinas pueden contener muchas cosas. Eso influye directamente en el posible equipamiento que se encuentre en el lugar (en un hospital es normal que existan medicamentos, pero difícil que se pueda encontrar alimentos) y, en menor medida, en el armamento y el alimento disponible.

2d6	Resultado
1-2	Hangar de un helipuerto o un puerto marítimo. 50% de probabilidades de encontrar algún transporte.
3-4	Central de policía, hospital o cualquier otro edificio público con material valioso.
5-6.	Área de servicio, como un taller o una gasolinera.
7-8.	Cementerio, zoológico o morgue. Para suministrar cadáveres frescos a cualquier nigromante.
9-10.	Tiendas, centros comerciales o cualquier otro lugar de abastecimiento.
11-12.	Cuartel de bomberos o de obras públicas, donde se guarde maquinaria pesada.

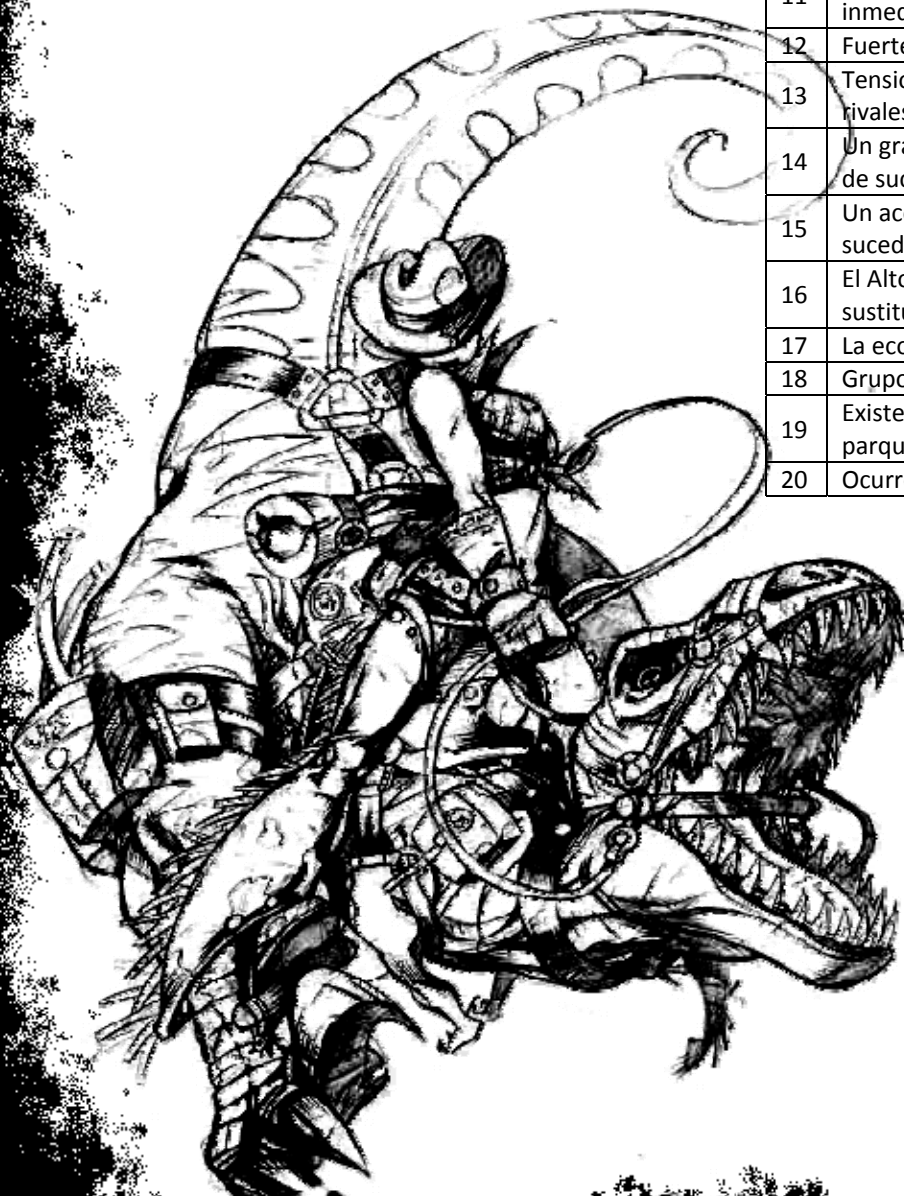
Si te apetece, tira también en la tabla de costumbres que dimos en la creación de países y regiones.

**Grupos y organizaciones trabajando en el lugar (1d10)**

1	Clanes o grupos de poder a los que pertenezcan los PJS.
2	Clanes o grupos de poder indiferentes a los PJS.
3	Predominan los cultos o grupos de poder malignos.
4	Predominan los cultos o grupos de poder benignos.
5	Existen grupos de servicios secretos u ocultistas en la zona.
6	Existen grupos de fanáticos religiosos, como La inquisición, en la zona.
7	Existe un culto o grupo de poder sumamente corrupto en la zona.
8	Existe un nuevo culto o grupo de poder desconocido.
9-10	Tira 2 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tira 2 veces más.

**Peculiaridades (1d20)**

1	Existe contrabando y mafias trabajando en la zona.
2	Existe una guerra abierta entre dos o más bandos.
3	Una serie de asesinatos han ocurrido últimamente
4	Desaparición masiva de criaturas sobrenaturales.
5	Existe una fuente de riqueza en la zona (oro, petróleo...)
6	Tira 2 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tira 2 veces más.
7	Tira 3 veces y mezcla los resultados, o inventa otros. Si sacas esta casilla de nuevo, tira 3 veces más.
8	La zona está fortificada o en estado de sitio.
9	Ha ocurrido un cambio de poder reciente.
10	Ha llegado un forastero, o ha aparecido un psicópata.
11	Existe un túmulo mágico en las inmediaciones.
12	Fuertes cataclismo atenazan el lugar.
13	Tensiones palpables entre varias facciones rivales.
14	Un gran acontecimiento público está a punto de suceder.
15	Un acontecimiento sobre natural o astral va a suceder.
16	El Alto fundador, o líder actual de los PJS, es sustituido.
17	La economía de la zona se está resintiendo.
18	Grupos aparentemente rivales se han unido.
19	Existen monumentos antiguos o grandes parques.
20	Ocurre una fuerte redada o caza de brujas



# CREANDO LA HISTORIA

## LOS PERSONAJES

### Personajes jugadores (PJS)

Son los personajes principales controlados por los jugadores. En el rol, ellos son los protagonistas de la historia, por tanto, son el elemento más importante.

Es interesante incitar a los jugadores a que desarrollen su personaje más allá de sus estadísticas. Personalidad, objetivos, historia pasada o motivaciones son cosas que, una vez definidas, ayudan a meterse en el papel y a empalmar con el personaje. Además, pueden aprovecharse más adelante e incluir dichos elementos como parte de la historia (un enemigo del pasado, un amor de juventud, el amigo de la infancia, etc.)

Personajes e historia han de estar relacionados coherentemente, es decir, aunque cada jugador es libre de crearse su personaje como mejor quiera, han de respetar el contexto de la historia.

Para evitar líos y malentendidos, es aconsejable informar a los jugadores y ponerse de acuerdo con ellos antes de empezar a elaborar la historia. Recuerda que esto es un juego, y se juega para pasarlo bien.

### Personajes no jugadores (PNJS)

Son personajes principales controlados por el director de juego. Pueden ser el mentor de un jugador, el enemigo final, o ese aliado mentiroso que solo aparece cuando le interesa.

Estos personajes se crean igual que los personajes de los jugadores, o, dependiendo del heroísmo del juego, puede que más poderosos (el rival empedernido, el gran jefe final, etc.).

La calidad de la historia depende mucho de la calidad de sus personajes, por tanto, es importante saber dar a cada PNJ una serie de rasgos y motivaciones únicas. De nada sirve tener una idea sobre una aventura policíaca genial si, a la hora de desarrollarla, nos percatamos que nuestro asesino no tiene absolutamente ningún móvil para realizar el crimen, o si sus actuaciones son mediocres.

### Los personajes secundarios

Son aquellos con escasa importancia en la trama, controlados por el director de juego, y de los que casi nadie sabe su nombre. Más o menos son personajes estereotipados, que aparecen sin pena ni gloria en cualquier clase de historia: un soldado enemigo, un tabernero, un ligue de un bar, etc.

A menos que se juegue de modo muy realista, este tipo de personajes se crean a un nivel de poder inferior (o muy inferior) al de los protagonistas, ya que apenas suelen destacar en nada, y se los suelen despachar sin piedad. No obstante, tampoco conviene despreciarlos, ya que un giro de la historia puede convertir ese extra en un personaje de lo más valioso.

Es importante tener una buena cantidad de esta clase de personajes. Individualmente son prescindibles, pero estos personajes representan a todos los individuos que nos encontramos en el día a día, en cualquier parte, desde el panadero al perro del vecino, por tanto, se ha de tener una buena reserva para poder dar vida a toda clase de escenas.

Con el generador de personajes de C-System (a descargar en nuestra Web) puedes crearte cientos de personajes en cuestión de minutos, así que no tengas miedo de tener docenas de estos personajes a mano para lo que hagan falta.



## DIRIGIENDO LA PARTIDA

### La puesta en escena

El universo en el cual se desenvuelven los PJS será más fascinante cuantos más detalles tenga, del mismo modo que en una película valoramos unos decorados. Ha de procurarse evitar comentarios secos como "Entráis en la posada" o "Llegáis a la ciudad", sino que deberías ser capaz de describir ambientes lúgubres, tensos, festivos o luminosos según sea la ocasión o el lugar.

Claro que tampoco conviene abusar demasiado de la escenografía, lo mismo que en una película o novela, el peso de la historia recae siempre en los personajes. Descripciones y acciones han de estar en equilibrio.

### La aventura es la aventura

Durante el desarrollo de la acción, el DJ debe cuidar, ante todo, dos puntos fundamentales: la coherencia de los hechos que se están desarrollando y el tiempo en el cual lo hacen. Es decir, el DJ ha de tener claro porque suceden las cosas, y cuando suceden.

En el rol, el tiempo es algo abstracto, elástico. Ciertas situaciones requieren jugar a "tiempo real", por ejemplo, en negociaciones o diálogos entre Pj y PNJ; otras, como un combate, requieren de un ralentizamiento, ya que en un pequeño lapso de tiempo los personajes realizan muchas acciones (se pasa a jugar por turnos); mientras que otras, como un largo viaje, el tiempo ha de ser acelerado, pasando 7 u 8 horas en un instante. Ante todo, sentido común.

### Improvisar o planear

Dependiendo de las ganas de trabajar que tenga el DJ, o de su tiempo libre, puede que la historia esté más elaborada o menos. Muchos incluso prefieren solo un esbozo general y unos cuantos personajes definidos para comenzar la aventura.

Planificar cada una de las escenas del juego conlleva mucho tiempo y esfuerzo, además de que crea una historia rígida e inflexible; por otra parte, dejarlo todo a manos de la improvisación tampoco es buena idea, ya que se corre el riesgo de quedarse estancado, o de introducir elementos contradictorios en la partida. Cada uno ha de encontrar su equilibrio.

No obstante, la improvisación siempre será un requisito indispensable en un buen director de juego. Por muy planificador que sea, es imposible que el DJ pueda anticipar todas las consecuencias de todas las decisiones de sus jugadores.

Improvisar es un arte, a algunos se les da mejor y a otros peor, pero siempre se puede mejorar con la práctica.

A pesar de todo, hay algunos trucos:

1. Pensar como un PNJ. Ponerse en la piel de un personaje, pensar en "que haría yo si fuese él", puede sacarnos de más de un atolladero, sobre todo cuando cierto jugador actúa de forma incomprensible o inesperada con ese PNJ que tanto nos ha llevado crear.
2. Inspirarte en la realidad. Fácilmente podemos realizar descripción de algo fantástico si lo asociamos a algo conocido. Por ejemplo, podemos inspirarnos en ese hotel que vimos por la tele para describir unas oficinas de una mega-corporación, usar las fotos de nuestro viaje a la playa para describir un desierto, o imaginar el interior del AVE para describir al Orient Expres.
3. Existen miles de novelas, series y películas de cualquier tipo de género. No es que copies literalmente sus argumentos pero si ves unas cuantas películas del género, verás como suelen actuar los personajes de esas historias, por donde suelen ocurrir los acontecimientos, e incluso puede que te sirvan de inspiración para improvisar una escena si así lo necesitas.
4. Escuchar a los jugadores. Pueden ser una fuente continua de ideas. Deja que hablen y supongan cosas, convierte sus temores y sospechas en realidad cuando menos se los esperen.

### Director todopoderoso

Más o menos, el director controla el universo del juego, se podría decir que es un dios omnipotente. No obstante, recuerda que el principal cometido de un director no es ser el rival de los jugadores. Su principal función es la de plantear una historia para que los jugadores la vivan, y de servir de moderador imparcial para que dicha aventura se desarrolle en buenos términos, asegurando así la diversión para todos.

Para finalizar, convendría recordar que toda la labor y el esfuerzo del DJ no servirán absolutamente para nada si no consigue la colaboración de los jugadores. Los jugadores han de intentar meterse dentro de su personaje, a pensar en primera persona, como si ellos realmente fuesen el personaje, y dejarse arrastrar por la historia que propone el director.

Si no es así, difícilmente podréis sacar la partida adelante, o, si la sacáis, no será todo lo divertida que podría ser.



## EDITOR DE AVENTURAS

Si te ves falto de ideas para tus partidas, prueba a tirar en estas tablitas. Procura tener una buena cantidad de monstruos, PNJs y poblados para hacer uso de ellos cuando sea necesario, y usar mucho tu imaginación para hilar bien los distintos acontecimientos (mejor haz las cosas con antelación y deja el esqueleto de la aventura por escrito).

Argumento (1d6)	
1	Un rescate.
2	Búsqueda de algo o alguien
3	Búsqueda de una reliquia o tesoro
4	Acabar con un enemigo
5	Invasión de la fortaleza, o una cercana.
6	Mentiras y engaños.

Estructura (1d6)	
1	Partida de mazmorras corta. Realiza 3d6 triadas en la tabla de mazmorra.
2	Partida de mazmorras larga. Realiza 3d6 triadas en la tabla de mazmorra, una tirada en la tabla de Sucesos, y otras 3d6 tiradas en la tabla de Mazmorras.
3	Viaje a lo largo del mundo. Realiza 3d6 tiradas en la tabla de Viajes. Intercala 1d6 tiradas en la tabla de sucesos a tu placer.
4	Todo se lía sin salir de una ciudad. Realiza 3d6 tiradas, alternando la tabla de Sucesos y en la de Mazmorras.
5	Es necesario viajar para llegar a Mazmorra. Tira 1d6 veces en la tabla de viajes, una vez en la de sucesos, 1d6 veces más en la de Viaje, otra vez en la de sucesos y luego otras 2d6 veces en la de mazmorras.
6	Supervivencia. Los PJS son abandonados en un páramo desolado y han de sobrevivir. Repite varias veces este ciclo: 1d6 tiradas en la tabla de viaje, una triada de sucesos, 1d6 veces en la tabla de mazmorra y otra vez en la tabla de sucesos.

NOTA: Entiéndase como Mazmorra a una guarida, castillo, gruta, o cualquier recinto cerrado donde suceda la partida.

Mazmorra (1d6)	
1	Ataque. Tira en la tabla de conflictos.
2	Ataque. Tira entre 1 y 3 veces en la tabla de conflictos y combina lo que salga.
3	Encuentro con algunos personajes.
4	Emboscada o trampa puñetera, a elegir.
5	Información críptica o acertijo.
6	Tira en la tabla de sucesos.

Viaje (1d6)	
1	Ataque. Tira en la tabla de conflictos.
2	Encuentro con un asentamiento. Tira 1d6. -2: pueblucho; 3: fortaleza media; 4: fortaleza grande; 5: ciudad deshabitada; 6: centro secreto. Tira en la tabla de PJS para ver la clase de población
3	Suceso climático (nevada, tormenta, maremoto)
4	Emboscada o trampa puñetera, a tu elección.
5	Obstáculo natural (acantilado, río torrencial)
6	Encuentro con bastantes PJS o alguno de importancia.

Sucesos (1d6)	
1	Suceso escalofriante o misterioso.
2	Obstáculo imprevisto o giro argumental.
3	Gran traición o giro sorprendente de los acontecimientos.
4	Contacto con algún grupo o gremio. Tira en la tabla de personajes para ver que tipo de gente son.
5	Revelación de parte del argumento. Pistas.
6	Combate emocionante con enemigo de gran importancia argumental.

Conflictos (1d6)	
1	Enemigos de relleno a mansalva. Débiles pero numerosos (orcos, sicarios, bandidos, etc.)
2	Criaturas menores o animales malignos.
3	Enemigos de gran tamaño (dragones, dinosaurios, tanques).
4	Seres extraños o bizarros: zombis, alienígenas, cyberimplantados, psicópatas o similares.
5	Enemigos ocultos o sobrenaturales: ninjas, espíritus, demonios, seres de energía, etc.
6	Humanos enemigos (brujos, militares, etc.)

Objetivos (1d6)	
1	Apoteosis final. Gran combate y consumación de la misión. Fin.
2	Enreda la cosa. Vuelve a tirar en la tabla de estructura.
3	Cataclismo, explosión, o algo que haga huir a los PJS. ¿Fin?
4	Gran revelación o misterio resuelto. Continuará.
5	Se cumple la misión, pero algo queda en misterio.
6	Los PJS fracasan por algún motivo. Continuará.

Personajes (1d6)	
1	Personaje/s hostiles.
2	Personaje/s que necesitan ayuda.
3	Personaje/s vendedores o informadores.
4	Personaje/s neutrales.
5	Personaje/s aliados.
6	Personaje/s traicioneros o misteriosos.

## PERSONAJES DE EJEMPLO

Para finalizar, dejo algunos personajes y seres parcialmente creados (mediante el sistema libre). Evidentemente, si la partida es demasiado realista, es posible que algunos personajes cuesten demasiados. Si la partida es más heroica, sobrarán PG para repartir y personalizar el personaje.

<b>Nombre:</b>	<b>Bombero</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>60</b>
<b>Descripción:</b>	Individuo normal y corriente especializado en apagar incendios y rescatar gente del fuego.
<b>FUE:</b>	<b>DES:</b> 3 <b>CON:</b> 4 <b>PER:</b> 4 <b>VOL:</b> 5 <b>INT:</b> 3 <b>HAB:</b> 4 <b>CAR:</b> 4
<b>Alerta:</b>	6 <b>Pelea:</b> 3 <b>Persuasión:</b> 3 <b>Atletismo:</b> 8 <b>Puntería:</b> 3 <b>Sigilo:</b> 3 <b>Concentración:</b> 3 <b>Conducir:</b> 2 <b>Mecánica:</b> 1 <b>Medicina:</b> 3 <b>Coraje:</b> 7 <b>Educación:</b> 3
<b>Nombre:</b>	<b>Investigador privado.</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>60</b>
<b>Descripción:</b>	Persona sagaz e intuitiva que se dedica a resolver misterios y recopilar información
<b>FUE:</b>	<b>DES:</b> 4 <b>CON:</b> 3 <b>PER:</b> 3 <b>VOL:</b> 3 <b>INT:</b> 6 <b>HAB:</b> 3 <b>CAR:</b> 6
<b>Alerta:</b>	6; <b>Pelea:</b> 3; <b>Persuasión:</b> 6; <b>Atletismo:</b> 3; <b>Educación:</b> 3; <b>Puntería:</b> 3; <b>Sigilo:</b> 3; <b>Concentración:</b> 3; <b>Conducir:</b> 2; <b>Juego:</b> 2; <b>Subterfugio:</b> 4; <b>Sedución:</b> 3; <b>Intimidar:</b> 2; <b>Investigación:</b> 5; <b>Callejeo:</b> 4; <b>Disparo:</b> 3; <b>Psicología:</b> 3;
<b>Trasfondos:</b>	Adicción (alcohol) 8 PG
<b>Nombre:</b>	<b>Arqueólogo</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>60</b>
<b>Descripción:</b>	Científico que se dedica a encontrar y desenterrar objetos antiguos.
<b>FUE:</b>	<b>DES:</b> 3 <b>CON:</b> 4 <b>PER:</b> 3 <b>VOL:</b> 3 <b>INT:</b> 7 <b>HAB:</b> 3 <b>CAR:</b> 4
<b>Alerta:</b>	3; <b>Pelea:</b> 3; <b>Persuasión:</b> 3; <b>Agilidad:</b> 4; <b>Educación:</b> 7; <b>Puntería:</b> 3; <b>Vigor:</b> 4; <b>Sigilo:</b> 3; <b>Disparo:</b> 1; <b>Concentración:</b> 5; <b>Investigación:</b> 4; <b>Ocultismo:</b> 3; <b>Psicología:</b> 2; <b>Ciencia:</b> 7; <b>Conducir:</b> 1; <b>Idiomas:</b> 3
<b>Nombre:</b>	<b>Espía psíquico</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>90</b>
<b>Descripción:</b>	Agente secreto con talentos psiónicos.
<b>FUE:</b>	<b>DES:</b> 6 <b>CON:</b> 4 <b>PER:</b> 4 <b>VOL:</b> 3 <b>INT:</b> 5 <b>HAB:</b> 3 <b>CAR:</b> 5 <b>PSI:</b> 3
<b>Alerta:</b>	6; <b>Pelea:</b> 3; <b>Persuasión:</b> 5; <b>Agilidad:</b> 4; <b>Educación:</b> 3; <b>Puntería:</b> 3; <b>Vigor:</b> 3; <b>Sigilo:</b> 4; <b>Disparo:</b> 2; <b>Concentración:</b> 4; <b>Conducir:</b> 2; <b>Subterfugio:</b> 5; <b>Investigación:</b> 2; <b>Callejeo:</b> 3; <b>Actuar:</b> 3
<b>Trasfondos:</b>	Telepatía: 2; Telekinesia: 3.

