



“This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.penguin.com](http://www.penguin.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.”

Esta es una traducción no profesional de una guía que actualizaba la **Guía de Súper Poderes** de la primera edición a la segunda, se puede descargar la versión en inglés aquí, que publico gratuitamente *Pinnacle Entertainment Group*, la pongo a disposición de todo aquel interesado en ella a la espera de que *HT Games Publishers* la publique inminentemente (no es por meter presión lo juro), gracias también a Moonwookie por su colaboración con el capítulo de equipo.

Saludos y buena caza!  
Likitron.

Debido a la naturaleza única y exhaustiva de los cambios en la *guía de super poderes* (Segunda Edición), vamos a hacer algo especial para las personas que apoyaron el libro en su primera edición. Estamos proporcionando un texto en PDF con todas las reglas de creación de personajes, incluyendo las cosas que finalmente no han terminado cambiando. Este documento no termina con algunos de los “errores”, pero hemos decidido poner todas las reglas actuales en un solo lugar, para facilitar una rápida consulta.

Esto es algo que no habíamos hecho antes y es probable que no lo hagamos otra vez, pero queríamos dar gracias por todo el apoyo recibido en el pasado, el presente, y en el futuro!

## CREACION DE PERSONAJES

### Raza

Los humanos comienzan a jugar con una ventaja gratuita a su elección de la forma habitual. Otras razas: no-muertos, constructos o incluso alienígenas de otros mundos, son opciones posibles, podrás crearla en base a los súper poderes de manera que podrás adaptar la raza como mejor veas. Como los humanos, las razas personalizadas obtienen una ventaja gratuita y deben cumplir con los requisitos de esta.

También puedes usar el sistema de habilidades raciales de *salvaje worlds* o los de la *guía de ciencia ficción* si una raza es particularmente común en tu ambientación.

### Super Karma

Los supers son personajes potencialmente más grandiosos que el resto de mortales, con defectos y responsabilidades tan grandes como sus milagrosos poderes. Por esta razón, los supers pueden adquirir un obstáculo mayor adicional durante la creación del personaje. Esto se puede utilizar de la manera normal, o concediéndole 5 puntos de poder adicionales en los niveles pulp y luchadores callejeros, o 10 para metahumanos y superiores (ver **niveles de poder de la campaña**, más adelante). Estos puntos de poder no aumentan para el total de un personaje a efectos de determinar su límite de poder ver más abajo.)

## NIVELES DE PODER

Los supers y villanos comienzan con todos sus poderes desde el inicio. El número de puntos de poder que los personajes reciben depende del nivel de poder de la campaña del GM:

### NIVEL DE PODER DE LA CAMPAÑA

Nivel	Puntos de Poder
Pulp	15
Luchadores Callejeros	30
Metahumanos	45
Pesos Pesados	60
Cosmico	75

Después del inicio, los avances pueden utilizarse normalmente para adquirir rasgos y ventajas. Los puntos de poder y nuevas ventajas de poder no están disponibles.

## Límites de Poder

Los supers no pueden gastar más de un tercio de sus puntos de poder en un poder (usa el total, después contabiliza todos los modificadores). Un super en el nivel de poder de luchadores callejeros, por ejemplo, puede tener hasta 10 puntos en un solo poder, así que podría comprar 4 niveles de *ataque cuerpo a cuerpo*, que serían 8 puntos y todavía quedarían 2 puntos más para comprar el modificador *ataques múltiples* (10 puntos en total).

Esto mantiene el nivel de poder de una campaña en el nivel “luchadores callejeros” ya que no deja que los supers por ejemplo alcancen, la velocidad de la luz.

## OPCIONAL:

## ESTRELLAS CRECIENTES

En algunos tebeos, los héroes comienzan con poderes reducidos y van a más a medida que maduran. Esto es especialmente apropiado si los supers son individuos jóvenes.

Los héroes en este tipo de campaña comienzan con un reducido número de puntos de poder según el nivel de la campaña.

Si usas estrellas crecientes se puede comprar la ventaja puntos de poder (no más de una vez por rango como de costumbre) para añadir 5 puntos adicionales a sus poderes existentes o nuevos (no la ventaja nuevo poder).

### NIVEL DE PODER DE LA CAMPAÑA

Nivel	Puntos de Poder Iniciales
Pulp	5
Luchadores Callejeros	10
Metahumanos	20
Pesos Pesados	30
Cosmico	50

**Límites de Poder:** Los personajes no pueden gastar más puntos que los citados como puntos de poder iniciales en un poder (después de contabilizar todos los modificadores).