<b>Nombre:</b>	<b>Soldado</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>90</b>
<b>Descripción:</b>	Miembro del ejército ruso durante la Segunda Guerra Mundial.
<b>FUE:</b>	<b>DES:</b> 5 <b>CON:</b> 1 <b>PER:</b> 4 <b>VOL:</b> 4 <b>INT:</b> 4 <b>HAB:</b> 5 <b>CAR:</b> 3
<b>Alerta:</b>	6; <b>Pelea:</b> 5; <b>Persuasión:</b> 3; <b>Atletismo:</b> 5; <b>Educación:</b> 3; <b>Puntería:</b> 3; <b>Sigilo:</b> 5; <b>Disparo:</b> 5; <b>Concentración:</b> 3; <b>Artillería:</b> 3; <b>Coraje:</b> 2; <b>Supervivencia:</b> 2; <b>Conducir:</b> 3; <b>Intimidar:</b> 3; <b>Mecánica:</b> 2; <b>Medicina:</b> 1; <b>Oficio 1 (electrónica):</b> 2

<b>Nombre:</b>	<b>Artista marcial</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>115</b>
<b>Descripción:</b>	Experto en kárate.
<b>FUE:</b>	<b>DES:</b> 8 <b>CON:</b> 4 <b>PER:</b> 4 <b>VOL:</b> 7 <b>INT:</b> 4 <b>HAB:</b> 3 <b>CAR:</b> 4
<b>Alerta:</b>	5; <b>Pelea:</b> 8; <b>Persuasión:</b> 3; <b>Atletismo:</b> 8; <b>Educación:</b> 3; <b>Puntería:</b> 3; <b>Sigilo:</b> 6; <b>Artesanía:</b> 3; <b>Concentración:</b> 5; <b>Luchar:</b> 4; <b>Coraje:</b> 3; <b>Mano torpe:</b> 3; <b>Acrobacia:</b> 5
<b>Trasfondos:</b>	Kárate +7, 14 PG.

<b>Nombre:</b>	<b>Explorador medieval</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>115</b>
<b>Descripción:</b>	Guerrero de la Alta Edad Media, experimentado en la vida fuera del castillo.
<b>FUE:</b>	<b>DES:</b> 5 <b>CON:</b> 7 <b>PER:</b> 5 <b>VOL:</b> 3 <b>INT:</b> 3 <b>HAB:</b> 5 <b>CAR:</b> 3
<b>Alerta:</b>	6; <b>Pelea:</b> 6; <b>Persuasión:</b> 3; <b>Educación:</b> 3; <b>Puntería:</b> 6; <b>Atletismo:</b> 8; <b>Sigilo:</b> 6; <b>Artesanía:</b> 3; <b>Concentración:</b> 3; <b>Luchar:</b> 3; <b>Coraje:</b> 2; <b>Montar:</b> 2; <b>Supervivencia:</b> 5; <b>Medicina:</b> 2
<b>Trasfondos:</b>	Olfato y oído agudos.

<b>Nombre:</b>	<b>Caballero galáctico</b>	<b>Coste en PG:</b>	<b>190</b>
<b>Descripción:</b>	Miembro de una antigua orden de caballeros dedicados a preservar la paz en toda la galaxia.		
<b>FUE:</b>	<b>DES:</b> 11 <b>CON:</b> 5 <b>PER:</b> 6 <b>VOL:</b> 8 <b>INT:</b> 6 <b>HAB:</b> 5 <b>CAR:</b> 6	<b>La Fuerza (PSI):</b> 4	
<b>Alerta:</b>	7; <b>Pelea:</b> 3; <b>Persuasión:</b> 3; <b>Atletismo:</b> 7; <b>Educación:</b> 6; <b>Puntería:</b> 3; <b>Sigilo:</b> 5; <b>Concentración:</b> 5; <b>Luchar:</b> 8; <b>Disparo:</b> 4; <b>Pilotar:</b> 6.	<b>Trasfondos:</b> Telekinesia (4), Precognición (3), Control mental (3).	

## 6. CREANDO MUNDOS: CREANDO LA HISTORIA - PERSONAJES DE EJEMPLO

<b>Nombre:</b>	<b>Bárbaro</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>297</b>
Descripción: Salvajes, descendientes de los atlantes, que vivían en el climas helados. Sólo creen en su brutal dios y en sus propias fuerzas.	
FUE: 13 DES: 8 CON: 13 PER: 7 VOL: 7 INT: 3 HAB: 6 CAR: 7	
Alerta: 10; Pelea: 12; Persuasión: 3; Educación: 3; Puntería: 8; Atletismo: 13; Sigilo: 13; Artesanía: 3; Luchar: 10; Disparo: 3; Coraje: 10; Montar: 5; Supervivencia: 10; Intimidar: 10; Concentración: 3	
Trasfondos: Supersticioso: Vol -2 ante situaciones relacionadas con el ocultismo y la magia +5 PG. Oído, vista y olfato agudos.	

<b>Nombre:</b>	<b>Vampiro</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>538</b>
Descripción: Criatura no muerta que se alimenta de la sangre de los vivos. Pueden desarrollar poderes mentales y atributos sobrehumanos.	
FUE: 15 DES: 7 CON: 14 PER: 10 VOL: 9 INT: 12 HAB: 6 CAR: 7 PSI: 6 Magia: 4	
Pelea: 8; Control mental: 6. Persuasión: 3; Atletismo: 8; Educación: 7; Puntería: 3; Sigilo: 5; Alerta: 6; Lucha: 7; Disparo: 5; Coraje: 5; Subterfugio: 6; Ocultismo: 6; Concentración: 6; Intimidar: 5; Elementalismo: 3. Ilusionismo: 3.	
Trasfondos: No muerto (no envejece, ni respira, Carisma -2), 15 PG; Piel dura (protección +5), 10 PG; Resurrección (no muere por mucho que le baje la Vitalidad, sólo se desmaya), 20 PG; Colmillos, 3 PG; Reserva de alimento, 5 PG; Líquívoro (se alimenta de sangre), +2 PG; Debilidad (Sol), +15 PG; Zona vulnerable (corazón), +5 PG; Zona vulnerable (cabeza), +7 PG.	

<b>Nombre:</b>	<b>Cibertrónico</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>344</b>
Descripción: Humano transformado en máquina.	
FUE: 15 DES: 7 CON: 12 PER: 11 VOL: 0 INT: 6 HAB: 9 CAR: 3	
Alerta: 13; Pelea: 13; Persuasión: 8; Educación: 8; Puntería: 10; Atletismo: 19; Sigilo: 5; Disparo: 12	
Trasfondos: Tórax cibernético militar (cuerpo mecánico que permite atributos de hasta nivel 15), 30 PG; Armazón nova (FUE, CON y DES +8) 120 PG. Computadora cerebral de INT 6, 12 PG. Cobertura de piel, 5 PG. Miembros artificiales (2 brazos y 2 piernas) con 4 arietes hidráulicos (+40 en vitalidad, +16 en vigor y + 12 en protección), 57 PG. Infrarrojos, 3 PG. Chips de reflejos de Agilidad +6, 6 PG; Blindaje: 12;	

<b>Nombre:</b>	<b>Troll de los pantanos</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>113</b>
Descripción: Bestia inmundia que habita en pantanos. Puede regenerar cualquier herida que no sea causada por fuego.	
FUE: 9 DES: 5 CON: 9 PER: 5 VOL: 3 INT: 2 HAB: 2 CAR: 3	
Alerta: 6; Pelea: 6; Puntería: 6; Atletismo: 8; Sigilo: 6; Concentración: 3; Supervivencia: 7; Intimidar: 4	
Trasfondos: Regeneración Nv1, 20PG. Debilidad al fuego (+5 de daño), +10 PG; Garras (+3 al daño), 3 PG	

<b>Nombre:</b>	<b>Orco subterráneo</b>
<b>Coste en PG:</b>	<b>79</b>
Descripción: Raza brutal y malvada que odia la luz del sol. Muy frecuente en ambientaciones de fantasía	
FUE: 6 DES: 5 CON: 6 PER: 5 VOL: 3 INT: 2 HAB: 5 CAR: 3	
Alerta: 6; Pelea: 6; Persuasión: 3; Supervivencia: 5; Puntería: 6; Atletismo: 8; Sigilo: 6; Luchar: 3; Intimidar: 2	
Trasfondos: Visión térmica, 3 PG; Sensibilidad lumínica (-6 frente a luces brillantes), +3 PG.	

<b>Nombre:</b>	<b>Mujer pantera</b>	<b>Coste en PG:</b>	<b>222</b>
Descripción: Raza de amazonas con rasgos felinos.			
FUE: 7 DES: 13 CON: 6 PER: 10 VOL: 9 INT: 5 HAB: 4 CAR: 9			
Alerta: 9; Pelea: 10; Atletismo: 7; Puntería: 6; Sigilo: 10; Concentración: 6; Supervivencia: 10; Persuadir: 4;			
Trasfondos: Vista y olfato agudos, 2 PG; Garras (+3 al daño), 3 PG.			

<b>Nombre:</b>	<b>Basilisco serpentiforme</b>	<b>Coste en PG:</b>	<b>344</b>
Descripción: Serpiente gigante que petrifica con la mirada y tiene colmillos venenosos.			
FUE: 16 DES: 10 CON: 15 PER: 10 VOL: 12 INT: 1 HAB: 0 CAR: 9			
Alerta: 5; Pelea: 11; Agilidad: 7; Vigor: 12; Sigilo: 9; Supervivencia: 7; Intimidar: 4; Petrificar: 8			
Trasfondos: Garras (+2 al daño), 4 PG. Veneno de nivel 8 (16 PG).			

<b>Nombre:</b>	<b>Caballo</b>	<b>Coste en PG:</b>	<b>142</b>
Descripción: Animal cuadrúpedo muy usado como montura y bestia de carga.			
FUE: 11 DES: 7 CON: 9 PER: 7 VOL: 6 INT: 2 HAB: 0 CAR: 6			
Alerta: 6; Pelea: 7; Atletismo: 12; Sigilo: 6; Supervivencia: 7			
Trasfondos: Cuadrúpedo (movimiento x 2), 3 PG.			

## 6. CREANDO MUNDOS: CREANDO LA HISTORIA - PERSONAJES DE EJEMPLO

<b>Nombre:</b> Orca	<b>Coste en PG:</b> 406
Descripción: Animal marino de gran inteligencia y potencia. Es respetada por todas las criaturas marinas.	
FUE: 17 DES: 14 CON: 17 PER: 14 VOL: 6 INT: 3 HAB: 2 CAR: 15	
Alerta: 12; Pelea: 16; Atletismo: 18; Sigilo: 10; Supervivencia: 15; Intimidar: 15	
Trasfondos: Nadar +16. Mandíbulas (+6 a daño, Pelea -3), 9 PG. Piel resistente x4 (protección +4), 12 PG	

<b>Nombre:</b> Elefante	<b>Coste en PG:</b> 303
Descripción: Herbívoro terrestre, muy grande y resistente.	
FUE: 18 DES: 4 CON: 18 PER: 8 VOL: 7 INT: 3 HAB: 1 CAR: 12	
Alerta: 13; Pelea: 13; Atletismo: 3; Vigor: 18; Sigilo: 3; Supervivencia: 10; Intimidar: 15.	
Trasfondos: Piel resistente x4 (protección +4), 8 PG	

<b>Nombre:</b> Perro	<b>Coste en PG:</b> 108
Descripción: Perro común de tamaño medio, como el pastor alemán.	
FUE: 4 DES: 6 CON: 4 PER: 6 VOL: 7 INT: 2 HAB: 2 CAR: 7	
Alerta: 10; Pelea: 5; Atletismo: 7; Sigilo: 7; Supervivencia: 6; Intimidar: 4	
Trasfondos: Mandíbulas medianas (+3 al daño), 6 PG. Olfato y oído agudos.	

<b>Nombre:</b> Oso pardo	<b>Coste en PG:</b> 192
Descripción: Gran mamífero terrestre, de gran fuerza y poderosas zarpas.	
FUE: 12 DES: 6 CON: 12 PER: 6 VOL: 6 INT: 2 HAB: 1 CAR: 8	
Alerta: 7; Pelea: 10; Puntería: 3; Atletismo: 6; Sigilo: 10; Supervivencia: 8; Intimidar: 10.	
Trasfondos: Garras (+2 al daño) 4PG. Olfato agudo.	

<b>Nombre:</b> Cocodrilo	<b>Coste en PG:</b> 156
Descripción: Reptil de gran tamaño de poderosa mandíbula y gruesa cola. Habita en pantanos y ríos.	
FUE: 14 DES: 5 CON: 12 PER: 5 VOL: 3 INT: 1 HAB: 0 CAR: 3	
Alerta: 6; Pelea: 8; Atletismo: 9; Sigilo: 10; Supervivencia: 7; Intimidar: 10.	
Trasfondos: Mandíbulas (+6 al daño, -3 en pelea) 3PG. Cola (FUE +2 al golpear) 6PG. Armadura +2 6PG	

<b>Nombre:</b> Toro	<b>Coste en PG:</b> 216
Descripción: Animal cuadrúpedo de afilados cuernos. Puede ser domesticado y usado en una granja.	
FUE: 14 DES: 6 CON: 14 PER: 5 VOL: 3 INT: 1 HAB: 0 CAR: 4	
Alerta: 4; Pelea: 10; Atletismo: 11; Sigilo: 6; Supervivencia: 9; Intimidar: 8.	
Trasfondos: Astas (+6 al daño, -3 en Pelea), 9 PG.	

<b>Nombre:</b> Tigre	<b>Coste en PG:</b> 236
Descripción: Felino salvaje de gran tamaño.	
FUE: 12 DES: 9 CON: 12 PER: 9 VOL: 8 INT: 2 HAB: 1 CAR: 8	
Alerta: 8; Pelea: 10; Atletismo: 7; Sigilo: 10; Concentración: 3; Supervivencia: 8; Intimidar: 10.	
Trasfondos: Garras (+2 al daño), 4 PG. Vista y oído agudos. 4PG	

<b>Nombre:</b> Sonic- Man	<b>Coste en PG:</b> 315
Descripción: Súper héroe que es capaz de absorber la energía solar y convertirla en sonido. Puede manipular las ondas sonoras, crear escudos de fuerza y lanzar potentes gritos capaces de destruir un edificio. Posee una identidad secreta como vendedor de seguros.	
FUE: 6 DES: 8 CON: 7 PER: 8 VOL: 8 INT: 9 HAB: 8 CAR: 11	
Alerta: 6; Pelea: 9; Persuasión: 10; Atletismo: 13; Educación: 9; Puntería: 8; Sigilo: 7; Disparo: 5; Concentración: 7; Coraje: 8; Conducir: 7; Seducción: 7;	
Trasfondos: Drenaje de energía (solar): 5. Emanar energía (sonido): 20. Manipular energía (sonido): 15	

<b>Nombre:</b> Deidad extra dimensional	<b>Coste en PG:</b> 1200
Descripción: Criatura etérea que, por sus habilidades, puede ser tomada como un dios por los humanos.	
FUE: 23 DES: 23 CON: 23 PER: 23 VOL: 23 INT: 26 HAB: 13 CAR: 20 PSI: 30	
Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 3; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3.	
Trasfondos: inmunidad al daño físico 50PG, inmortal. Clarividencia: 20, telepatía: 20, control mental: 25, manipular energía: 20, emanar energía: 20, polimórfico, telekinesia: 20, inagotable.	

<b>Máquina:</b> Coche	<b>Coste en PG:</b> 150
Descripción: Modelo de transporte estándar a cuatro ruedas	
FORT: 15 MV: -4 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16 VEL: 160kph	
Trasfondos: Motor 15.	



## 6. CREANDO MUNDOS: CREANDO LA HISTORIA - PERSONAJES DE EJEMPLO

Nombre: Kaiju	Coste en PG: 1200
Descripción: Lagarto mutante de 35.000 toneladas con aliento radiactivo. Los parámetros entre paréntesis son las modificaciones a los atributos a causa de la Escala.	
FUE: 13 (+65) DES: 31 (-26) CON:13 (+65) PER: 17 VOL: 13 INT: 3 HAB: 3 CAR: 12	
Alerta: 13; Pelea: 13; Persuasión: 3; Atletismo: 18; Educación: 3; Puntería: 18; Sigilo: 3.	
Trasfondos: Escala nivel 13; Aliento nivel 76. Súper escamas (armadura +40)	
Máquina: Camión	Tipo de desplazamiento: Ruedas Coste en PG: 410
Descripción: Vehículo de carga de unas 20t.	
FORT: 21 MV: -8 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 4 MOV: 10 VEL: 100kph	
Trasfondos: Motor 21.	
Máquina: Motocicleta	Tipo de desplazamiento: Ruedas Coste en PG: 240
Descripción: Vehículo ligero a dos ruedas.	
FORT: 7 MV: +2 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16 VEL: 160kph.	
Trasfondos: Motor 7.	
Máquina: Furgoneta	Tipo de desplazamiento: Ruedas Coste en PG: 358
Descripción: Vehículo utilitario de nueve plazas	
FORT: 18 MV: -6 Blindaje: 0 STR: 3 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 100 kph	
Trasfondos: Motor 18.	
Máquina: Helicóptero	Tipo de desplazamiento: Rotores Coste en PG: 383
Descripción: Vehículo ligero de vuelo mediante rotores.	
FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 13 VEL: 260 kph	
Trasfondos: Despegue vertical. Motor 15; Aerodinámica 15.	
Máquina: Aeronave	Desplazamiento: hiperspacio y reacción Coste en PG: 466PG
Descripción: Vehículo ligero espacial. 2 plazas.	
FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 10 AUTO: 0 EST: 3 MOV: 10 VEL: 5 años luz o Mach5.	
Trasfondos: 2 cañones láser (15 de daño). Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10.	

Máquina: Barca a motor.	Tipo de Desplazamiento: Flotación.	Coste en PG: 275
Descripción: Vehículo ligero acuático. 6 plazas.		
FORT: 12 MV: -4 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 90 kph		
Trasfondos: Motor 12; Aerodinámica 6		
Máquina: Androide futurista TE-800	Tipo de desplazamiento: Bípedo.	Coste en PG: 440
Descripción: Androide perfectamente camuflado como humano gracias a una elaborada piel orgánica		
FORT: 16 MV: 0 Blindaje: 6 SEN: 15 AUTO: 10 EST: 10 MOV: 5 VEL: 30 kph		
Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10, Armamento 15, Sincronización 10, Sistemas 15. Trasfondos: Cobertura de piel real (10PG). Visión térmica (2PG). Dispositivo de cambio de voz (2PG).		
Máquina: Crucero Imperial	Tipo de desplazamiento: Ruedas	Coste en PG: 1670
Descripción: Enorme aeronave estelar con capacidad para 200 soldados.		
FORT: 80 MV: -32 Blindaje: 30 SEN: 20 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 5 Luz		
Trasfondos: Viaje espacial. Sistema orbital. 20 cañones láser ultra (daño 25). Motor 80; Computadoras 20.		
Nombre: Heraldos Cósmicos.		Coste en PG: 590
Descripción: Entidades creadas por el Devorador de Mundos, para que le sirva y le encuentre nuevos mundos que consumir. Están imbuidos con energía cósmica, y pueden soportar el rigor del espacio.		
FUE: 21 DES: 20 CON: 21 PER: 15 VOL: 12 INT: 13 HAB: 16 CAR: 10		
Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 3; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3.		
Trasfondos: Absorber energía (cósmica) 15, manipular energía (cósmica) 15, emanar energía (cósmica) 15, inmunidad (al vacío) 7PG, manipular energía (biológica): 5, inmortal (no muere de viejo) 10 PG, sin respiración 10 PG. Código NV 8 (obedecer a su amo) 8 PG.		
Máquina: Metal Kaiju	Tipo de desplazamiento: Bípedo	Coste en PG: 1200 PG
Descripción: Imitación mecánica de un Kaiju.		
FORT: 65 MV: -6 Blindaje: 40 SEN: 12 AUTO: 10 EST: 10 MOV: 10 VEL: 60 kph		
Trasfondos: Sistemas 20; Radar 20; Motor 30; Aerodinámica 10; Armamento 25; Seguridad 20; Computadora: 10. Cañón Nova (70 de daño).		

# Capítulo 7:

Los apéndices lo conforman un puñado de ayudas, como son una hoja de personaje y otra de personajes no jugadores, y un grupo de ambientaciones de ejemplo, ya diseñadas por nosotros, para que puedas usarlas y modificarlas a gusto.



# Apéndices



# JUEGOS DE EJEMPLO

Crear un juego de rol es un proceso que implica mucho más que crear las reglas de juego.

Una vez tengamos nuestro reglamento a punto, es preciso definir La Ambientación del juego.

La Ambientación no es más que el conjunto de detalles y datos que nos indicarán a que vamos a jugar: La descripción del entorno de juego, el trasfondo histórico y social donde se desarrolla la partida, las peculiaridades del lugar, los diversos tipos y clases de personajes que nos encontraremos durante el juego. Etcétera.

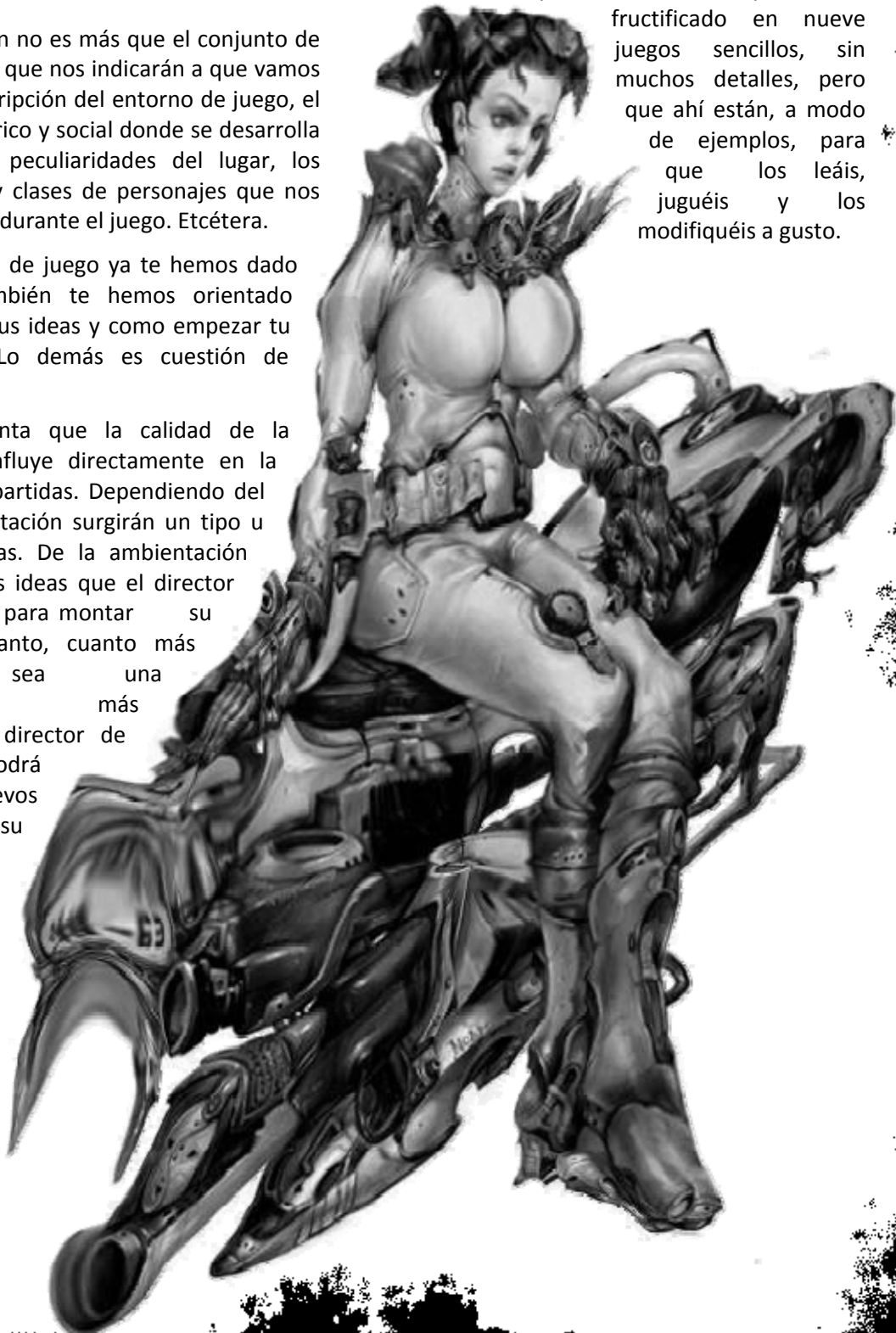
En este manual de juego ya te hemos dado las reglas, también te hemos orientado como enfocar tus ideas y como empezar tu un proyecto. Lo demás es cuestión de imaginación.

Tened en cuenta que la calidad de la ambientaron influye directamente en la calidad de las partidas. Dependiendo del tipo de ambientación surgirán un tipo u otro de partidas. De la ambientación fluyen todas las ideas que el director de juego usará para montar su crónica. Por tanto, cuanto más detallada sea una ambientación, más fácilmente un director de juego podrá inventar nuevos ganchos para su partida.

En la Web de C-System ya tenemos disponible más de treinta juegos completos, completamente gratuitos, para que veáis lo que es un juego de rol completo y finalizado. Solo tenéis que descargarlos y ver como se integran ambientación y reglamento en el producto final.

Además, como colofón a este manual, os vamos a dar nueve mini-juegos juegos más.

Pequeñas ideas que han fructificado en nueve juegos sencillos, sin muchos detalles, pero que ahí están, a modo de ejemplos, para que los leáis, juguéis y los modifiquéis a gusto.



## CS SUPERHÉROES

### De que va

Sabemos que nuestros tatarabuelos eran unos auténticos religiosos y que adoraban a poderosos dioses, tal y como se refleja en las mitologías griegas, escandinavas y egipcias. Estos dioses tenían poderosísimos poderes que les hacían rápidamente identificables, como es el caso de Hércules, cuya fuerza podría mover montañas. ¿Y si os digo que lo mismo no era un dios, cosa que pudiese ser, sino que era un simple humano? Bueno un humano con poderes.

Estos "dioses" se hacían respetar con sus poderes, lo cual hizo que los humanitos de a pie les temiesen y empezasen a adorarles como dioses poderosísimos.

Llegaron nuevos tiempos y se dejó de oír hablar de esta gente, porque no hubiese o por que no existiesen, y los "dioses" dejaron de ser llamados así. Y tras ser estudiados a fondo, pasaron a ser llamados meta-humanos, nombre con el cual se adapta más a la realidad.

Los gobiernos empezaron a utilizarlos para sus fines, otros "metas" decidían que sus poderes les podían ayudar a dominar grandes poblaciones o incluso el mundo (estos son los malos que no se matan ni con piedras ni con palos), están también los buenos que se desviven por ayudar a los ciudadanos y por último están los pasotas que no se mueven si no se sienten atacados.

Después de decir esto os preguntareis cuantos meta-humanos existen y porque. Hay un montón. Existen debido a mutaciones genéticas, debido a alguna sustancia exótica, también puede que el poder se lo da algo, que sean alienígenas, o que sean auténticos dioses que han vuelto para hacerse respetar.

### Arquetipos de personajes

Tipos de personajes según su origen.

**Origen cósmico:** Estos son de dos tipos los héroes cósmicos y los guardianes.

- Deidades. son lo más parecidos, por sus poderes, a los dioses, o pueden que sean uno de ellos.
- Guardianes. Son humanos corrientes que reciben su poder de un objeto o fuente de poder divino o cósmico.

**Origen mutante:** son aquellos que tienen poderes a causa de una mutación en su código genético o en sus organismos.

- Mutantes genéticos: son aquellos que nacieron con una mutación.
- Mutantes inducidos: son aquellos que muto algo en su cuerpo debido a alguna causa fortuita como un accidente en una central o algo así.

**Origen arcano:** son aquellos que son capaces de usar magia gracias a un vínculo que tienen con algún dios o ente cósmico.

**Origen inhumano:** este es un tipo de personaje que abarca un abanico de posibilidades, como los vampiros, los lupinos, razas alienígenas o seres mágicos.

**Origen tecnificado:** este tipo de personaje identifica al loco de la pradera chiflado por los poderes artificiales, los implantes y la tecnología. (Estos son todos unos frikis).

**Origen justiciero:** desde los ninjas a los militares, son unos amantes de lo cañones recortados y las katanas, por así decirlo su único poder es el de una buena escopeta.

### Poderes

Los poderes son esas cosas tan chulas que puede hacer un súper héroe. Todos tienen tres niveles. Para tener el nivel superior es preciso tener primero el anterior.

Puedes escoger los que quieras, pagando el precio, pero procura que estén en consonancia con el origen escogido para tu personaje. También puedes tirar 1d100 y echarlo a suertes.

**Nivel uno.** Cuesta 5PG. El poder solo funciona con contacto físico. Cualquier tirada relacionada con dicho poder tiene un bono de +5 a la hora de tirar el dado. Activarlo consume 5 puntos de aguante.

**Nivel dos.** Cuesta 10PG. El poder se aplica a la distancia (como un rayo). El bono a la tirada pasa a ser de +10. Activarlo consume 10 puntos de aguante.

**Nivel tres.** Cuesta 15PG. El poder se aplica en un área de efecto, como una explosión. El bono a la tirada pasa a ser de +15. Activarlo consume 15 puntos de aguante.

El DJ puede limitar el nivel de los poderes. Por ejemplo, no permitir poderes superiores al nivel 1 al comienzo del juego, o pedir dos de nivel 2 antes de tener uno de nivel 3.

**1-2. Absorción de energías:** Reduces el daño recibido y lo devuelves en forma de ataque.

**3-4. Robo de poderes:** Tomas poderes prestados del rival durante unos asaltos.

**5-6. Adherencia:** Puedes pegarte a los objetos, o lanzar una sustancia (telaraña) adhesiva.

**7-8. Agresión psionica:** Causas daño cerebral.

**9-10. Alteración de la densidad:** altera tu densidad.

**11-12. Anulación de poderes:** debilitas poderes ajenos.

**13-14. Biokinesia:** Manipulas la energía vital. Puedes donar o drenar la salud de otros.

**15-16. Blindaje natural:** piel de acero.

**17-18. Cambio de estado:** Transformación en otra cosa inmaterial y no sólida, como arena, niebla, gas o líquido (a definir).

**19-20. Cambio de tamaño:** ¿Esta claro, no?

**21-22. Campo de fuerza:** Generas una barrera protectora.

**23-24. Control de la flora:** Usas las plantas a tu favor:

**25-26. Geokinesia:** Provocas terremotos maremotos, etc.

**27-28. Artista marcial:** la leche peleando.

**29-30. Control molecular:** Puedes moldear objetos inanimados o reconstruirlos.



**31-32. Control de la energía:** Puedes manejar un tipo de energía concreto (a escoger entre electricidad, luz, magnetismo, sonido, calor, radiación, etc.).

**33-34. Control del agua:** Dominas el agua.

**35-36. Control del clima:** Lluvias, relámpagos, tifones...

**37-38. Pirokinesia:** Control del fuego.

**39-40. Control muscular:** fuerza y reflejos.

**41-42. Congelación:** una nevera andante.

**43-44. Espadachín:** Lo mejor del mundo usando armas blancas.

**45-46. Control mental:** te obedecerán.

**47- 48. Presencia:** Eres un símbolo viviente. Todo el mundo te admira o te teme.

**49-50. Empatía animal:** Poder de subyugar una serie de animales en concreto (marinos, insectos, reptiles, aves, etc.).

**51-52. Empatía mental:** transmitir y controlar las emociones ajenas.

**53-54. Empatía tecnológica:** Controlar maquinas o comunicarte con ellas

**55-56. Explosividad:** Puedes hacer explotar partes de tu cuerpo sin sufrir daño.

**57-58. Objeto:** Posees un objeto especial que da un bono adicional cuando se usa (Ejemplo, un escudo para pelear). No consume PM, pero puede perderse.

**59-60. Fusión:** Puedes fundirte con otro cuerpo o materia.

**61-62. Superviviente:** Tus instintos, conocimientos, y entrenamiento te hacen más apto para sobrevivir y más difícil de matar.

**63-64. Elemental:** Estás compuesto de una sustancia elemental, como el agua o el fuego.

**65-66. Observador:** Eres único investigando, descubriendo debilidades, e improvisando.

**67- 68. Warper:** Alteras las probabilidades.

**69-70. Multiformidad:** Tienes una forma alternativa (a definir).

**71-72. Precognición:** Presientes sucesos pasados y el funcionamiento de objetos ancestrales (como el uso de la katana de un samurai).

**73-74. Multiplicación:** Creas replicas tuyas.

**75-76. Plasticidad:** Eres de goma.

**77-78. Regeneración:** Te curas rápido.

**79-80. Superapariencia:** Súper Guapo.

**81-82. Súper fuerza:** como un toro.

**83-84. Súper inteligencia:** Eso mismo.

**85-86. Superpercepción:** hipersensibilidad de un sentido.

**87-88. Súper agilidad:** Agilidad inhumana.

**89-90. Telepatía:** Lees las mentes. También puedes comunicarte mediante el pensamiento.

**91-92. Teleportacion:** Para ir a otro lado.

**93-94. Telekinesis:** Mover cosas con el coco.

**95-96. Experto en tiro:** Un As con las armas de fuego.

**97-98. Volar:** Levitas o vuelas.

**99-100. Velocidad superior:** Has odio hablar de Flash...

### Uso de poderes

En este juego, el uso de los poderes se realiza igual que manejar un arma. El jugador declara una acción, y el director de juego le dice que habilidad y característica ha de usar, y una dificultad apropiada. Si se supera, se aplica el beneficio del poder.

La duración suele ser de un turno por éxito, salvo los de ataque (lanzar, golpear), que son instantáneos, y los de movimiento (trepar, volar) que duran una escena.

La descripción de los poderes y de los niveles se ha dejado ambigua a propósito, para que sean los propios jugadores los que inventen los usos de sus poderes.

Por ejemplo, súper fuerza, además de levantar peso, puede usarse para realizar ataques sónicos al golpear con las palmas de las manos (nivel 2) o para causar una onda de choque al pisar el suelo (nivel 3).

También hay que tener en cuenta si el poder es más o menos adecuado para esa función. Control Muscular, por ejemplo, tiene más usos que Súper Fuerza, pero esta última es más específica, por lo que las acciones de fuerza serán más fáciles si usamos esta última.

## SPACE SUCKERS

### Historia

En el año 2.159, la Humanidad se ha extendido por la Galaxia gracias a los avances de la ciencia. Mega corporaciones industriales, ONGS y multitud de gobiernos se lanzan al unísono al espacio, colonizando multitud de mundos.

Las grandes corporaciones se agrupan en grandes consorcios comerciales. Explotan los recursos de infinidad de mundos, colonizan los planetas más habitables y esquilman de recursos los que no son válidos.

A medida que aumenta la distancia con la tierra, las colonias se vuelven más y más independientes y los gobiernos cada vez poseen menos poder, lo que conlleva a multitud de guerrillas y disputas territoriales.

No obstante, algo más ha salido de la Tierra. Criaturas milenarias, antiguas leyendas que se creían solo producto de la fantasía. Los Vampiros existen, y también han abandonado nuestro planeta.

El espacio es un lugar terrible, oscuro y frío, pero eso no significaba nada para los No Muertos. En la inmensidad del vacío, donde rara vez llegaba la luz del Sol, ellos encontraron su lugar.

Una y otra vez, cada vez con más frecuencia, ocurren hechos sumamente insólitos. Transportes espaciales se han perdido en sus viajes, no sin antes transmitir terribles imágenes de cuerpos destrozados; colonias con las que se ha perdido el contacto, y en los que las patrullas de marines sólo han encontrado cuerpos pálidos que se levantaban en la puesta de sol; arcas de colonización desaparecidas, o que han llegado a su destino, sólo para vomitar una abominación tras otra.

Estos hechos no han pasado desapercibidos. Y tanto los grandes magnates enriquecidos, como los líderes de los gobiernos son cocientes de la verdad.

Se destinan incontables fondos y recursos para mantener a ralla a la plaga de chupa sangres. Así como para mantener oculta la verdad de cara a la opinión pública. De cara al público, el gobierno siempre tiene el control sobre todas las situaciones, y cualquier duda de ello es tachada de fanatismo o anarquía.

No obstante, la plaga se ha extendido demasiado, y algunos han deslumbrado la verdad. Periodistas meticulosos, científicos dedicados, o algunos de los escasos supervivientes saben que los Nosferatus existen, y que se adaptan al espacio exterior con mucha más facilidad que nosotros.



Algunas personas, temerosas todavía de revelar al gran público sus descubrimientos, se han encontrado con un muro de silencio en la administración de los mundos y las corporaciones. Funcionarios y empleados se niegan a hablar cuando son preguntados por las arcas perdidas, y se limitan a repetir las consignas que les transmiten sus superiores. Unas veces por miedo, y otras influenciados directamente por agentes de los vampiros, las grandes empresas y gobiernos intentan ocultar el verdadero terror que surca las estrellas.

No obstante, este no es el mayor temor de los grandes peces gordos. Las hordas de vampiros hambrientos pueden ser manejadas, los marines espaciales cuentan con mucho personal de reserva fácilmente reemplazable. Mientras que ellos se enriquezcan, lo que ocurra con el resto de la Humanidad, y el coste de vidas que supone el silencio, les importa bien poco.

Su verdadero temor es que la existencia de esos vampiros solo son la punta del iceberg. Existen vampiros muy antiguos y astutos. Algunos incluso se han infiltrado en los sindicatos de fábricas y minas, en las cortes de la nobleza planetaria, o en los cultos paganos. Y ese es el mayor temor de los ricachones, temor a que alguno de esos vampiros haya llegado lo suficientemente arriba como para llegar hasta ellos, para usurpar su privilegiada posición de poder, y usar a los mortales como meras marionetas, sin distinguir entre ricos y pobres.

### El juego

En esta ambientación los jugadores serán vampiros inmortales, ávidos bebedores de sangre, a las órdenes de otro vampiro más poderoso que, a su vez, seguirá las órdenes de otro vampiro aún más poderoso.

Como sicarios, los personajes deberán de realizar todos los encargos que les ordenen sus superiores, mientras que tratan de conservar su no-vida, y procuran satisfacer sus propias necesidades y ambiciones.

### El poder de la sangre

Los vampiros son criaturas no muertas que se alzan por las noches en busca de la sangre de los vivos, con ciertas cualidades.

**Potencia de sangre.** La fuerza de la sangre del vampiro. Al principio aumenta aproximadamente +1 cada exponente de 2 años (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, y 1024). Luego suma más dos cada exponente de 2 años (2000 4000, 8000, 16000, etc.). Por motivos de juego, todos los jugadores comienzan con la potencia de sangre a nivel cinco, si deseáis jugar con vampiros más antiguos, aumentala en proporción.

**Vitalidad.** Refleja la salud y puntos de vida del personaje. Vale Constitución x 2.

**Reserva de Sangre.** Sustituye al Aguante cuando un mortal es convertido en vampiro. Va disminuyendo cada noche cuando el vampiro se despierta, y cuando usa sus poderes sobrenaturales. Inicialmente, todo cuerpo posee tantos puntos de sangre como puntos en Constitución, más su potencia de sangre. La cantidad máxima de puntos de sangre que puede tener un vampiro es igual a (Reserva de Sangre + Voluntad) x 10.

**Resistencia.** Los No Muertos son más resistentes al daño que los mortales. Todo vampiro cuenta con una armadura natural de igual valor a su potencia de sangre. No obstante, es inútil ante quemaduras, la luz del sol, y los objetos sagrados.

**No muerte.** Consumiendo tantos puntos de sangre como Constitución tenga el personaje, el vampiro se alza todas las noches de su refugio. Si no posee sangre, caerá en letargo hasta que le alimenten.