## NUEVAS DESVENTAJAS

### Aspecto Alienígena (Mayor)

El personaje es completamente alienígena en apariencia: una bola brillante de energía, una ameba con tentáculos, un gran cerebro flotante y así sucesivamente. Sufres un –4 a carisma, y tu fisiología es para los humanoides imposible de discernir. Las tiradas curativas tienen un –4. Otras muchas situaciones también deben ser un reto, como, no poder entrar en restaurantes, usar un chaleco antibalas, entrar en un coche y más, dada su extraña forma.

Tu forma alienígena también puede concederte privilegios especiales, pero se deben comprar como poderes. Si una bola brillante de energía quiere pasar a través de paredes, por ejemplo, compra el poder de *intangibilidad*. En otras palabras, si tu personaje no tiene un poder, su forma no lo concede “gratis”, no importa cómo lo describas.

## Alergia (Mayor/Menor)

Tu personaje sufre una aversión a una condición común o sustancia, como el agua, el fuego, el frío, la luz del sol, etc. La exposición a esta sustancia (generalmente dentro de dos Pasos) inflige una penalización de -2 a todos rasgos que tire el personaje, como obstáculo menor.

Como obstáculo mayor, tu héroe sufre una penalización de -4 a todas las tiradas de rasgos y su paso se reduce a la mitad. Esto continúa durante la exposición y en las siguientes 2d6 rondas posteriores a la exposición.

## Dependencia (Mayor)

El personaje debe consumir o tener contacto con algún tipo de sustancia relativamente común periódicamente. Una criatura de un mundo a base de agua, podría tener que sumergirse en agua una hora al día, mientras que un vampiro podría necesitar una pinta de sangre cada noche.

Si el personaje no accede a la sustancia requerida, sufre un nivel de fatiga por cada día, hasta quedar incapacitado. Un día después, muere.

Cada hora que pasas con la sustancia requerida o al ingerirla restauras un nivel de fatiga.

## Protegido (Mayor)

Puede que no sea un intrépido reportero o un mayordomo fiel, pero tienes una persona por la que te desvives y harás cualquier cosa para protegerla. Esta puede ser tu esposa o novia, uno de tus hijos, un siervo, o incluso una mascota.

El protegido es un personaje de rango principiante y, aunque forma parte del grupo por méritos propios, no está a la altura. Por alguna razón, esto no impide que el protegido se involucre a menudo. Constantemente hay que salvarle, revela secretos del equipo, o causa situaciones que ponen en peligro al resto. Por supuesto, de vez en cuando, sólo el podrá salvar la vida del héroe, pero estos casos deben ser raros.

Si el protegido muere, su protector estará desolado hasta que consiga justicia... o venganza! Esto puede ser encarcelar al villano, o para un villano, derrotar a un héroe en una elaborada trampa que cause una dolorosa muerte. La búsqueda de justicia no tiene que perdurar eternamente pero durará una larga temporada.

Hasta entonces, el personaje afectado recibe un solo beni al comienzo de cada sesión de juego (pero la ventaja afortunado y otras bonificaciones se aplican normalmente).

## Aspecto Distintivo (Menor)

La apariencia de tu súper es algo diferente a los de su raza (un humano de piel azul, un gorila parlanchín, etc.), y es relativamente fácil de detectar, incluso con un traje de super. Esto hace al personaje más fácil de localizar y de detectar aun entre una multitud e incluso puede causarte problemas sociales y raciales entre la gente.

Esta apariencia será detectable para que cuente como una desventaja tanto con el traje de super como sin el, todos los supers son distintivos con el traje.

## Transformación (Mayor)

Tu personaje debe ponerse un traje, entrar en colera, beber sangre, invocar energías místicas, tomar una píldora o poción, o

realizar alguna tarea (gastando al menos una acción) para acceder a sus poderes... todos sus poderes.

En cualquier caso, el héroe puede quedar anulado y sin sus poderes si no puede llevar a cabo su "transformación". El héroe no puede utilizar ninguno de sus poderes... ni ventajas o rasgos adquiridos con puntos de poder.

Dos personajes: Si tú super se transforma en una persona completamente diferente, ambos "personajes" deben crearse por separado, la "normal" es creada como un personaje de rango novato. Los avances adquiridos a través del juego se pueden añadir a cualquiera de las formas, pero no a ambas.