**Letargo.** Cuando los primeros rayos del Sol surcan el horizonte, o cuando una nave se acerca demasiado a una estrella, los no muertos sienten el imperativo de dormir durante toda una noche o, al menos, nueve horas. Se puede evitar este impulso mediante tiradas de VOL + coraje a una dificultad igual a 15 + la potencia de sangre del vampiro.

**Sed.** Los no muertos solo pueden alimentarse de sangre fresca, recién drenada de un cuerpo vivo. Perder demasiada sangre, o estar en presencia de mucha de ella, puede hacer que entren en un modo salvaje y descontrolado. La tirada de autocontrol es igual que para el letargo.

**Poderes.** La sangre del vampiro le permite activar ciertos poderes sobrenaturales. Un vampiro empieza con un poder gratuito a nivel 1, a elección del jugador el resto ha de comprarse invirtiendo PG o PX.

**Regeneración.** Cada punto de sangre regenera un punto de salud. Si la herida es por quemaduras (fuego, magia, luz solar o ácidos) consume 5 puntos de sangre por punto de salud. No obstante, la herida ha de estar libre de objetos, o estos han de ser pequeños (como una bala). De aquí la creencia que la estaca en el corazón y la decapitación acaban con los vampiros. No los eliminan, solo ralentizan de manera indefinida su curación.

**Ghouls.** Gastando 5 puntos de sangre conviertes a un mortal en Ghoul durante un par de días. Otórgale tantos PG extras como potencia de sangre posea el no muerto, por dos. Estos PG extras pueden invertirse tanto en niveles de habilidades físicas, como en poderes vampíricos de nivel 1.

**Debilidades al sol.** La luz del sol causa tanto daño como nuestro valor en potencia de sangre cada turno de exposición, por dos. Si la exposición no es directa, puedes rebajar ese daño a la mitad.

**Vinculación.** Cualquiera que beba de la sangre de un vampiro quedará ligado a este. Cada trago (5 puntos de sangre) aumenta en 5 la dificultad para desobedecer al vampiro. Entre vampiros, a las tiradas para resistirse y dominar se les ha de sumar las potencias de sangre de ambos no muertos.



## Poderes vampíricos

Todos los poderes vampíricos tienen tres niveles. Para tener el nivel superior es preciso tener primero el anterior.

- NV1. Cuesta 5PG. El poder funciona con contacto físico. La tirada tiene un bono de +5. Activarlo consume 5 puntos de sangre (o 5 de Aguante si eres un Ghoul).
- NV2. Cuesta 10PG. El poder se aplica a la distancia (como un rayo). El bono pasa a ser de +10. Activarlo consume 10 puntos de sangre.
- NV3. Cuesta 15PG. El poder se aplica en un área de efecto, como una explosión. El bono pasa a ser de +15. Consume 15 puntos de sangre.

Es preciso disponer de dos poderes de nivel inferior antes de adquirir un poder de nivel superior.

Entre paréntesis, dejamos los niveles requeridos para activar ciertas funciones.

**Bestialidad:** Este poder permite al vampiro contactar con los animales (NV1). Un experto puede controlar manadas enteras de Lobos, ratas, o cuervos (NV2), o incluso percibir lo que ellos perciben (NV3).

**Clarividencia:** Es lo que se conoce como percepción extrasensorial, y es una mejora en los sentidos (NV1). Los vampiros que la dominan pueden incluso leer las mentes de los demás (NV2) o ver imágenes del pasado con solo tocar un objeto (NV3).

**Velocidad:** La capacidad de moverse a una velocidad sobrenatural, sumándose a la iniciativa (NV1), a esquivar y a correr (NV2) u ocultarse (NV3).

**Locura:** Este extraño poder confiere a los vampiros el poder de atemorizar (NV1) o trastornar a los demás (NV2). Los más expertos pueden enloquecer a otros de forma permanente (NV3).

**Dominio:** El poder de dominar a otros resulta muy útil. Con apenas una mirada (NV1), un roce, un susurro (NV2), el Vástago es capaz de hacerse obedecer sin rechistar o incluso ofrecer su vida (NV3).

**Piel férrea:** Confiere resistencia sobrehumana. El vampiro que estudia la piel férrea se hace más invulnerable a golpes y heridas (NV1), la magia y la electricidad (NV2) e incluso ante explosiones y quemaduras (NV3).

**Nigromancia:** Poderes oscuros, que permiten tratar con los fantasmas (NV1), manipular a los espíritus (NV2) y resucitar a los muertos (NV3).

**Sombra-Esencia:** Permite moldear las sombras (NV1) y moverlas (NV2). Se cuentan historias sobre antiguos seres capaces de hacer aparecer formas humanas de las propias sombras (NV3).

**Ocultación:** Muy útil para la ocultación de un vampiro que no desea ser descubierto. Puede aprovechar los rincones oscuros para desaparecer (NV1), hacer ver a los demás otro aspecto distinto del suyo (NV2). E incluso, volatilizarse frente a alguien a voluntad (NV3).

**Vigor:** Otorga la mítica fuerza de los vampiros. Un maestro puede, desde lanzar algo a muchos metros de distancia, hasta levantar un coche o saltar por una azotea.

**Morfo:** Los Vampiros usan este poder para fundirse con la tierra, sacar garras (NV1), convertirse en animales (NV2) o incluso en cosas intangibles, como la niebla (NV3).

**Magia Negra:** Es la magia vampira. Los brujos la usan para conjurar el rayo y el fuego (NV1), manipular la sangre, propia y ajena (NV2), corromper el alma, o manipular los elementos (NV3).

**Ilusionismo:** Gracias a este poder, los vampiros pueden crear imágenes (NV1), olores o sonidos (NV2). Algunos juegan a hacer creer a los demás que están envueltos en llamas o que están cayendo por un precipicio (NV3), solo para disfrutar de la reacción que provocan.

**Plasticidad:** El poder para moldear el hueso y la carne. Les permite alterar su aspecto (NV1), o dañar el de otros (NV2). Corren rumores de que han conseguido, usando este poder, unir dos cuerpos uno a otros o convertirse en monstruos (NV3).

## Uso de poderes

En este juego, el uso de los poderes se realiza igual que manejar un arma.

El jugador declara una acción, y el director de juego le dice que habilidad y característica ha de usar, y una dificultad apropiada. Si se supera la tirada, se aplica el beneficio del poder.

Por ejemplo, si deseo controlar la mente de alguien podríamos tirar Voluntad + Psicología, para atacar con súper fuerza, tirar Fuerza + Pelea, para resistir un ataque el poder se sumaría a la Resistencia y luego podríamos tratar de esquivarlo con Destreza + Pelea. Etc.

La descripción de los poderes y de los niveles se ha dejado ambigua a propósito, para que sean los propios jugadores los que inventen los usos de sus poderes.

Por ejemplo, Vigor, además de levantar peso, puede usarse para realizar ataques sónicos al golpear con las palmas de las manos (nivel 2) o para causar una onda de choque al pisar el suelo (nivel 3).

La duración suele ser de un turno por éxito, salvo los de ataque "especiales" (disparar, dominar), que son instantáneos, y los físicos (trepar, volar, fuerza, resistencia) que duran una escena completa (una pelea, un viaje, una charla, etc.).

En el caso de los vampiros, la puntuación en Potencia de Sangre se suma a la tirada con la que activemos el poder. Esto hace que los vampiros más antiguos sean casi seres divinos, así que mucho ojo.

## Otros personajes

Los vampiros no son la única raza sobrenatural del universo.

### *Marines coloniales*

Soldados entrenados por los gobiernos coloniales para mantener el orden en la galaxia y acabar con la amenaza de los muertos vivientes.

Se trata de humanos corrientes, fuertemente entrenados, con una serie de equipamiento especial:

- Servo armadura de combate. Armadura tecnológica que Confiere +3 en Blindaje, Atletismo, Alerta, Pelea y Disparo.
- Lanza de energía. Con una punta irradiada de energía solar. Otorga +5 en Daño e iniciativa, y es válida tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia (Semiautomática, Cadencia: 3, y munición ilimitada).
- Sensor térmico. Para ver en la oscuridad y reconocer a los no muertos (su temperatura corporal es muy baja).

### *Hombres lobos*

Los lupinos o Licántropos, como se les conoce, son otra raza de criaturas sobrenaturales que han sobrevivido con el paso de los siglos. Son enemigos naturales de los vampiros, y compiten directamente con ellos por la supremacía. Son poderosos y se les teme con razón. Intenta evitar sus territorios pues, si una manada te descubre no dudará en exterminarte.

Los licántropos se crean como cualquier otro personaje humano, pero poseen la capacidad de transformarse en un híbrido humano – bestia. Cuando se transforman, adquieren un aumento equivalente a las disciplinas de Velocidad y Vigor a nivel uno, pero consumiendo aguante en lugar de puntos de sangre. También poseen garras y dientes afilados (daño +3).

Opcionalmente, también pueden acceder a Clarividencia (sentidos agudizados), Bestialidad, Chamanismo (Magia Negra pero con espíritus), y desarrollar más su Vigor y Velocidad mediante experiencia.

### *Cazadores*

Los cazadores son los mas difíciles de detectar. Son mortales aparentemente corrientes que han nacido con el destino de cazar vampiros (Puntería y Pelea +7) y la capacidad de detectarlos con una gran facilidad (Investigar +8). También son bastante más resistentes que el humano pro-medio (CON +2).

Ni la más sutil de las mascaradas hará fallar a un cazador. Afortunadamente no son más que un puñado de mortales, en medio de una multitud de ganado.

### *Iglesia*

Desde tiempos inmemorables, la iglesia ha considerado a los vampiros como hijos de Satán, demonios a su servicio que pueblan la tierra para exterminar a los hijos de dios.

Durante la edad media, en España, se creó la Santa Inquisición, como bien sabrás si has estudiado un poco de historia. Esa misma inquisición acabó degenerando en lo que se conoce como la Orden de las Cadenas de Hierro, un grupo de sacerdotes que conocen de la existencia de todo engendro sobre natural y que, bajo órdenes del Vaticano, persigue y destruye vampiros por toda la galaxia.

Si un devoto cristiano supera en una lucha de Voluntad + Coraje al No Muerto, su fe actuará contra el vampiro, impidiéndole a este acercarse, y causándole daño por quemaduras con cualquier objeto adecuado (agua, hostias consagradas, formas sagradas, espadas, etc.)

Los religiosos pueden aprender Magia Astral (ver ejemplo de magia 2: magia por habilidades) como si fuese otra habilidad más y usarla en combinación con sus atributos mundanos, generalmente Voluntad.

Si se trata de un PJ o PNJ principal, además, contará con un nivel extra en los trasfondos de Contactos, Riqueza, y Rango Social, ya que pertenece a una de las organizaciones más antiguas y poderosas de la historia.

### *Otros*

Puedes crearte toda clase de alienígena y criaturas mitológicas para el juego. Solo reparte 30PG entre ellas, para que estén en equilibrio con las razas aquí señaladas.



## MUNDO ONÍRICO

Cuando la luz se apaga y la ciudad se dispone a dormir, dos fuerzas emergen. Son invisibles para nosotros excepto por el poder que ejercen cuando descansamos. Estos dos grupos combaten por nuestras almas en nuestros sueños. Uno de ellos, los Cuenta-cuentos, dan soporte a nuestras esperanzas y nos da fuerzas para tener sueños placenteros con un toque de sus dedos en nuestra frente. El otro, los Incubos, nos llevan hacia la desesperación en nuestras pesadillas, cubriéndonos con sus sombras.

A parte de estos dos grupos existen otros, como los Vagabundos, mentes atrapadas en este mundo onírico; o los Externos, cuyas almas torturadas han enloquecido, y solo encuentran placer en la compañía de inocentes.

### Cuenta Cuentos

Los Cuenta-cuentos son los personajes principales de este juego, y el rol que llevarán los jugadores.

Se tratan de espíritus inmortales, con apariencia completamente humana, cuya principal misión es velar por el bienestar de los sueños y de las almas de los mortales.

Un Cuenta-cuentos posee la facultad de viajar al Mundo Onírico a través de los sueños de un mortal mientras duerme, y entrar en sus sueños como si fuese una realidad real y palpable.

De esta forma, los Cuenta-cuentos pueden entrar en las psiques dominadas por los Incubos y luchar para tratar de liberar a la víctima de sus pesadillas.

Fuera de los sueños, los Cuenta-cuentos son físicamente iguales que los humanos, con sus mismas virtudes y defectos. Y como tales, viven vidas humanas, entre humanos. De esta forma pueden percibir con mayor facilidad la influencia de las pesadillas en la humanidad. Cuando su forma mortal fallece, simplemente su esencia pasa a un recién nacido y, con el tiempo, vuelven a su antigua labor de protectores de los sueños.

A parte de su vida mundana, los Cuenta-cuentos suelen pertenecer a un gremio, una sociedad de Cuenta-cuentos, la cual le instruye en su cometido y les ayuda a recuperar la memoria cuando abandonan una forma física. Los gremios son dirigidos por los miembros de mayor edad del grupo.

A parte de lo ya señalado, un Cuenta-cuentos posee tres facultades adicionales:

- Todo Cuenta-cuentos comienza con las desventajas de Venganza (el Incubus) y Deber (sus "obligaciones" como cuenta-cuentos) a nivel 4, y la ventaja Gremio (su sociedad de cuenta-cuentos). O sea, que cuentan con 20PG adicionales.
- Pueden realizar magia onírica. Pero, a cambio, también son afectados por ella.
- En el mundo onírico, las puntuaciones de sus habilidades se duplican, sin embargo, en este mundo su esencia es vulnerable, y pueden llegar a morir realmente.



## Los Íncubos

Espíritus malignos, antítesis de los Cuenta-cuentos. Técnicamente, poseen las mismas cualidades que estos, y sus mismas habilidades, pero sus motivaciones son opuestas.

Un Íncubo disfruta del sufrimiento de los soñadores, obligándolos a vivir en una perpetua pesadilla de la que no pueden despertar.

La jerarquía de los íncubos va de mayor a menor poder. Las formas espirituales de estos varían según dicho rango. Los más poderosos tienen el aspecto de un jefe final de videojuego, mientras que sus vasallos poseen aspectos mucho más corrientes.

## Los Soñadores

Se tratan de los mortales que poseen la facultad de soñar. Víctimas de los íncubos y protegidos de los Cuenta-cuentos, sus sueños conforman el escenario de las batallas entre ambas facciones.

Cada soñador posee su propia psique y, por tanto, nunca se sabe en que mundo te vas a encontrar cuando entras en la mente de uno de ellos. Tan pronto te pueden encontrar en un mundo de fantasía, como en una epopeya espacial, o en una ucronía sobre el salvaje oeste.

Cuando un soñador es asaltado por un grupo de íncubos, su psique queda condensada en un pequeño personaje dentro de su sueño, una representación onírica de si mismo, que permanecerá oculta y asustada, rogando por ayuda. Mientras esa representación permanezca a salvo, los íncubos no podrán poseer su mente y podrá ser salvado. Si la representación es capturada, el soñador pasa a convertirse en un Externo.

## Los Vagabundos

Son consciencias de soñadores, generalmente de seres conocidos, que se han colado en el sueño de otro soñador. No suelen ser conscientes de que están en un sueño y actúan como si la actual situación fuese su vida normal y corriente.

Los Vagabundos también son codiciados por los íncubos, ya que su mente capturada permite "comunicar" la mente del soñador con la de otro, y así invadir nuevas psiques.

## Los Externos

Son soñadores cuya representación onírica ha sido atrapada por un Íncubo. Cuando esto ocurre, el cuerpo del soñador es usado como una marioneta, controlada por el Íncubo.

Un Externo que entra en contacto con un soñador dormido sirve de puente entre las mentes, siendo este el método más usado para atrapar nuevas víctimas.

Son rivales peligrosos, ya que si bien el Íncubo puede usar magia onírica contra los Cuenta-cuentos, estos no pueden dañar al Íncubo sin dañar al soñador. La única solución es dormir al Externo, y viajar al interior de su psique.

## La magia onírica

Es la capacidad que poseen los Cuenta-cuentos y los Íncubos para alterar el mundo de los sueños.

En los sueños todo es posible, por tanto, esta magia permite realizar cualquier cosa que se imagine. El jugador solo ha de describir el efecto mágico que desea, y superar una tirada pertinente.

En este juego la magia usa atributos y habilidades mundanas, tal y como se explica en las páginas 48 y 49, y consume tanto Aguante como puntuación en el Atributo empleado.

Si el efecto mágico no coincide con la estética del mundo onírico (por ejemplo, usar armas de fuego en un mundo medieval) el coste de Aguante se duplica.

En el mundo real, esta magia no causa efectos visibles a los ojos de los mortales, y solo sirve para afectar o encontrar a otros seres oníricos, como los Cuenta-cuentos, los íncubos y los Externos.

## LA ALIANZA ROSWEELL

Muchos habéis oído hablar de vampiros, licántropos, zombis, vudu, banshees y demás, criaturas míticas y de leyenda, pero ¿y si no fueran mitos si no realidad? ¿Y si en lugar de ser leyendas en realidad fueran diferentes especies alienígenas que viven entre nosotros?

La verdad es que existen una gran cantidad de razas alienígenas ocultas a los humanos durante siglos, dando origen a las diferentes religiones, leyendas y mitos que hoy día forman parte de nuestra cultura.

### La Alianza Rosweell

La Alianza Rosweell es una organización que sabe la verdad y trabaja para evitar los complots alienígenas para controlar el planeta, y ocultar su presencia al gran público.

Durante los años veinte, un grupo de seres extra-dimensionales conocidos como el Inconnu, hicieron una incursión en nuestra realidad, con el propósito de destruirla. Fracasaron. Pero en su ataque consiguieron llevarse parte de la sección central de estados unidos por delante.

El motivo del fracaso en destruir a la humanidad por entero reside en unas personas especiales llamadas "Despertados", un grupo de humanos con capacidades especiales que supieron ver la amenaza y unirse para combatirla.

Los Despertados lograron aglutinar a su alrededor una gran cantidad de recursos humanos y económicos durante la contienda. Gracias a ellos, fundaron La Alianza Rosweell, una organización secreta incluso para los más altos líderes mundiales, dispuesta a hacer cualquier cosa con tal de proteger a la humanidad de cualquier amenaza alienígena.

## Razas

Durante estas décadas, La Alianza ha descubierto que existen multitud de razas alienígenas conviviendo con los humanos. Muchas son pacíficas, pero otras tienen siniestras intenciones con respecto a la humanidad.



### Despertados

Se tratan de los descendientes de los Despertados originales, aquellos que se unieron para defender la Tierra del Inconnu, y fundaron al Alianza Terrestre.

Todos los Despertados poseen Potencial Psiónico (igual que Potencial Mágico) y pueden aprender los conjuros (aquí llamados Poderes Psiónicos) que se citan en el Ejemplo 1: Magia por conjuros, a coste de 5PG por poder.

Gracias a su entrenamiento en la Alianza, cuentan con +5 adicional en Atletismo, Pelea y Disparo.

Opcionalmente, puedes prescindir del Potencial Psiónico y así contar con 15PG adicionales para el personaje.

**Adaptoides. Licántropos.**

Raza alienígena peluda, con ciertos rasgos lupinos, y fuertes mandíbulas de aligador.

Al nacer, poseen la facultad de adoptar la primera imagen de otra raza que ven como método de defensa. Por ello, casi todos pueden hacerse pasar por humanos cuando desean pasar desapercibidos. Poseen gran velocidad y fuerza, además de un apetito insaciable por la carne.

Los licántropos cuentan con un +3 en Percepción, garras retractiles que causan +2 de daño letal, y el don Olfato agudo. Cuando adquieren su forma real, además, ganan +4 en Fuerza, Destreza y Constitución, a costa de perder un turno y 30 puntos de aguante.

**Bremuggs. Nagas y Lamias.**

Seres con aspecto híbrido de humano y serpiente, tecnológicamente muy avanzados. Se camuflan como seres humanos mediante dispositivos electrónicos y suelen ocupar estratos altos e importantes económicamente en la sociedad. Se creen que dieron origen a los mitos de los vampiros y otras criaturas bebedoras de sangre humana.

Pueden controlar a seres humanos mediante su mordedura venenosa (veneno de nivel 6, por cada fracaso, el PJ queda bajo el control del alienígena dos turnos) o hipnotizarlos (tirada enfrentada de VOL + coraje, por cada fracaso, el PJ queda bajo el control de la naga un turno).

Una naga parte con +2 en INT, DES y VOL.

La piel naga es alérgica a la luz del sol, y su exposición directa le causa 5 puntos de daño por turno.

Además, poseen unas alas similares a las de los murciélagos, que les confiere la habilidad Vuelo a nivel inicial de 3, aunque usarlas destruye su disfraz y revela su verdadera forma.

Pretenden dominar el mundo sometiendo a los seres humanos mediante los métodos que sean necesarios. Son enemigos encarnizados de las Skijass.

**El Inconnu. Diablos y demonios.**

Son entidades extra dimensionales que poseen materiales inorgánicos de diversa índole. Al poseerlos, el demonio adopta su autentica forma (Horrenda para ojos humanos). Y adquiere la capacidad de cambiar de forma en cortos periodos de tiempo.

Los demonios cuentan con 30 PG adicionales que pueden en cualquiera de los trasfondos para criaturas y razas, y definir así su propia forma monstruosa.

Los demonios no se han dando por vencidos, ni mucho menos, a la hora de dominar la tierra, y esperan expectantes el momento de alzarse de nuevo.

**Skijass. Banshees y hadas.**

Seres de aspecto humano con una jerarquía matriarcal, donde el rol social de hombres y mujeres se hallan invertidos con respecto al nuestro (los hombres tienen niños). Sus poderes mágicos se basan en la mente y la absorción de la energía natural del entorno. Odian la tecnología, y en muchas ocasiones atacan a los seres humanos que osan adentrarse o industrializar los bosques y parajes naturales causando sobre todo confusión y miedo entre sus victimas.

Las Skijass parecen las causantes de mitos sobre hadas, elfos y banshees, y, de hecho, a las hembras se les suelen llamar por este sobrenombre.

Toda banshee parte con un nuevo atributo: La Magia, con un valor inicial igual a 6, aunque pueden subirla o bajarla igual que el resto de los atributos principales.

Pueden invertir PG y PX en cualquiera de las habilidades mágicas descritas en el Ejemplo2: Magia por habilidades.

**Los Vodun. Voodoo y zombies.**

Parásitos internos con forma de babosa que colonizan y manejan cuerpos huéspedes, pero deben ser personas muertas, porque la lucha entre el anfitrión y el usurpador acabaría con la muerte o locura de ambos seres. De ellos surgió toda la mitología del Barón Samedi y los zombies (cadáveres que se mueven o reaniman debido a la magia voodoo).

Los Vodun cuentan con el trasfondo No Muerto (no mueren cuando sus PV llegan a cero, solo caen inconscientes), y Regeneración a nivel 3 (recuperan 3 puntos de salud por turno de reposo). Solo destruyendo completamente su cuerpo se puede acabar con ellos.

**Tiredianos. Yetis y Sascuashs.**

Pueblo alienígena antaño esclavo de los Licantropos. Consiguieron escapar de ellos y ocultarse en el Himalaya hace siglos.

Los Yeti perdieron su planeta de origen por culpa de una bomba EMP (Bomba de Pulso Electro-Magnético), capaz de inutilizar toda la tecnología electrónica y cambiar la polaridad de un planeta, con resultados catastróficos. Y se rumorea que en la tierra hay uno de estos artefactos oculto.

Los yeti cuentan con un +6 en FUE y CON, pero, a diferencia de otras razas, no pueden pasar por humanos (-8 en CAR ante extraños).

**Otros**

Puedes crearte todas las razas alienígenas que desees. Solo ten en cuenta de otorgar 30PG por plantilla, para que estén en equilibrio con las que ya hemos citado.

**Equipamiento especial**

Camión / Transporte espacial
Vehículo de carga de unas 20t. Puede alterar su forma en una aeronave de transporte de tamaño medio
FORT: 21 MV: -8 Blindaje: 0 SEN: 10 AUTO: 0 EST: 4 MOV: 10
Trasfondos: Motor 21, Blindaje: 10.
Transformación: Trasfondos: 2 cañones láser (15 de daño). Aerodinámica 10; Computadoras 10, MV +4.

Jeep / Mech
Vehículo utilitario de cinco plazas. Puede transformarse en una máquina bípeda de 3 metros y extremidades armadas con láser.
FORT: 18 MV: -6 Blindaje: 0 STR: 3 SEN: 3 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10
Trasfondos: Motor 18, Blindaje: 6.
Transformación: Trasfondos: 2 cañones láser (10 de daño). MV +2. Aerodinámica: 6.

Furgoneta / Vehículo blindado
Vehículo utilitario de nueve plazas. Puede convertirse en un vehículo de batalla con torretas láser.
FORT: 18 MV: -6 Blindaje: 0 STR: 3 SEN: 6 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10
Trasfondos: Motor 18, Blindaje: 12.
Transformación: Trasfondos: 2 cañones láser (15 de daño). MV +2. Aerodinámica: 6.

Helicóptero / aeronave
Vehículo ligero de vuelo mediante rotores. Puede alterar su forma y convertirse en una nave espacial de cuatro plazas.
FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 6 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 13
Trasfondos: Despegue vertical. Motor 15; Aerodinámica 15, Blindaje: 10.
Transformación: Trasfondos: 2 cañones láser (15 de daño). Aerodinámica 20; Computadoras 10, MV +6.

Linterna / Pistola láser.
Una pistola láser camuflada en una linterna normal y corriente.
Modo: SA Alcance: 100 Cadencia: 3
Punt.: -1 Inicial: +6 Daño: 6

Lanza de energía
Una lanza con la punta irradiada de energía. Sirve tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia.
Modo: SA Alcance: 400 Cadencia: 3
Punt.: +2 Inicial: +3 Daño: 9

Cañón de plasma
Una potente arma de energía. Bastante grande y difícil de ocultar.
Modo: TT Alcance: 900 Cad.: 1
Punt.: 0 Inicial: -3 Daño: 15

**Armadura de la alianza:** Una ligera aradura mecánica que confiere +5 en Blindaje, Atletismo y Pelea al portador.

**Rastreador:** Un sensor que confiere +10 en las tiradas para rastrear alienígenas.

## CTHULHU QUEST

*"A mi parecer, no hay nada más misericordioso en el mundo que la incapacidad del cerebro humano de correlacionar todos sus contenidos.*

*Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros e infinitos, pero no fue concebido que debiéramos llegar muy lejos.*

*Hasta el momento las ciencias, cada una orientada en su propia dirección, nos han causado poco daño; pero algún día, la reconstrucción de conocimientos dispersos nos dará a conocer tan terribles panorámicas de la realidad, y lo terrorífico del lugar que ocupamos en ella, que sólo podremos enloquecer como consecuencia de tal revelación, o huir de la mortífera luz hacia la paz y seguridad de una nueva era de tinieblas."*

HP Lovecraft.

### Los Mitos

El Ser humano no está solo en el mundo. Desde tiempos inmemoriales, La tierra ha sido habitada por multitud de engendros y horrores provenientes de más allá de las estrellas.

Existen criaturas, seres más allá de la realidad y el tiempo, para los que la raza humana son meros que insectos, con cultos infernales y malignos a lo largo y ancho del planeta. Estos seres, que permanecen aprisionados o aletargados, reciben el nombre de **Primigenios**, y sus cultos e influencias han dominado el destino de naciones enteras en multitud de ocasiones a lo largo de la historia.

A parte, también existen multitud de **razas menores**, que o bien resultan nómadas de realidades o planetas lejanos, o bien son esclavos de los Primigenios, las cuales permanecen oculta a los ojos mortales, esperando, poder liberar o contacta con sus amos, o acabar con la competencia y reclamar este mundo.



### Aventuras Pulp

Transcurren los felices 20, una época de optimismo y fe en la humanidad y el progreso científico, donde la inmensa mayoría de la población vive felizmente ignorante del horror que la rodea.

Pero la existencia de valles perdidos habitados por dinosaurios, la exploración de ciudades subterráneas, el descubrimiento de continentes hundidos, la aparición de tribus de gorilas inteligentes, o el estudio de horrores de otro mundo, no son cosa de fantasía, si no que ocurren en realidad.

Esta es una época de individuos excepcionales: Pilotos temerarios, brillantes científicos, intrépidos periodistas, fabulosos investigadores, e inagotables exploradores. Individuos capaces de combatir el crimen en Chicago, seguir las huellas del Yeti en el Himalaya o explorar las junglas amazónicas.

Combatir Villanos megalómanos, destruir cultos satánicos, acabar con no muertos transilvanos, buscar civilizaciones perdidas, realizar acrobacias aéreas, o pelearse a vida y muerte al borde de un precipicio, son el pan de cada día en la vida de estos heroicos aventureros.



### Acciones épicas

Cada jugador comienza con 3 puntos de "acciones heroicas". Estos puntos se agotan a lo largo de la aventura. El máximo son siempre 3.

Un jugador puede agotar un punto de "acción épica" tras realizar cualquier tirada. Si ha obtenido una pifia, puede convertirla en un fallo. Si ha obtenido un fallo, puede convertirla en un éxito. Si ha obtenido un éxito puede convertirlo en un crítico.

Al finalizar cada sesión de juego, el personaje recupera un punto de acción heroica.

### Cualidades heroicas

Cada jugador debe escoger DOS "cualidades heroicas" al crear su personaje. Estas tendrán el efecto indicado y se encuentran en Nivel 1.

Cada nuevo nivel cuesta 10PX. No pueden ser adquiridas mediante PG, salvo que juegues una partida corta.

#### Combate heroico

Aplicable a un grupo concreto de armas (armas de fuego pequeñas, medianas o pesadas, armas blancas pequeñas, medianas o pesadas) a elección del PJ.

Nivel 1: +5 al daño y a esquivar ataques cuando se emplee esa arma en concreto.

Nivel 2: Escoge un nuevo grupo de armas para aplicar las bonificaciones.

Nivel 3: +3 adicional al daño y a esquivar ataques cuando se emplee esa arma en concreto.

Nivel 4: Escoge un nuevo grupo de armas para aplicar las bonificaciones. +2 adicional al daño y a esquivar ataques cuando se emplee esa arma en concreto.

#### Personalidad heroica

Nivel 1: +2 en Coraje, Persuadir y Etiqueta.

Nivel 2: VOL +3.

Nivel 3: CAR +3.

Nivel 4: Inmunidad al dolor y al miedo.

### Vigor heroico

Nivel 1: Vitalidad +5 y Razón +5.

Nivel 2: Fuerza +3.

Nivel 3: Tejido denso. La DC protege ante toda clase de daño físico

Nivel 4: Se regenera un PV por turno.

### Astucia heroica

El PJ tiene un ingenio sorprendente, que le permite solucionar multitud de problemas.

Nivel 1: +3 a las tiradas de Persuadir, Investigar y Etiqueta.

Nivel 2: El bono se aplica también a las tiradas relacionadas con cualquier clase de conocimiento académico o científico.

Nivel 3: El bono se aplica a la manipulación objetos, vehículos y armas de fuego.

Nivel 4: El bono anterior pasa de +3 a +6.

### Magia heroica

El PJ ha realizado un pacto con un Dios Ancestral y puede realizar magia. Las habilidades mágicas empleadas en este juego son las dadas en el Ejemplo 2 "Magia por habilidades", los atributos mágicos empleados son los mismos atributos mundanos de siempre (ver Pág. 45).

Nivel 1: +5 en una habilidad mágica.

Nivel 2: +5 en una nueva habilidad mágica.

Nivel 3: +5 en una habilidad mágica.

Nivel 4: +5 en una nueva habilidad mágica.

### Reflejos heroicos

El PJ gana unos reflejos sorprendentes, que puede utilizar en multitud de situaciones

Nivel 1: Suma +3 a las tiradas de Alerta y Acrobacias.

Nivel 2: Suma otro +2 adicional. El bono puede aplicarse también a la hora de esquivar toda clase de peligros físicos.

Nivel 3: Suma otro +2 adicional. El bono puede aplicarse al uso de armas a distancia.

Nivel 4: Suma otro +2 adicional. El bono puede aplicarse al manejo de vehículos.

## Bestiario

Aquí dejo algunas criaturas lovecraftianas. Todas ellas disponen de entre 20 y 60 PG para repartirlos entre habilidades y trasfondos bestiales, a juicio y mala leche del DJ.

<b>FUE-CON:</b> 20	<b>El Horror de Dunwich.</b>
<b>VOL-CAR:</b> 18	Hijo del Primigenio Yog-Sothoth.
<b>DES-PER:</b> 6	Es una monstruosidad con algunos rasgos humanos.
<b>INT-HAB:</b> 3	
<b>FUE-CON:</b> 13	<b>Wilbur Wheateley.</b>
<b>VOL-CAR:</b> 13	Gemelo mayormente humano del Horror de Dunwich. Desde la cintura a los pies estaba formado por una masa de tentáculos.
<b>DES-PER:</b> 9	
<b>INT-HAB:</b> 7	
<b>FUE-CON:</b> 6	<b>Byakhee.</b> Tienen el aspecto de avispas-humanas,
<b>VOL-CAR:</b> 6	semidescompuestas y con alas como las de los murciélagos.
<b>DES-PER:</b> 9	
<b>INT-HAB:</b> 2	
<b>FUE-CON:</b> 3	<b>Gatos de Saturno.</b> Seres similares a gatos, con cuerpos abstractos de varios tonos, habitantes de las Tierras del Sueño.
<b>VOL-CAR:</b> 6	
<b>DES-PER:</b> 13	
<b>INT-HAB:</b> 3	
<b>FUE-CON:</b> 20	<b>Mása devoradora.</b> Aparece como una entidad informe, plástica, que resplandece con colores de un espectro desconocido.
<b>VOL-CAR:</b> 16	
<b>DES-PER:</b> 13	
<b>INT-HAB:</b> 2	
<b>FUE-CON:</b> 23	<b>Agarroides</b> Criaturas gigantes, con aspecto de gusano. Excavan profundas galerías y emergen cuando menos se lo espera uno.
<b>VOL-CAR:</b> 3	
<b>DES-PER:</b> 3	
<b>INT-HAB:</b> 2	
<b>FUE-CON:</b> 14	<b>Shoggoths.</b> Parecen unas amebas gigantes con ojos flotantes.
<b>VOL-CAR:</b> 3	
<b>DES-PER:</b> 3	Eran esclavos de los Antiguos, hasta que se revelaron.
<b>INT-HAB:</b> 3	
<b>FUE-CON:</b> 6	<b>Soldado Nazi.</b> Si adelantas algo el calendario, igual te encuentras a los nazis buscando reliquias sagradas para intentar ganar la guerra.
<b>VOL-CAR:</b> 6	
<b>DES-PER:</b> 6	
<b>INT-HAB:</b> 4	
<b>FUE-CON:</b> 4	<b>Cultistas.</b> Humanos adoradores del Primigenio Cthulhu. Suelen realizar sacrificios rituales a su perverso dios esperando que despierte de su sueño milenario
<b>VOL-CAR:</b> 6	
<b>DES-PER:</b> 4	
<b>INT-HAB:</b> 6	
<b>FUE-CON:</b> 9	<b>Profundos.</b> Humanoides marinos con un aspecto entre el de un pez y una rana adoradores de Cthulhu. Buscan hembras humanas para aparearse
<b>VOL-CAR:</b> 6	
<b>DES-PER:</b> 9	
<b>INT-HAB:</b> 3	
<b>FUE-CON:</b> 5	<b>Zombi.</b> Muerto resucitado mediante magia o ciencia. Descerebrado y ávido por hincarle el diente a cualquier investigador.
<b>VOL-CAR:</b> 6	
<b>DES-PER:</b> 2	
<b>INT-HAB:</b> 1	
<b>FUE-CON:</b> 12	<b>Vagabundos Dimensionales.</b>
<b>VOL-CAR:</b> 10	Humanoides con cuerpos coreosos y rugosos y garras enormes. Son capaces de saltar de una dimensión a otra.
<b>DES-PER:</b> 13	
<b>INT-HAB:</b> 6	

**FUE-CON:** 15  
**VOL-CAR:** 10  
**DES-PER:** 8  
**INT-HAB:** 10

**FUE-CON:** 19  
**VOL-CAR:** 18  
**DES-PER:** 17  
**INT-HAB:** 15

**FUE-CON:** 8  
**VOL-CAR:** 9  
**DES-PER:** 10  
**INT-HAB:** 8

**FUE-CON:** 4  
**VOL-CAR:** 36  
**DES-PER:** 13  
**INT-HAB:** 4

**FUE-CON:** 12  
**VOL-CAR:** 7  
**DES-PER:** 12  
**INT-HAB:** 5

**FUE-CON:** 8  
**VOL-CAR:** 9  
**DES-PER:** 6  
**INT-HAB:** 3

**FUE-CON:** 15  
**VOL-CAR:** 13  
**DES-PER:** 3  
**INT-HAB:** 16

**FUE-CON:** 21  
**VOL-CAR:** 18  
**DES-PER:** 18  
**INT-HAB:** 4

**FUE-CON:** 8  
**VOL-CAR:** 5  
**DES-PER:** 5  
**INT-HAB:** 4

**FUE-CON:** 14  
**VOL-CAR:** 10  
**DES-PER:** 5  
**INT-HAB:** 12

**FUE-CON:** 3  
**VOL-CAR:** 3  
**DES-PER:** 3  
**INT-HAB:** 3

**FUE-CON:** 11  
**VOL-CAR:** 9  
**DES-PER:** 12  
**INT-HAB:** 5

**FUE-CON:** 15  
**VOL-CAR:** 11  
**DES-PER:** 12  
**INT-HAB:** 4

**Antiguos.** Son unas criaturas con forma de barril y apéndices en forma de estrella de mar. Habitaron la Tierra hace milenios, pero fueron casi extintos por los Mi-Go.

**Vampiros cósmicos.** Criaturas cadavéricas con forma humanoide y alas correosas a sus espaldas que se alimentan de energía vital. Pueden cambiar a un aspecto humano, y regenerar cualquier daño, salvo el ocasionado en su núcleo vital, situado en la entrada del estómago.

**Venusianos.** Humanoides con aspecto de lagarto que habitan el planeta Venus. Visitan la Tierra de vez en cuando.

**Pólipos Voladores.** Pólipos flotantes, semi-visibles, horrorosos, capaces de controlar los vientos.

**Ghasts.** Humanoides subterráneos, con patas de canguro, habitantes de las Tierras del Sueño.

**Ghouls.** Humanoides de aspecto canino, que se alimentan de cadáveres. Suelen aparecer en manadas salvajes.

**Gran Raza de Yith.** Raza capaz de proyectar su mente a otros cuerpos. Actualmente son seres con cuerpo en forma de conos altos y rugosos, con cuatro tentáculos (2 pinzas, una estructura globosa y otro coronado de apéndices en forma de trompeta).

**Horrorosaurios.** Serpientes enormes, inmateriales, con alas similares a las de los murciélagos. Gustan de espacios abiertos y salvajes.

**Estirpe de Martense.** Estirpe degenerada de la familia Martense. Unos tipos bastante psicópatas que fueron víctimas de un maleficio.

**Mi-Go.** Crustáceos del tamaño de un hombre, con alas y cabezas globulares cubiertos de cilios. Su ciencia les permite extraer cerebros.

**Científico Loco.** Villano con altos conocimientos científicos, experto en revivir muertos y otros experimentos malignos.

**Ángeles Descarnados.** Humanoides sin rostro, con alas de murciélago. Sirven a diferentes deidades malignas o a hechiceros del lado oscuro.

**Shantaks.** Aves de las tierras del sueño, enormes y con cabezas similares a caballos.

## TIERRAS DE ESLARIA

### El pasado

Hace quinientos años el mundo era muy diferente del actual. La primera Guerra del Caos devastó el mundo, dando forma a varias naciones y estableciendo alianzas entre diversos pueblos

En esa época, la maligna influencia del Señor del Caos El-Mull se extendió por el mundo de forma abierta. Sus malvados seguidores presentaron batalla a todas las criaturas benignas del mundo. Ejércitos de orcos, goblins y otras criaturas malignas devastaron ciudades, campos y bosques, en un esfuerzo de destrucción inspirado por la reencarnación del Señor del Caos y su eterna lucha por el poder.

Los enanos en sus ciudades subterráneas, los numerosos reinos humanos, los bárbaros del norte, y pocos más, viendo que el empuje de la horda oscura era abrumador, se vieron forzados a unirse y establecer alianzas que permitieran la supervivencia. Otros pueblos, como la raza élfica, se mantuvo al margen, segura y poderosa en sus bosques, ignorando el destino de las otras razas.

Los enanos, poderosos guerreros y hábiles constructores e ingenieros, aportaron pequeñas pero excepcionales fuerzas militares y construyeron imponentes fortalezas; los reinos humanos vieron cómo las familias nobles de la época patrocinaron la creación de una orden de caballería común a todos los reinos, como un ejército compartido, que pudiera defender a todos esos territorios de la amenaza: La Orden de la Rosa Roja; los pueblos bárbaros, de una forma un tanto descoordinada, apoyaron el esfuerzo de guerra como un vendaval de furia salvaje.