## Charlatan (Mayor)

Algunos villanos son conocidos por regodearse de sus enemigos, en vez de acabar con ellos, al igual que algunos héroes no pueden resistirse a la oportunidad de dar una charla moral a los villanos.

Cada vez que la carta de acción del personaje es un trebol, debe hacer una tirada de astucia a -2 o pasar su acción anunciando la ruina de sus oponentes, poniendo excusas por sus fracasos pasados, disfrutando de su éxito, o regañando a los que le rodean por sus fechorías. El charlatan sólo podrá realizar acciones gratuitas durante su monólogo.

## Obsesión (Menor / Mayor)

El personaje tiene una enfermedad mental grave y negativa de algún tipo, como ausencia de empatía hacia los demás o una compulsión psicópata para causar daño. Ambas reducen el carisma en 2 a los que saben de ella. Una obsesión menor ocurre con poca frecuencia o no es a menudo propensa a hacer que el personaje mate. Una obsesión mayor es una obsesión a tiempo completo con graves consecuencias si es atrapado o descubierto.

## Fuera de mi Alcance (Menor)

Un personaje con esta desventaja no puede invertir más de una quinta parte de sus puntos totales de poder en cualquier poder (en lugar del habitual de un tercio). Todavía tiene el mismo número de puntos de poder, sólo que tienen que dividirse entre más poderes. Consulta la página 1 para más información sobre los límites de poder.

## Negación De Poder (Mayor)

La exposición a una sustancia o condición arrebató a tu héroe todos sus súper poderes, incluidas las ventajas y rasgos comprados con puntos de poder.

Cerca o en contacto con la sustancia hace que el héroe deba realizar una tirada de vigor cada ronda. Si la tirada falla, el paso se reduce a 1 y sufre fatiga que puede causar la muerte. Esto continúa mientras estés expuesto y para las 2d6 rondas después de eliminarse, o te protejas de alguna forma de la sustancia. Los niveles de fatiga se recuperan a uno por cada minuto después de retirar la sustancia.

La sustancia debe ser relativamente infrecuente o evitable, como el oro, tierra santa, o la inmersión en el agua. Sustancias muy raras como: fragmentos de su planeta alienígena natal, flores de loto, son posibles pero, sus enemigos *no tardarán* en descubrirlo.

## Despiadado (Menor/Mayor)

El personaje hará cualquier cosa para lograr sus metas. Como obstáculo mayor, dañara a todo aquel que se interponga en su camino. Como obstáculo menor, no llegaras a causar daño a nadie, excepto a los que se te opongan directamente.

## Enfermo Terminal (Mayor)

Tu personaje sufre de una enfermedad terminal e incurable y morirá pronto. Al comienzo de cada sesión de juego, roba una carta. Si es una figura significa que los síntomas están actuando en esta sesión. Cualesquiera que sean los detalles, sufres una penalización de -1 a todas tus tiradas de rasgos en esta sesión.

Un comodín significa que el héroe está a punto de morir. En algún momento de la sesión de juego, preferentemente después de haber logrado una meta importante o un acto de redención personal, morira. El GM siempre debe dar a un héroe moribundo unas últimas rondas de acción para cometer algún noble sacrificio.

## Debilidad (Mayor/Menor)

Tu personaje es más susceptible a un determinado **tipos de energía** (consulta la página 11), tales como el hielo y el frío, el fuego y el calor, la radiación, la magia, la oscuridad, la luz, el aire, el sonido, y mas.

Sufres +4 al daño cuando eres golpeado por un ataque de ese tipo, o tiras con -4 para resistir otro tipo de efectos relacionados.

Como obstáculo mayor, eres muy vulnerable al **tipo de poder** y debes evitarlo a toda costa. Resistes aun a -4, pero el daño sufrido se duplica.

## NUEVAS VENTAJAS

**Ventajas Restringidas:** cualquier otra versión de trasfondo arcano, resistencia arcano, inventor, guerrero sagrado, nuevo poder, sin piedad, puntos de poder, recuperación rápida, drenar el alma y mago.

**Ventajas alteradas:** Campeón, mentalista, y el Mr. Arreglaloto están disponibles sin necesidad de trasfondo arcano como requisito.