Finalmente, a un grupo de héroes se fue revelada la identidad del verdadero enemigo, y se les puso en camino hacia la forma de derrotarlo. Buscaron la encarnación del Señor del Caos en el plano primario y consiguieron derrotarlo... a un alto precio. Pero gracias a la hazaña de los héroes, el poder que movía a la horda oscura se desvaneció y poco tiempo más tarde pudo ser derrotada y expulsada.

Durante doscientos años el mundo estuvo en una relativa calma, con sólo pequeñas escaramuzas y batallas con los malvadas criaturas que quedaron atrás, pero con el fortalecimiento del Señor del Caos la paz se desvaneció hasta el inicio de la Segunda Guerra del Caos, y con ella el inicio de esta historia.

### La actualidad

Aunque el mal fue derrotado, muchos de las malignas criaturas quedaron atrás y se convirtieron en incursores y saqueadores. También el bandidaje se hizo un problema muy

común aprovechando el caos durante y después de la guerra. Monstruos invocados o creados por el Señor del Caos aún permanecen escondidos en las ruinas humeantes que ahora salpican el mundo... los seguidores del Caos intentan avanzar la causa de su señor aprovechando la guerra y la confusión.

La Orden de la Rosa, ya no es lo que era. Muy debilitada por la corrupción y por las duras luchas con los enemigos de los pueblos libres, apenas da abasto para enfrentarse a los incursores orcos y goblins.



Los caminos en muchas ocasiones son muy peligrosos, pues están plagados de bandidos... muchas ciudades apenas podrían ser defendidas en el caso de grandes ataques, por el escaso número de caballeros que quedan, y la destrucción de la mayoría de sus fortalezas. No obstante, los caballeros han perseverado y están esforzándose mucho por reforzar sus filas. Asimismo, han intentado reforzar sus alianzas con los pueblos enanos y élfico.

Los clanes enanos están bastante concentrados en reforzar sus ciudades que fueron dañadas, y ofrecen algo de ayuda a sus aliados humanos principalmente para que les sirvan de colchón contra todos los enemigos que aún quedan.

Los clanes bárbaros del norte sufrieron tantas bajas que su número aún no se ha repuesto. Aún así los movimientos de orcos, goblins y bandidos no les han pasado desapercibidos, porque en muchas ocasiones cruzan su territorio, y están bastante decididos a hacer algo al respecto...

La nación élfica apenas se vio afectada por el conflicto, y aún permanece aislada del mundo.

### La Tierra de Eslaria

Existen multitud de lugares donde vivir aventuras.

**Los Reinos Celestes.** Pequeños reinos humanos unidos situados al Oeste y centro de Eslaria. Cuentan con una orden de caballería (la Orden de la Rosa Roja) para mantener la paz y el orden. Cuenta con varias grandes ciudades y poderosas fortalezas de la orden.

Las grandes ciudades, llamadas feudos, suelen estar amuralladas, y, en sus cercanías, suelen haber diversas villas o poblados que, más o menos, están bajo su jurisdicción.

Todas ellas poseen un sistema democrático de gobierno, donde los alcaldes son escogidos mediante elecciones. Estos, a su vez, forman un consejo Regente, que, junto a la orden de la Rosa Roja, son los encargados de dar estabilidad al régimen humano.

Los clanes familiares más antiguos y ricos son considerados "de sangre noble" aunque, realmente, no existen los títulos nobiliarios en Eslaria. En la actualidad, muchas de estas familias nobles están enfrentadas las unas a las otras, ya que suelen usar su influencia económica y social para intentar colocar gobernantes que les sean leales, y continuamente existen disputas por el control de las ciudades más importantes.

Ciudades humanas importantes son:

- Armina. Situada en el corazón de los Reinos Celestes, es la mayor de las ciudades humanas y la más importante para el comercio.
- Elvnar. Situada más al Norte. Actualmente está casi poblada por bárbaros que se han civilizado. Es mediadora en el comercio entre bárbaros y los habitantes de los Reinos Celestes.
- Niuvatar. Gran ciudad costera, con una importante flota pesquera.
- Karzoa. Antigua fortaleza azadonada por los enanos. Los humanos la repoblaron y ahora es una importante comunidad minera.
- Nurval. Rival de Arminia en comercio. Posee una poderosa industria textil.
- Sartalax. Situada más al Sureste, comercia mucho con los enanos.
- Lutus. Ciudad de magos situada al Oeste del mar interior de Kum. También está poblada por pescadores y comerciantes.
- Ernoa. Un pozo hediondo de corrupción donde también se realizan importantes negocios.

**Fortalezas Legendarias.** Construidas por los enanos para la Orden de la Rosa Roja. En el pasado fueron de capital importancia, aunque en la actualidad muchas de ellas se encuentran abandonadas.. Entre esas fortalezas legendarias se encuentran:

- Halaf: principal fortaleza de los caballeros en la región de Armina. Aunque fue gravemente dañada e invadida por una legión de orcos, los caballeros consiguieron rescatarla con el final de la guerra y está reconstruida casi del todo.
- Tell-Krak de Tabriz: fortaleza menor perdida también durante la guerra aunque no dañada. Se está reutilizando como base contra el fuerte bandillaje de la zona circundante.
- Fortaleza de Shalamon: situada en las tierras de Sartalax, entre la Cordillera de Nesut y Las Montañas de la Luna. También se la conoce como la fortaleza de las nubes.
- Fortaleza de Nemtuwar: poderosa fortaleza que controlaba la región montañosa de Karzoa. Ahora ocupada por un gran clan orco que no ha sido expulsado del lugar por su poderío militar.
- Isla de Yereum: situada en el mar interior de Kum, fue abandonada hace muchos años por los caballeros.
- Bastión Perdido en las fronteras del norte, los caballeros están muy interesados en recuperarlo aunque hay rumores de terribles criaturas allí guarecidas.

**Las estepas de Ubair-Kara,** tierras del norte hogar de los pueblos bárbaros. Aunque son aliados de los reinos centrales, no pagan tributo ni se someten a nadie. Hay pocos asentamientos importantes en este territorio, aunque hay algunos pocos lugares conocidos por casi todo el mundo.

**Llanuras de Dashtgar.** Zona de llanuras vacías en el norte donde no vive nada. Es un lugar considerado tabú por los pueblos bárbaros, posible hogar de criaturas malignas de gran poder.

**Las ciudades enanas.** Lugares donde los clanes enanos viven y desarrollan sus actividades. Aunque en muchas ocasiones están situadas en territorio (nominalmente) de otros pueblos (principalmente en los reinos centrales), se considera esas zonas como propiedad de las ciudades enanas, como cortesía para esos poderosos aliados y el valioso comercio que hacen con los hombres a menudo.

Algunas ciudades enanas son:

- Kazel-Lunn: antigua ciudad secreta de los enanos, a orillas del río Zalam. Ahora ya no es secreta, por culpa de la guerra. Atacada y tomada por los orcos durante la guerra, fue rescatada con gran lucha por otro clan enano que aún sigue reconstruyendo los daños provocados por la lucha.
- Minas del monte Kelgen: ciudad enana en la superficie, llena de minas. Antiguo asentamiento comercial. Muy dañado durante la guerra, ahora está recobrando su antiguo esplendor y riqueza.
- Wuzus, Taher, Fartabe. Minas enanas de las que apenas se sabe nada.

**El Bosque Siempre Verde.** El pueblo élfico vive en los más antiguos bosques del mundo. Las demás razas no saben si tienen ciudades importantes o no... Este bosque está vedado para todas las demás razas y es muy peligroso adentrarse en su territorio. Es por ello que existe muy poca información sobre esta tierra.

**Región de Vanzool.** Esta zona montañosa ahora está dominada por un poderoso clan orco que dirige la zona desde Shalatuwar, una antigua fortaleza de la Orden de la Rosa Roja.

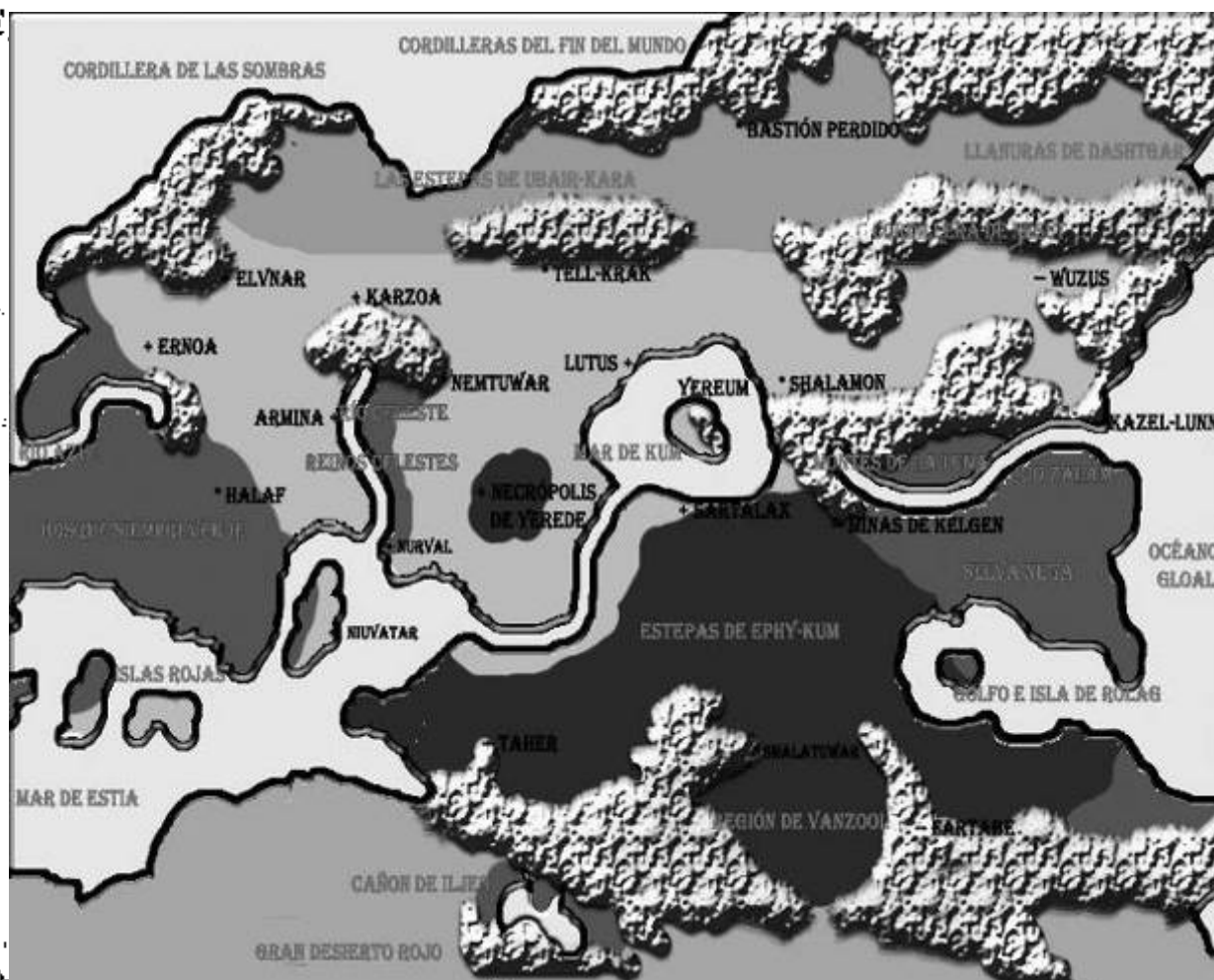
**Gran Desierto Rojo:** se trata básicamente de un gran territorio desértico, materialmente un mar de arena donde no hay ninguna referencia geográfica. La necesidad de alguien experto en ese terreno y/o conocedor de las antiguas rutas y las posiciones de los oasis es abrumadora, aunque a veces ni siquiera de esa forma se puede escapar a una muerte ardiente...

**Cañon de Iljeb:** dentro del Gran Desierto Rojo hay un área de cañones rocosos y altos desfiladeros. Hay bastante vegetación debido a un gran oasis situado en el centro del cañón. Sin embargo está poblado por numerosas criaturas reptiloides y monstruos de toda índole. Al menos, en esta zona, conociendo unos pocos lugares clave, es mucho más fácil orientarse.

**Selva Negra.** Lugar ponzoñoso y oscuro, donde se dice que habita una malvada raza de elfos oscuros, trolls y multitud de bestias abyectas.

**Estepas de Ephy-Kum.** Terreno mayormente llano con vegetación casi exclusivamente arbustiva y herbácea, que engloba también varias cordilleras que limitan el avance del Gran Desierto Rojo. Habitada mayormente por los pueblos bárbaros, también es el hogar de muchas tribus de humanoides malignos, y últimamente de grupos de bandidos.

**Necrópolis de Yerede.** Enorme recinto funerario, una auténtica necrópolis por derecho propio, fue construido durante la Primera Guerra del Caos, para que una serie de familias poderosas y ricos comerciantes instalasen allí sus lugares de descanso perpetuo. Al finalizar la guerra la ciudad cayó en desuso y, con el paso de los siglos, finalmente adquirió mala fama como lugar encantado y de nigromancia. El territorio hasta varias millas alrededor de la ciudad es baldío, nada crece allí, y de hecho hay continuos rumores de avistamientos de no-muertos menores, de desconocido origen, pululando por esa zona, aunque sin llegar a abandonarla.





## Los protagonistas

Los jugadores son aventureros, grandes héroes o villanos dispuestos a dejar su huella en la historia, tras vivir grandes aventuras en una tierra mítica.

La principal raza de Eslaria es la humana. Para jugar como Elfo o Enano solo hay que escoger el trasfondo adecuado y pagar el coste en PG (ver apartado de Trasfondos Compuestos). El juego no está ni mucho menos cerrado, y es posible incorporar más razas (solo tienes que usar las reglas de CS para darle ventajas y desventajas apropiadas, e inventar algo de su historia pasada durante la Guerra del Caos).

## La magia

Las reglas de magia empleadas en este juego son las dadas en el Ejemplo 2 "Magia por habilidades".

Como atributos mágicos, emplear los atributos mundanos, tal y como se explica en la página 45.

## Las trampas

Son artefactos que permiten inmovilizar o dañar a alguien. Fosos, cepos, lazos, cualquier cosa a imaginación del personaje, solo limitada por los materiales que estén a su disposición.

Siguen las mismas normas que las de venenos o ambientes hostiles.

La dificultad para crear, encontrar o desactivar, una trampa de nivel N, es de 15 +N, siendo N el daño inflingido (más los éxitos de la tirada del trampero).

## Las profesiones

Es el método que posee el personaje para ganarse la vida. Definen sus puntos fuertes y capacidades especiales.

En este juego, todas otorgan ventajas por valor de 20PG (por si deseas crearte otras nuevas).

**Guerrero:** Combatiente que se vende al mejor postor. FUE y CON +3, CAR e INT -2. +5 en Pelea y Lucha. Pueden adquirir Combate, Personalidad y Vigor heroico (ver ambientación anterior).

**Sacerdote:** Personaje consagrado al culto de los dioses del bien. FUE y CON -3. +2 en HAB, VOL, INT y PER. Obtienen un +6 en la habilidad mágica Magia Blanca, y un +2 en las sendas de Ilusionismo y Magia Astral. Pueden adquirir Magia, Personalidad y Astucia heroica (ver ambientación anterior).

**Clérigo:** guerreros expertos en magia blanca. Además de los beneficios del Guerrero, pueden aprender Magia Blanca (aunque no parten con ningún nivel inicial en ella, pueden aprenderla). Por el contrario, tienen un voto de no usar armas con filos (espadas, dagas, arcos y lanzas). Pueden adquirir Combate, Personalidad y Vigor heroico (ver ambientación anterior).

**Druida:** Son sacerdotes especializados en el culto a la naturaleza. FUE y CON -3. +2 en HAB, VOL, INT y PER. +6 en Druidismo y +2 en Magia Blanca y Elementalismo. Pueden adquirir Magia, Reflejos y Astucia heroica (ver ambientación anterior).

**Brujo:** Sacerdotes especializados en el culto a dioses del caos o malignos. FUE y CAR -3. +2 en HAB, VOL, INT y PER. +6 en Magia negra o del caos (escoger una) y +2 en Magia Astral y Elementalismo. Pueden adquirir Magia, Personalidad y Astucia heroica (ver ambientación anterior).

**Pícaro:** Personaje experto en trampas, subterfugio y latrocinio. +3 en DES y HAB, -2 en CAR y CON. +4 en Persuadir, Bricolaje, Sistemas y Sigilo cuando realice actos delictivos o trate con trampas. Pueden adquirir Reflejos, Personalidad y Astucia heroica (ver ambientación anterior).

**Caballero:** don juanes, galantes y grandes espadachines. CAR y HAB +3, FUE y CON -2. +2 en Lucha, Acrobacias, Etiqueta, Persuadir y Subterfugio. Pueden adquirir Reflejos, Personalidad y Combate heroico (ver ambientación anterior).

**Explorador:** Expertos rastreadores y cazadores que viven al aire libre. PER +3, CAR -2. +3 en Puntería, Disparo y Supervivencia. Poseen la ventaja sentido agudo (oído, vista y olfato). Pueden adquirir Reflejos, Astucia y Vigor heroico (ver ambientación anterior).

## Bestiario

Orcos, goblins y similares viven dondequiera que encuentran un sitio donde guarecerse, y si su número es suficiente, lo más cerca posible de territorios civilizados para poder hacer incursiones que les provean de riquezas, armas y suministros. Otras bestias viven en lugares remotos o son controladas por personajes malignos.

**Orcos.** Los orcos son seres humanoides aunque algo más corpulentos y bajos que un hombre, de piel verde, orejas puntiagudas y colmillos de jabalí.

CAR:	4	VOL:	4	INT y HAB:	3
DES:	5	PER:	5	FUE y CON:	6
Pelea:	6	Puntería:	4	Supervivencia:	6
Alerta:	6	Atletismo:	6	Intimidar:	4
Lucha:	6	Sigilo:	5	Coraje:	4

Extras: Suelen ir armados. Los cabecillas y semi-orcos suman +3 a FUE, CON y Lucha.

**Góblin.** Los goblins son seres humanoides de pequeño tamaño, vedes y bastante marrulleros.

CAR:	4	VOL:	4	INT y HAB:	3
DES:	6	PER:	5	FUE y CON:	4
Pelea:	4	Puntería:	4	Supervivencia:	7
Alerta:	7	Atletismo:	3	Intimidar:	1
Lucha:	5	Sigilo:	7	Coraje:	2

Extras: Suelen ir armados.

**Demonios menores.** Los demonios son criaturas creados por los siervos del Caos. Deben ser invocados y controlados por magos y clérigos.

CAR:	6	VOL:	6	INT y HAB:	6
DES:	6	PER:	6	FUE y CON:	6
Pelea:	6	Puntería:	6	Supervivencia:	6
Alerta:	6	Atletismo:	6	Intimidar:	6
Lucha:	6	Sigilo:	6	Coraje:	6

Extras: Poseen alas y pueden usar magia negra. Versiones más poderosas (demonios medios, Lords demonios y archidemonios), suman 2d6, 3d6 o 4d6 a todas sus habilidades y atributos

**Tritones.** Seres anfibios que habitan en arrecifes y lagos. Pacíficos pero muy territoriales

CAR:	7	VOL:	6	INT y HAB:	6
DES:	9	PER:	8	FUE y CON:	9
Pelea:	6	Puntería:	7	Supervivencia:	8
Alerta:	10	Coraje:	8	Intimidar:	6
Lucha:	6	Sigilo:	12	Atletismo:	10

Extras: Respiran bajo el agua. +10 a las tiradas de nadar. Los chamanes pueden aprender magia, los guerreros tienen 1d6 adicional en Fuerza y Lucha.

**Elementales.** Criaturas mágicas sacadas del aire, del fuego, de la tierra y del agua.

CAR:	7	VOL:	7	INT y HAB:	7
DES:	7	PER:	7	FUE y CON:	7
Pelea:	8	Puntería:	8	Supervivencia:	8
Alerta:	7	Atletismo:	9	Intimidar:	8
Lucha:	0	Sigilo:	6	Coraje:	9

Extras: Los de aire y agua suman +6 a DES y son inmunes al daño físico. Los de fuego suman +3 a todos sus atributos y causan +5 de daño por fuego. Los de tierra suman +10 FUE, CON y Armadura

**Dragón hidra.** Gran reptil con 1d6 cabezas, muy fiero y peligroso.

CAR:	15	VOL:	15	INT y HAB:	15
DES:	15	PER:	15	FUE y CON:	20
Pelea:	15	Puntería:	15	Supervivencia:	15
Alerta:	15	Coraje:	15	Intimidar:	15
Lucha:	0	Sigilo:	15	Atletismo:	15

Extras: Mandíbulas de +6 al daño. Cada cabeza puede realizar un ataque por turno. Los de mayor tamaño suman 1d6 a FUE, CON, Atletismo y Pelea. Los dragones alados suman 2d6 a todos sus atributos y habilidades, solo tienen una cabeza, y escupen fuego (daño +12).

**Golems de carne/zombis.** Cuerpos reanimados o creados mediante magia. Suelen ser usados de guardianes o esclavos sin voluntad.

CAR:	5	VOL:	0	INT y HAB:	0
DES:	6	PER:	6	FUE y CON:	10
Pelea:	10	Puntería:	10	Supervivencia:	10
Alerta:	10	Coraje:	0	Intimidar:	10
Lucha:	10	Sigilo:	5	Atletismo:	15

Extras: Inmunes al miedo, al dolor y la manipulación mental. Suelen ir armados. Existen versiones de madera, roca y metal. Suma 1d6, 2d6 ó 3d6 adicionales en FUE, CON, Armadura y Pelea para esos modelos. Los golems de hueso (esqueletos) tienen un -3 en FUE y CON.

**Hombres bestia.** Raza humanoide con aspecto de chacal. Poseen un fino pelaje y un carácter muy salvaje.

CAR:	12	VOL:	8	INT y HAB:	4
DES:	10	PER:	12	FUE y CON:	13
Pelea:	10	Puntería:	8	Supervivencia:	15
Alerta:	10	Coraje:	8	Intimidar:	12
Lucha:	10	Sigilo:	8	Atletismo:	12

Extras: Los chamanes pueden aprender magia, los guerreros tienen 1d6 adicional en Fuerza y Lucha. Existe varias sub razas, como los hombres alados de las montañas (poseen alas y 1d6 adicional en Percepción); o los hombres serpiente de los pantanos (poseen visión infrarroja y 1d6 adicional en Destreza).

## DARK ABYSM

### El Futuro

El invierno nuclear ha acabado con el 90% de la flora y vida salvaje del planeta. El cielo está cubierto por una perpetua nube grisácea, y los restos de la humanidad se ve obligada a vivir hacinadas en inmensas mega-ciudades submarinas, controladas por corporaciones privadas, donde el paro, la miseria y el crimen de las zonas bajas se contrasta con el lujo, el cristal y el derroche de los lujosos distritos corporativos.

Los gobiernos cada vez tienen menos autoridad. Son las grandes mega-corporaciones las que poseen todo el poder social y económico. Ambiciosas de poder, no dudan en chantajear, extorsionar y encubrir crímenes con tal de deshacerse de la competencia.

En los niveles inferiores, multitud de pandillas y bandas callejeras imponen su ley. La policía y otros servicios públicos son historia, los ayuntamientos no tienen fondos y las ciudades dependen de los servicios privados de las corporaciones.

El ciudadano medio es un yonki enganchado a la última droga de diseño y, cuando no trabaja, se dedica a ver por TV los combates ultraviolentos entre tipos implantados con mejoras cibernéticas hasta en los ojos. Pocos tienen esperanzas en el mañana.

### Los personajes

Los jugadores llevarán a miembros del S.A.C.C. El servicio de mercenarios corporativos de la ciudad.

Siempre que los superiores no digan lo contrario, deberán investigar crímenes, explorar el fondo marino, escoltar caravanas submarinas, detener androides rebeldes, acabar con bandas de pandilleros dopados, o investigar los trapos sucios de cierta corporación rival.

Si hacen un buen trabajo, puede que algún día logren jubilarse en un bonito ático de la zona rica. Si no, una triste lápida gris es todo lo que les esperará.

### Mejoras cibernéticas.

Miembros militares, cyber psicópatas, agentes corporativos o súper modelos. Todo aquel que desee tener éxito ha de echar mano de la cirugía cibernética.

Implantarse una mejora cibernética requiere pasar por quirófano, por lo que solo se podrá realizar a la hora de crear el personaje, o en momentos pausados de la historia. La operación hace sufrir al personaje un daño de 6 puntos por cada nivel mejorado en la operación, que deberán sanar de forma natural. Y cuestan 1.000 Créditos (10PG), más o menos lo que gana en un mes un trabajador normal.

Si se posee el trasfondo Riqueza, puede canjearse por un nivel de mejora. Trasfondos como Favor, Logia, o Rango pueden reducir el coste. Los niveles de riqueza se van "regenerando" a un ritmo de 1 nivel cada 1d6 partidas (se puede perder definitivamente si se sigue derrochando).

En cada operación, el jugador puede optar una de estas opciones:

**Aumento de un atributo.** Ojos, torsos, piernas o brazos biónicos. Se gana un +1 en el atributo relacionado por nivel adquirido.

**Arma energética.** Cualquier arma a determinar por el jugador (un cañón láser, una espada energética, un escudo de fuerza, etc.) El artefacto otorga dos puntos de armadura o daño por nivel adquirido.

**Artefacto electrónico.** Cualquier mejora especial que os ocurra. Se gana un +5 por nivel de trasfondo adquirido, que el master colocará en una habilidad u otra, dependiendo del caso. Una computadora cerebral de nivel 1 daría Alerta +2, Sistemas +1 e Investigación +2, unas garras +5 a Pelea, unos propulsores a Vuelo +5 etc.

Las mejoras cibernéticas pueden ser destruidas. Si el PJ pierde los 4/5 de su salud, o recibe, de un solo ataque en la zona donde tenga el implante, un daño que supere su puntuación en Constitución, se considera que los implantes son dañados, y es preciso repararlos para usarlos nuevamente. Reparar un implante no causa nuevas heridas y cuesta la mitad de dinero de lo que costó colocárselo al personaje.

## El Abismo



La exploración del fondo oceánico y de los grandes abismos es la principal fuente de recursos de las grandes ciudades. Ocultas bajo sus grandes cúpulas submarinas, ningún asentamiento humano tenía la capacidad de proveer suficientes materiales y alimentos a la creciente población que se hacinaba dentro de ellas.

Es por ello que todas las grandes corporaciones centran sus esfuerzos en dominar cuanto más puedan los aún inexplorados fondos oceánicos.

La instalación de refinerías de combustible, extracción de minerales, creación de picifactorías submarinas para la producción de alimentos, comercio y transporte de materiales entre bóvedas submarinas son solo algunos de los lucrativos negocios que se mantienen bajo la superficie del mar.

Esto, a su vez, atrae a toda una legión de problemas. Los ataques de piratas a los grandes cargueros submarinos son cada vez más frecuentes; las bestias de los abismos, viendo como se arrasa su medio natural, se han vuelto sumamente agresivas; las corporaciones rivales no hacen más que sabotearse las unas a las otras; y lo gobiernos, cada vez más ineficaces, tratan por todos los medios regular la situación para no perder su poder e influencia.

Y por si eso fuese poco, cada vez se dan más casos de locura entre los usuarios de cyber implantes, han aparecido unos fanáticos violentos que adoran a nos se sabe que deidad marina, y existe una nueva droga ilegal, que causa deformaciones y mutaciones entre la población.

### Submarino

Vehículo de transporte sub acuático de gran capacidad.

FORT: 21 MV: -8 SEN: 10 MOV: 10

Trasfondos: Motor 21. 2 lanza torpedos (25 de daño, cadencia 1), 6 torretas submarinas (daño 15, cadencia 9). Aerodinámica 3; Computadoras 10, radar: 10 Blindaje: 15.

### Mech submarino

Vehículo utilitario de mantenimiento. Suele usarse como traje submarino en obras y reparaciones.

FORT: 18 MV: -4 STR: 3 SEN: 3 MOV: 6

Trasfondos: Motor 18. 2 cañones de arpones (12 de daño). Aerodinámica: 6, radar: 6 Blindaje: 7.

### Mini-submarino de la compañía

Vehículo ligero de combate sub acuático

FORT: 18 MV: -2 STR: 3 SEN: 6 MOV: 13

Trasfondos: Motor 18, 2 cañones automáticos (15 de daño, cadencia 6). Aerodinámica: 6, radar: 6 Blindaje: 10

### Mini-Submarino pirata

Vehículo ligero asalto marítimo usado por los piratas para asaltar trasportes de las compañías

FORT: 15 MV: -4 STR: 4 SEN: 6 MOV: 10

Trasfondos: Despegue vertical. Motor 15; Aerodinámica 15, (15 de daño, cadencia 6), 2 lanza torpedos compactos (20 de daño, cadencia 1). Aerodinámica 20; radar: 6, Blindaje: 6.

### Leviatanes. Anguilas gigantes de 12m. Suelen atacar en manadas de 1d12 bestias.

CAR:	10	VOL:	10	INT y HAB:	2
DES:	15	PER:	15	FON y CON:	15
Pelea:	10	Puntería:	0	Supervivencia:	12
Alerta:	12	Coraje:	13	Intimidar:	10
Lucha:	0	Sigilo:	15	Atletismo:	14

Extras: Mandíbulas de +6 al daño. Los de mayor tamaño suman 1d6 a FUE, CON, Atletismo y Pelea.

Los de mayor tamaño suman 1d6 a todos sus atributos y habilidades.

### Krakens. Calamares gigantes de 25m., muy feroces

CAR:	12	VOL:	15	INT y HAB:	4
DES:	10	PER:	10	FON y CON:	20
Pelea:	18	Puntería:	10	Supervivencia:	15
Alerta:	16	Coraje:	17	Intimidar:	15
Lucha:	0	Sigilo:	10	Atletismo:	15

Extras: 8 tentáculos menores y 2 tan largos como su cuerpo.

Los de mayor tamaño suman 2d6 a todos sus atributos y habilidades.

## HOSTIAS COMO PANES

Idea y textos facilitados por Tachenco ☺.

### Trasfondo

En el siglo XXI la sociedad se encontraba inmersa en una espiral de decadencia y desorden económico y moral sin parangón en toda la historia de la humanidad. Los valores se perdieron en el pasado, y al ciudadano común sólo le interesaba su bienestar personal, que se medía en dinero, sexo y libertinaje. La religión coleaba junto a la fe, y la ciencia avanzaba a golpe de duras revelaciones que no hacían sino empeorar el sentimiento de desarraigo entre la población. ¿Mi vida no es sino una jodida concatenación de avances evolutivos fortuitos ocurridos a lo largo de milenios, que en lo que a mí respecta desembocó en la noche en que mi padre se llevó a mi madre a la cama? Nada tiene un sentido, no hay nada tras la muerte, solo existe el presente entre el pasado y el olvido.

### Mártir

Había que hacer algo. Y entonces, alguien dijo basta. Quizá a sabiendas de que era el único que podía poner orden en el corral, quizá porque ya no quedaba cuerpo en Texas con la cabeza a menos de 3 kilómetros, o tal vez por el simple deseo de partirle la cara a algo diferente. Nadie lo sabe ni lo sabrá jamás.

Chuck Norris abandonó su cuerpo físico auto-transformándose en la "Voluntad de Chuck Norris", una aurora boreal, y partió convencido de patearle la cabeza al culpable extraterreno, sin duda causante del gran mal que aquejaba a la especie a la que permitía convivir con él en el mismo lugar (el planeta Tierra).

¿Culpable extraterreno? Sí, si es Chuck Norris quien lo dice.

Cuál sería su sorpresa cuando al pegarle una patada voladora al objetivo no hizo sino pegarse una patada voladora a sí mismo pero en su versión inversa, Nuck Chorris.

Esto creó una singularidad en el espacio-tiempo junto a 4 o 5 agujeros de gusano que sesgaron esa parte de la realidad de la realidad misma, quedando Chuck y Nuck encerrados en el vacío bajo la forma de una enana blanca con el símbolo inscrito del Ying y el Yang.

Y desde entonces, aún combate en una pelea sin fin sin posible vencedor ni vencido, expropiado de la existencia como un error de diseño, un bug en el sistema, como el archivo en cuarentena que el antivirus detecta y aparta porque no lo puede eliminar.



*El cóncave de la mano abierta*

Pero la pregunta es, ¿sirvió de algo el sacrificio de Chuck Norris? Bueno, en realidad su secta clandestina de adoradores sabe que interceptar a tiempo a su yo extra-dimensional nos evitó de sufrir un destino mucho peor. Pero aparte del inverso, más enemigos influían en el pesar del mundo: cyber-zombies, arañas mago, vampiros diurnos, objetos inertes que suplantaban cuerpos, Azathoth o Yog-Sothoth, entre otros muchos. Todos bajo el mando directo de Nuck Chorris, la bestia del fin de los tiempos, el heraldo de la destrucción y usurpador de vidas en el multiverso.

Conscientes del grave peligro en que se encontraba la humanidad, y sabiendo del destino de nuestro salvador, el CÓNCLAVE DE LA MANO ABIERTA, formado por los más poderosos exponentes del género humano, y adoptando la forma de polvo estelar, salieron en tromba en misión de rescate, ya que sin la influencia de Chuck en este plano, sus propios poderes se estaban debilitando.

Así, Jackie Chan, Bruce Willis, MA Barracus, Jet Li, Bud Spencer, Terence Hill, Steven Seagal y Christopher Lambert, entre otros muchos y no menos importantes, partieron de la tierra, en principio abandonándola a su suerte, ¿verdad? Pues no.

Porque aquí entran los personajes jugadores. Son individuos excepcionales que, al igual que los demás tomaban su energía directamente de Chuck Norris, estos la toman de uno de estos héroes secundarios "Sintonizando" con ellos. A más sintonía con MA Barracus, más se amolda tu aspecto y tus habilidades a MA Barracus, ¿de acuerdo?

Además no han abandonado la Tierra del todo, a veces le enviarán misiones a los PJS mediante un mensaje al móvil o por correo.

**Los personajes**

En este juego, los jugadores representarán fans ultra-fanáticos del cine de acción y seguidores a ultranza de sus actores favoritos.

Como este es un juego simple de dar golpes y poco más, hemos reducido el número de atributos para hacerlo más simple:

- Fortaleza. Para todo lo relacionado con la fuerza y la resistencia.
- Personalidad. El ego, la compostura, y los ideales del personaje. También sirve como atributo para desenvolvernarnos socialmente.
- Reflejos. Lo rápido y ágil se es
- Astucia. Lo sesudo que es nuestro PJ.

La lista de habilidades adquiridas también varía un poco:

- Lucha, para combatir con armas blancas.
- Disparo, para usar armas de fuego.
- Coraje, para resistir el dolor y el miedo.
- Conducir, para manejar vehículos.
- Supervivencia, para vivir en sitios salvajes.
- Animales, para simpatizar o montar bestias.
- Subterfugio, para mentir y engañar.
- Etiqueta, ligar y comportarse en sociedad.
- Acrobacias, para hacer piruetas y malabares.
- Investigación, para fijarse en los detalles.
- Ocultismo, todo obre la magia, leer jeroglíficos, rituales y criptozoología.
- Psicología. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular.
- Mecánica. Todo lo relacionado con motores y engranajes.
- Electrónica. Para hakear sistemas de seguridad o hacer cortocircuitar una reja eléctrica.
- Comandar. Para dirigirse a las masas, controlar un ejército, o realizar planes que siempre salgan bien.
- Artillería. Uso avanzado de armamento pesado, explosivos, y armas montadas en vehículos.



- Budotaijutsu. Combate cuerpo a cuerpo, pero, a diferencia de la habilidad de Pelea, se enfoca más en el uso de llaves o patadas.

Evidentemente esto es opcional. Si quieres mezclar a tus friki-luchadores de cine en otros juegos de CS perfectamente puedes usar las listas de características y habilidades que más te gusten.

### *Las caracterizaciones*

Los personajes son figuras calçadas y fanáticas de sus ídolos del cine. ¿Y que significa esto a nivel de juego? Pues que cuentan con ciertas peculiaridades y trasfondos propios:

- Todo PJ cuenta con la desventaja Deber a nivel 3, que le obliga a vestir y comportarse como su estrella de cine guardiana. Cueste lo que cueste.
- También parten con la desventaja Enemigo a nivel 2 (siempre hay un grupo de masillas incordiando y esperando a ser espachurrados).
- Gracias a su afición y servicio fiel. La Estrella (de cine) guardiana del PJ le ofrece al comenzar el juego dos dones, a escoger, a nivel 1 (ver más abajo).
- Como fruto de su entrenamiento, el PJ cuenta también con un +5 gratuito en una habilidad de combate y un +4 en otra habilidad diferente, a su elección.

### **Los dones de la Mano Abierta**

Las Grandes Estrellas del cine de acción dejaron a sus seguidores todo un elenco de técnicas chachi-piruli, comportamientos excéntricos, objetos extraños y golpes bestiajos para que impartiesen justicia en su nombre.

Activando estos dones, los personajes pueden realizar toda clase de proezas en nombre de su héroe de cine.

Cada personaje cuenta al comenzar el juego con dos dones a nivel uno. Pueden ser los que se deseen, pero han de estar relacionados con los del héroe con el que han sintonizado.

### *Uso de poderes*

En este juego, el uso de los poderes se realiza igual que manejar un arma.

El jugador declara una acción, y el director de juego le dice que habilidad y característica ha de usar, y una dificultad apropiada. Si se supera la tirada, se aplica el beneficio del poder.

La descripción de los poderes es ambigua a propósito. Que cada jugador use su imaginación para darles nuevos usos a sus dones.

La duración suele ser de un turno por éxito, salvo los de ataque, que son instantáneos, y los físicos (trepar, volar, fuerza, resistencia) que duran una escena completa (una pelea, un viaje, una charla, etc.).

Todos los poderes tienen cuatro niveles. Para tener el nivel superior es preciso tener primero el anterior.

- NV1. Cuesta 3PG. El poder funciona con contacto físico. La tirada tiene un bono de +3. Activarlo consume 3 puntos de aguante.
- NV2. Cuesta 6PG. El poder se aplica a la distancia, es decir, puede aplicarse a objetivos lejanos. El bono pasa a ser de +6. Activarlo consume 6 puntos de Aguante.
- NV3. Cuesta 9 PG. El poder se aplica simultáneamente en dos direcciones opuestas. El bono pasa a ser de +9. Activarlo consume 9 puntos de Aguante.
- NV4. Cuesta 12PG. El poder se aplica en un área de efecto, como una explosión. Bueno, no es que explote en realidad, lo que queremos decir es que puede afectar a todos los enemigos en torno suyo. El bono pasa a ser de +12. Consume 12 puntos de Aguante.

*Algunos poderes*

Debido a la proliferación de actores de acción, lo suyo es que cada uno se invente los dones que le vengan en gana para su personaje en colaboración con el DJ. Aquí dejamos unos ejemplos para que veáis que la cosa es fácil.

- Peinado con cresta a lo M.A. Collares de oro y mirada atemorizante incluidos. Para intimidar e infringir respeto por igual.

- Semblante impertérrito a lo Steven Segal. Nada ni nadie podrá averiguar tus intenciones reales. Todo aquel que posea este don será también un gran actor y dialogador.

- Patada giratoria definitiva. El ataque más devastador del universo.

- Kung Fu de los siete dioses borrachos. Para hacer toda clase de cabriolas y piruetas luchando.

- Beso del dragón. Técnica secreta de acupuntura y medicina.

- Guantazo definitivo. Solo Bud Spencer golpearía tan fuerte.

- Genio improvisando. Cualquier cosa a tu alrededor podrá ser usada como arma.

- Sonrisa carismática. Para engatusar a las féminas.

- Gafas de sol. Intimidan, permiten ver en la oscuridad y además mejoran la puntería. Casi nada.

- Postura para marcar músculos. Aumenta la fuerza y resistencia del personaje una pasada.

- Smith & Wesson Magnum 44. Pequeña pistola para alegrarle el día a más de uno.

- Cinta roja. Todo aquel que se la ate en la frente se convertirá un crack en el uso de material militar y armas pesadas.

- Lazo de vaquero. Legado por el mismísimo Jhon Wayne.

- Peplum y sandalias griegas. Otorgan al personaje grandes habilidades en la lucha greco-romana. Llevar todo el cuerpo aceitado y depilado es un requisito indispensable.

- Arco. Flechas explosivas incluidas.

- Sombrero tejano. Solo disponible si el PJ se deja la barba. Aumenta las capacidades deductivas, la alerta y la inteligencia a niveles sobre humanos.

- Traje de motorista, amarillo. Solo para fans de Bruce Lee o Tarantino, con todo lo que eso implica.

- katana de Hattori Hanzo. Lo mismo que lo anterior.

- Motosierra enfundada en una mano metálica. Si no sabéis para que sirve esto, tenéis que ver con urgencia la trilogía "Evil Dead" de Sam "The God" Raimi.