## VENTAJAS DE TRASFONDO

### Trasfondo Arcano (Super Poderes)

**Requisitos:** Novato.

Esta ventaja sustituye a la versión de *savage worlds*, en una campaña de superheroes y es una ventaja libre (además de la ventaja libre normal por ser humano). Se concede un número de puntos de poder igual al nivel de poder de la campaña (ver **nivel de poder de la campaña**, página 1).

No se requiere ninguna habilidad arcano. Los super poderes funcionan "a voluntad" y no requieren tiradas a menos que un poder específico diga lo contrario. En la página 10 puedes obtener más información sobre la activación y el uso de los poderes.

### El Mejor Que Hay

**Requisitos:** Novato, trasfondo arcano (super poderes).

Este héroe tiene un poder muy potente. Su límite de poten-

cia con un poder es la mitad de sus puntos máximos de poder, redondeando hacia arriba. Consulta la página 1 para los **límites de poder**.

## VENTAJAS DE COMBATE

### Sentidos de Combate

**Requisitos:** Experimentado, pelea d8+, notar d8+.

El súper tiene la percepción, habilidad o agilidad para encargarse de múltiples enemigos simultáneamente. Los oponentes reducen a la mitad las bonificaciones por múltiples oponentes contra él (redondeando hacia abajo).

### Sentidos de Combate Mejorados

**Requisitos:** Veterano, sentidos de combate.

Los adversarios no obtienen ningún bono por múltiples oponentes contra ti.

### Maestria

**Requisitos:** Novato, trasfondo arcano (super poderes).

Uno de los poderes del héroe, elegido cuando se adquiere esta ventaja, ignora la penalización de -2 al utilizar trucos de poder (o el objetivo no gana un +2 para resistir) ver página 5.

### Absorción de Impactos

**Requisitos:** Novato, vigor d10+.

Estos supers son buenos peleando, son afortunados, tienen la suerte de su lado, o tal vez sólo son realmente duros. Añaden +2 a las tiradas realizadas para absorber las heridas.

## VENTAJAS DE LIDERAZGO

### Lider De Equipo

**Requisitos:** Novato, Astucia d8+.

Los líderes de equipo tienen éxito en lograr que la gente trabaje junta igual que una máquina bien engrasada. Si un personaje con esta ventaja está presente cuando se hace una tirada cooperativa, el personaje principal no tiene que ser designado de antemano. El participante con el total más alto se considera automáticamente el principal.

## VENTAJAS SOCIALES

### Duo Dinamico

**Requisitos:** Novato, Trasfondo Arcano (Super Poderes) , Espiritu d8.

El héroe escoge a otro aliado. Al ayudar a este aliado en un ataque combinado con éxito, añade +2 puntos de daño por nivel del poder usado en la ayuda, y +3 puntos con un aumento (ver **ataques combinados**, página 4). Esta ventaja se puede escoger varias veces eligiendo aliados adicionales.

Si el aliado muere o deja la campaña, el héroe puede, con el permiso del GM, elegir un nuevo miembro del equipo para que lo sustituya. Esto debe llevarse a cabo por lo general después de que luchen juntos en una batalla o dos.

## Jugador De Equipo

**Requisitos:** Novato, Espiritu d6.

Los jugadores luchan en equipo como máquinas bien engrasadas cuando está en pie junto a sus aliados de confianza. Un jugador de equipo cuenta como un aliado adyacente adicional para efectos de determinar los bonificadores por múltiples oponentes. Esto todavía no puede exceder la bonificación normal de máxima de +4.

# REGLAS DEL SETTING

Sangre y redañes, héroe nato, fanáticos, los héroes nunca mueren, y comodín salvaje son las reglas de ambientación establecidas normalmente en las campañas de supers, al igual que las nuevas reglas de ambientación de más adelante. Opciones de ambientación, convencionales del género, y las opciones de puntos de poder originales han sido reemplazadas.

## COMBATE TIPO CÓMIC

### Ataques Combinados

Héroes y villanos pueden combinar sus poderes de ataque para obtener resultados realmente espectaculares. (La combinación de un poder no ofensivo con un ataque utiliza **sinergia** en su lugar, consulta mas adelante).

Para combinar ataques, los héroes cuentan al GM su plan. Si el GM da el visto bueno al plan, el personaje (que ataca) gasta un beni. Con ello el personaje inflige daño de arma pesada y puede dañar blindajes pesados.