- Máscara blanca de luchador de wresling mexicano. Las llaves y golpes de lucha no serán un misterio para ti.

- Cuerpo de culturista. El poderío y vigor físico de Jhon Matrix, Douglas Quaid, Dutch Schaeffer y Conan están contigo.

- Barriga prominente. Para golpear y resistir golpes por igual. Dejarse la barba es opcional.

- Puro. Cuando lo enciende, el personaje se convierte en un genio. A este tipo de personajes siempre les encantan que los planes salgan bien.

- Pelo rapado a cero a lo Vin Diesel. Además de volverse un experto roleador con el Dungeon & Dragons, el personaje se volverá un guerrero legendario capaz de hacer proezas increíbles con los cuchillos.

- Tatuaje de una cobra en el brazo. El crimen es una plaga, y el personaje es la cura... Otorga conocimientos increíbles sobre guisar pasta italiana, investigar crímenes y usar armas de fuego de pequeño calibre.

- Traje de ninja de Michael Dudikoff. Para convertirse en un nuevo guerrero americano. El sigilo, las estrellas ninja, y las acrobacias serán el pan de cada día del personaje.

## NÁUFRAGOS



1845, tras un violento temporal, un grupo de personajes son víctimas de un accidente marítimo, naufragando en una isla desconocida y salvaje.

### Los personajes

En esta ambientación las habilidades de Artillería, Ocultismo, Acrobacias, Sistemas, Ciencia, Mano Torpe y Conducir tendrán poca relevancia, por lo que pueden ser descartadas. Dirigir quedará mejor si al renombráis como Navegar. Se añade la habilidad de Artesanía, para todas las cosas relacionadas con tejer, tallar, esculpir o dibujar.

Inteligencia y Habilidad seguramente también tendrán un uso menor, por lo que puedes combinar sus funciones en una característica única, Astucia (AST), que combine las funciones de ambas. Lo mismo ocurre con los atributos Voluntad y Carisma, que darán mejores resultados si los agrupáis en el atributo Carácter (CAR).

También conviene recalcar que los personajes deben de ser, más o menos, personajes que puedan encontrarse a bordo de un barco de esa época (oficiales de marina, bucaneros, pícaros, trabajadores que viajaban hacia un nuevo país, ciudadanos europeos o americanos en general, etc.).

### La energía y la salud

Al comenzar la partida, los personajes se encontrarán abandonados en mitad de una playa desierta, con su reserva de Aguante a la mitad y 2d10 puntos de heridas sufridos a causa del naufragio.

En este juego el hambre y la sed son peligros reales y el DJ puede pedir tiradas de CON + Atletismo a dif. 18 + el nivel de dicho mal.

Nivel	Hambre	Sed	Enfermedad	Cansancio
3	1 día	12 horas	Malestar	Correr
5	2	Un día	Gripe	Nadar
7	4	Dos	Neumonía	Luchar
9	6	Cuatro	Plaga	Escalar

Si el personaje falla la tirada, obtendrá la desventaja Hambre, Sed o Enfermo a un nivel igual al nivel señalado en la tabla de arriba. Estas desventajas reducen la cantidad máxima de Aguante y Salud del PJ, además de imponerle una penalización del mismo nivel en todas sus tiradas físicas.

El cansancio solo afecta a nuestra reserva de Aguante, y puede recuperarse descansando. Sin embargo, nos obliga a realizar una tirada a causa de la sed o el hambre, lo que más desatendido tenga el PJ. Estas tiradas sufren la penalización por acción múltiple si se hacen muy de seguido.

Las enfermedades se curan cuando el PJ sobrepase la tirada (una al día), el hambre o la sed solo cuando se alimente adecuadamente.

### Alimento y recursos

La madera, el agua, las piedras, el pescado, la fruta y la carne de animales salvajes son los principales recursos de los náufragos.

Una unidad de recurso representa más o menos un kilogramo de "material".

La mecánica para recolectar recursos es simple: el jugador declara que su personaje va a buscar algo en un lugar determinado, y realiza una tirada. Un náufrago recoge una unidad de recurso por éxito obtenido en su tirada de buscar recursos.

La dificultad suele ser 15 ó 18, dependiendo de lo frecuente que sea dicho recurso en la zona donde se encuentre el personaje. Si el náutico no posee herramientas mínimamente adecuadas, o los recursos son insignificantes, la dificultad puede dispararse a 21 o incluso a 27.

La naturaleza de la tirada en concreto dependerá de lo que deseemos buscar:

- Para pescar con un arpón (un pez grande) o cazar un animal salvaje se tirará PER + puntería o disparo, según el arma empelada. Cada unidad de alimento anula un nivel en la desventaja hambre.
- Para pescar con red o caña se tira AST + supervivencia. Lo mismo se tira si deseamos encontrar lianas o piedras adecuadas para sacarle filo o prender fuego.
- AST + educación sirve para localizar frutas y plantas comestibles. Estas, además de alimentarnos, pueden paliar la sed, aunque su valor en este aspecto es la mitad que el agua.
- Recolectar leña o rocas es algo puramente físico, tira FUE + Atletismo.

Cada una de estas tareas suele tardar aproximadamente una hora, y consume tanto aguante como puntuación en el atributo de la tirada empelada.

### El campamento

Dormir a la intemperie supone estar expuesto a malestares y resfriados (en función del clima) cada noche, y reduce la capacidad de curación del personaje a la mitad. Por lo que, al menos, un buen fuego es imprescindible (consume una unidad de madera cada tres horas aproximadamente).

Los refugios, a parte, también protegen contra el clima adverso. El daño ocasionado por un temporal se resta primero a los PDE del refugio y, si este es destruido, es cuando empieza a dañar a los personajes.

Cada unidad de madera añade 5PDE a la estructura del refugio, 20 si añades rocas.

Para poder montar el refugio se necesitan al menos dos unidades de material por habitante y varias lianas o cuerdas.

Por cada dos unidades de material unidas hay que superar una tirada de AST + Bricolaje a dif. 18, cada éxito aumenta 1PDE del refugio, cada fracaso, nos lo resta.

También son útiles hojas grandes o lonas, para impermeabilizar en caso de lluvia; y colchas o cualquier cosa para que sirvan de cama (en este caso, la tirada será de AST + Artesanía).

El lugar del campamento es cosa de cada uno: la playa suele ser más segura ante los peligros de la selva misteriosa, pero más expuesta a peligros climatológicos; en la jungla de la isla encontrarás víveres y agua más fácilmente, pero puede que no veas un posible barco que os rescataría.

### Clima

El clima puede ser muy traicionero en una isla tropical. Al finalizar una escena, lanza un dado de diez caras, si sacas un 5, 6, o 7, el clima empeora un nivel, si sacas un 8, 9 o 10 el clima mejora un nivel.

Los niveles son los siguientes:

- Caluroso. Mucho calor, durante el medio día, la dificultad para aguantar el cansancio y la sed suben tres puntos.
- Soleado. Un poco más calor de la cuenta, pero sin consecuencias serias.
- Normal. Lo normal para un clima tropical.
- Fresco. Un poco más de frío, pero sin consecuencias serias.
- Nublado. Se oculta el sol. Al amanecer o al atardecer las tiradas que se basen en la vista sufren un -3 a causa de la falta de luz. Existen 3 posibilidades entre 10 de que se levante un banco de niebla (otro -3 adicional a las tiradas relacionadas con la visibilidad).
- Lluvioso. Un buen aguacero. Las tiradas de pesca sufren un -6 a causa del oleaje. Si no tenéis un refugio, las tiradas contra enfermedades nocturnas, suben 3 niveles.
- Tormenta. Una tormenta con mucho viento, truenos y lluvia. Causa 1d10 puntos de daño contundente a los personajes por escena. Si se tiene refugio, el daño se lo traga el refugio. Si el refugio no está impermeabilizado de alguna manera, aplica los efectos del clima lluvioso.
- Tempestad. Igual que tormenta, pero el doble de fuerte.

## Objetos y restos

Junto con los náufragos, es normal que lleguen restos de toda clase.

Al comienzo del juego, cada PJ tiene derecho a realizar una tirada de PER + Investigar a dificultad 15 para rebuscar entre los restos del barco algo que le sea de utilidad. Más adelante, se podrán realizar nuevas tiradas en cada uno de los restos que los personajes se encuentren cuando exploren la isla.

El DJ puede tirar por su cuenta PER + Alerta a dificultad 18 si quiere saber si los PJS encuentran algo más, oculto entre los restos.

Cuanto más éxitos, mejores objetos:

- 1. Una unidad de comida en conserva o de madera.
- 2 éxitos. Cuerdas, un cuchillo, algo de ropa, 2 unidades de comida en conserva o de madera. Un pequeño barril con 40 unidades de agua.
- 3. 3 unidades de comida en conserva o de madera, un machete, un trozo grande de tela. Una botella de ron.
- 4. Uno o dos trozos de yesca para hogueras, un hacha, 4 unidades de comida en conserva o de madera, aparejos de pesca, vendas y alguna medicina.
- 5. Alguna herramienta (martillos, picos, serruchos, palas), un maletín completo de médico, 5 unidades de madera o comida en conserva, un arpón, una pistola sin munición, munición para pistola. Un barril con 80 unidades de agua.
- 6. Una pistola con munición, una bolsa con tienda de campaña guardada, un catalejo, un espejo, semillas en buen estado y aparejos de labranza, una red de pesca.
- 7. Paquetes de provisiones (20 unidades), un mosquete sin munición, munición para el mosquete, los restos de una barca, cartas de navegación.
- 8. Dinamita, 2 mosquetes con munición, una barca prácticamente intacta, el diario del capitán, barriles de pólvora o de aceite.

Según el resultado, el DJ otorgará un objeto al PJ, siempre dentro de la categoría indicada, o algún otro equivalente de su invención. Procura ser equilibrado.

## Explorando la isla

Tarde o temprano, seguramente los personajes-jugadores desearán explorar la isla, ya sea viajando por la playa, o adentrándose en la frondosa jungla.

Como término medio, un ser humano viaja unos cinco kilómetros por hora si va a buen ritmo, y diez si va a la carrera. Puede que alguien muy atlético sea más rápido, pero esto es para que te hagas una idea del tiempo transcurrido entre viajes. En este juego el paso del tiempo es muy importante, ya que determina la fatiga, el hambre y si se hace de noche o no.

Lo más sencillo es que representes la isla en una cuadrícula, donde cada cuadrado represente una hora de viaje. Al comienzo del juego, solo tendrás dibujado en ella la parte visible para los personajes, y, a medida que exploren, ve anotando en cada cuadrado lo que se encuentran. Si el DJ es de los que le gusta tenerlo todo planeado, puede crearse un mapa completo para él solo.

Algunas tiradas que puedes pedir durante la exploración:

- Destreza + Atletismo a dificultad 15, 18 si el terreno es montañoso. Si se falla, se tarda el doble de tiempo en cruzar el "cuadrado" de terreno, si se sacan 3 éxitos o más, se tarda la mitad. Normalmente esta tirada se le pide al PJ más lento, ya que se supone sus compañeros irán a su velocidad (otra cosa es que decidan dejarlo solo en mitad de la jungla).
- Percepción + Alerta contra la Destreza + Sigilo de un enemigo. Para evitar emboscadas o asaltos por la espalda.
- Astucia + Supervivencia a dificultad 18. Si los personajes ya han pisado el "cuadrado" de terreno varias veces, esta tirada no tiene sentido, pero si se introducen en terreno desconocido, hay un fuerte riesgo de que se extravíen, y no encuentren el camino de vuelta. Fallar la tirada hace que los personajes se muevan en la dirección opuesta a donde deseen ir.
- Constitución + Atletismo. Por si deseas comprobar la resistencia a la fatiga.

¿Y que puede haber en una isla desierta? Pues lo que el DJ quiera. Por ejemplo:

- Tribus salvajes. Caníbales, sacrificios humanos, guerras entre tribus, etc. Puede que exista la posibilidad de rescatar o ganar la amistad de alguien.
- Piratas o traficantes de esclavos. Puede que exista un tesoro, aunque seguramente el barco será de más interés a los PJS.
- Más supervivientes. Los PJS pueden que no sean los únicos supervivientes del naufragio, puede incluso que tengan que vivir en comunidad.
- Animales prehistóricos. ¿Nunca habéis visto King Kong, o el Mundo Perdido?
- Experimentos científicos. Puede que la isla sea de propiedad de algún excéntrico biólogo tipo Dr. Moreau, o un genio científico como el Capitán Nemo.
- Ruinas de civilización. Vete tú a saber quien habitaba antes la isla, y que les hizo desaparecer. Una cabaña abandonada es otra opción igual de interesante.
- Recursos naturales. Lagos, fuentes de agua, cuevas, árboles frutales. Dale algo a tus PJS con lo que puedan sobrevivir.
- Etc. Incluid lo que queráis, pero que sea divertido.

### Locura

La soledad, el hambre, el miedo y la desesperación pueden afectar la cordura de un ser humano. Si quieres ser realista, puede que te interese pedir tiradas de CAR + Coraje en situaciones especialmente estresantes.

Por cada tres fracasos, el personaje pierde un punto de razón y adquiere un nivel en el la desventaja Locura (descrita en el apartado de Trasfondos). Algunos rasgos de un loco pueden ser hablar solo, comportamiento violento o antisocial, despreocuparse de los demás, paranoia, etc.

En el Reglamento Avanzado tenemos muchas más enfermedades mentales, por si quieres darle un tono más real.

Si el juego va a ser más en tono de aventura, la pérdida de razón y la locura no serán aplicables. En caso de fallar, el PJ perderá turno a causa del miedo o la desesperación, o huirá aterrado en caso de sacar más de 6 fracasos, y nada más.

### El Rescate

¿Cómo pueden los personajes abandonar la isla? Esto depende mucho de cómo se dirija la aventura. Si el DJ decide tenerlo todo más o menos planeado, el medio de huida se introducirá más o menos por necesidades de guión: el ya mencionado barco pirata, un submarino tipo Nautilus, los restos de un barco encallado en unos arrecifes que se puede reparar, un globo aerostático abandonado, etc.

Si decides dejarlo al azar, tira 1d100 cada día en la isla. Si se saca menos de 6, un barco cruzará el horizonte, tantas horas como número sacado (es decir, si sacas un dos estará visible dos horas). Los PJS no verán el barco a menos que tengan un catalejo. Además han de observar o bien desde una posición muy elevada, o bien desde el lado adecuado de la isla, por lo que puedes tirar un d10 y decidir en que dirección aparece (1, 2 y 3 para el norte, 4 y 5 para el Sur, etc.)

Un barco no se detendrá en la playa a menos que se saque un valor inferior a 10 en otra tirada con un d100. Por cada señal (grandes hogueras, enormes mensajes hechos con por lo menos 30 unidades de rocas) colocada en el lado adecuado de la isla aumentamos un +5 en este rango. Hacer señales con un espejo da otro +5.

Si quieres dejarlo todo completamente al azar, puedes tirar otro d10. Si el valor es impar, la tripulación del barco será hostil.

Abandonar la isla mediante una balsa también es factible (se crean igual que los refugios), pero hay que superar una tirada sostenida de Astucia + Supervivencia a dificultad 27 hasta obtener 10 éxitos. Cada tirada supone un día de viaje, por lo que existe un fuerte riesgo de morir en alta mar si no se tienen víveres suficientes (15 puntos de víveres pesan tanto como un personaje). Objetos como el Diario del capitán, cartas de navegación, un catalejo o un espejo para hacer señales pueden reducir la dificultad 1 o 2 puntos en estas tiradas.



## CONCEPTO DE PERSONAJE

NOMBRE	
DESCRIPCIÓN	
MOTIVACIÓN	
PERSONALIDAD	

## EXPERIENCIA

Ganada:
Gastada:
Restante:

## ESTADOS

HERIDO <input type="radio"/>	HISTERIA <input type="radio"/>
AGOTAMIENTO <input type="radio"/>	

## TRASFONDOS

[illegible]

## INVENTARIO

[illegible]

## PROTECCIONES

NOMBRE	Valor:		Pena:	
	Notas:			
NOMBRE	Valor:		Pena:	
	Notas:			
NOMBRE	Valor:		Pena:	
	Notas:			

## ATRIBUTOS PRINCIPALES

FUERZA		CONSTITUCIÓN	
PERCEPCIÓN		VOLUNTAD	
CARISMA		DESTREZA	
HABILIDAD		INTELIGENCIA	

## ATRIBUTOS DERIVADOS

AGUANTE (CON + VOL) x3	
VITALIDAD (CON x 5)	
RAZÓN (VOL x 2)	

## HABILIDADES

ALERTA	3+	ATLETISMO	3+
CONCENTRACIÓN	3+	EDUCACIÓN	3+
PELEA	3+	PERSUASIÓN	3+
PUNTERÍA	3+	SIGILO	3+
ACTUAR		ACROBACIA	
ARTILLERÍA		ANIMALES	
BRICOLAJE		CONDUCCIR	
CIENCIA		CORAJE	
DIRIGIR		DISPARO	
ETIQUETA		INTIMIDAR	
INVESTIGACIÓN		JUEGO	
LIDERAZGO		LUCHAR	
MANO TORPE		MEDICINA	
PSICOLOGÍA		OCULTISMO	
SISTEMAS		SUBTERFUGIO	
SUPERVIVENCIA			

## OTROS


# ARMAS

NOMBRE	Modo:		Cadencia:	
	Cadencia:		Iniciativa:	
	Alcance:		Puntería	
	Recarga:		Daño:	

NOMBRE	Modo:		Cadencia:	
	Cadencia:		Iniciativa:	
	Alcance:		Puntería	
	Recarga:		Daño:	

NOMBRE	Modo:		Cadencia:	
	Cadencia:		Iniciativa:	
	Alcance:		Puntería	
	Recarga:		Daño:	

## 7. APÉNDICES: FICHAS - HOJA DE PNJS

### HOJA DE PNJS

Descripción:									
CAR:		VOL:		INT		HAB:			
DES:		PER:		FON		CON:			
Alerta	3+	Puntería	3+	Sigilo	3+	Educación	3+		
Persuasión	3+	Pelea	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+		
Bricolaje		Psicología		Ciencia		Luchar		Actuar	Acrobacia
Coraje		Subterfugio		Liderazgo		Conducir		Juego	Sistemas
Dirigir		Intimidar		Disparo		Supervivencia		Investigación	Artillería
Ocultismo		Animales		Etiqueta		Medicina		Mano torpe	
Extras:									

Descripción:									
CAR:		VOL:		INT		HAB:			
DES:		PER:		FON		CON:			
Alerta	3+	Puntería	3+	Sigilo	3+	Educación	3+		
Persuasión	3+	Pelea	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+		
Bricolaje		Psicología		Ciencia		Luchar		Actuar	Acrobacia
Coraje		Subterfugio		Liderazgo		Conducir		Juego	Sistemas
Dirigir		Intimidar		Disparo		Supervivencia		Investigación	Artillería
Ocultismo		Animales		Etiqueta		Medicina		Mano torpe	
Extras:									

Descripción:									
CAR:		VOL:		INT		HAB:			
DES:		PER:		FON		CON:			
Alerta	3+	Puntería	3+	Sigilo	3+	Educación	3+		
Persuasión	3+	Pelea	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+		
Bricolaje		Psicología		Ciencia		Luchar		Actuar	Acrobacia
Coraje		Subterfugio		Liderazgo		Conducir		Juego	Sistemas
Dirigir		Intimidar		Disparo		Supervivencia		Investigación	Artillería
Ocultismo		Animales		Etiqueta		Medicina		Mano torpe	
Extras:									

Descripción:									
CAR:		VOL:		INT		HAB:			
DES:		PER:		FON		CON:			
Alerta	3+	Puntería	3+	Sigilo	3+	Educación	3+		
Persuasión	3+	Pelea	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+		
Bricolaje		Psicología		Ciencia		Luchar		Actuar	Acrobacia
Coraje		Subterfugio		Liderazgo		Conducir		Juego	Sistemas
Dirigir		Intimidar		Disparo		Supervivencia		Investigación	Artillería
Ocultismo		Animales		Etiqueta		Medicina		Mano torpe	
Extras:									

Descripción:									
CAR:		VOL:		INT		HAB:			
DES:		PER:		FON		CON:			
Alerta	3+	Puntería	3+	Sigilo	3+	Educación	3+		
Persuasión	3+	Pelea	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+		
Bricolaje		Psicología		Ciencia		Luchar		Actuar	Acrobacia
Coraje		Subterfugio		Liderazgo		Conducir		Juego	Sistemas
Dirigir		Intimidar		Disparo		Supervivencia		Investigación	Artillería
Ocultismo		Animales		Etiqueta		Medicina		Mano torpe	
Extras:									