El grupo actúa en la carta de acción del participante más lento (los personajes más rápidos deben esperar hasta la ronda del más lento). El personaje de apoyo lanza su tirada de ataque normalmente como su acción, utilizando la habilidad apropiada a su poder aportado (disparar para poderes a distancia, pelear para combate, lanzar si el personaje principal es lanzado contra el objetivo para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, o lo que mejor se ajuste a la situación).

Suponiendo que el personaje principal del ataque combinado tiene éxito con su ataque, cada aliado apoyandole agrega +1 al daño total por nivel en su poder usado, o +2 con un aumento.

*Ejemplo: Dos pistolas de fuego, un súper de piedra con super fuerza, y un luchador (el principal) combinan sus ataques contra un robot gigante con blindaje pesado. Dos pistolas tiene cinco niveles de ataque a distancia y tira disparar. Obtiene un éxito normal contra el robot (añade +5 de daño) con el otro disparo obtiene un aumento (+10 de daño). El super con súper fuerza (8 niveles) hace una tirada de lanzar para arrojar al luchador contra el robot y consigue un aumento, añadiendo +16 de daño. El luchador tiene un ataque cuerpo a cuerpo vigor + 5d6. Su tirada de pelear es un éxito, por lo que lanza vigor + 5d6 y añade (5 + 10 + 16 =) +31 puntos de daño a su tirada de daño! Lo que convierte al robot en un montón de chatarra.*

### Golpe De Gracia

Los súper héroes y villanos son notoriamente mas difíciles de matar. Los comodines con el **trasfondo arcano** (súper pode-

res) son inmunes a los **golpes de gracia**. Continúan sufriendo los efectos de **ventaja** si estan indefensos (los oponentes ganan +4 a los ataques y daño contra ellos).

### Derribo

Todos los ataques de súper poderes que causen 20 puntos de daño o más a un enemigo de tamaño normal hace que el objetivo vuele hacia atrás 2d6 pasos. El umbral de daño es de 10 para los objetivos de tamaño pequeño y diminuto, 30 para grande, 40 para enorme, y 50 para gargantuesco. Esto ocurre tanto si el ataque logra absorber el daño como si no.

Los objetivos son derribados en línea recta a menos que el atacante haga un ataque preciso a -2 para elegir la dirección del derribo. Si la víctima golpea un objeto, sufre 1d6 de daño por cada 2 pasos generados por el derribo. Los objetos inanimados a lo largo de la ruta, como muros, árboles o vehículos, son golpeados automáticamente pero los personajes en la trayectoria reciben una tirada de agilidad a -2 para evitar a los héroes derribados a menos que sean tomados por sorpresa. Los que no salgan del camino sufren también un daño de 1d6 por cada 2 pasos de derribo.

### Sinergia

A veces un poder podría funcionar particularmente bien en una situación dada, o en tándem con otro poder. Un personaje empapado por un súper con control del agua, por ejemplo, podría recibir daño adicional de un ataque eléctrico posterior, o un villano sometido a una ilusión particularmente personal y aterradorante podría sufrir una penalización al resistirse al poder *miedo*. A esto le llamamos sinergia.

Si dos poderes afectan a un blanco en la misma ronda (y sólo en la misma ronda, tratalo como combate tipo cómic), el GM podría decidir que tienen sinergia. El primer poder funciona como de costumbre. El segundo gana un modificador +2 que se agrega al daño o la tirada de habilidad, o se utiliza como un modificador negativo en caso de poderes como resistir el *miedo*, *parálisis*.

En ocasiones los poderes podrían crear una sinergia negativa. Si un villano que lanza rayos de fuego ataca a un héroe que acaba de ser empapado por agua, por ejemplo, reduce el daño (o el efecto de los poderes pasivos) en -2.

### Defensor Desarmado

Los atacantes ignoran la regla **defensor desarmado** en las campañas de supers.

## MUERTE Y DERROTA

Los héroes que de otra manera perecerían por las reglas habituales de *savage worlds* son derrotados en su lugar. Tira en la **tabla de derrota**, tu personaje debiera cumplir con un terrible destino.

### Regresando de la muerte

Incluso cuando los héroes y villanos mueren en los cómics rara vez permanecen muertos. Si un jugador quiere traer de vuelta a un personaje muerto en lugar de hacer uno nuevo, él y el GM necesitan simplemente elaborar una historia apropiada,



y tal vez permitir que el resto del grupo sean los responsables de rescatar al compañero caído desde las frías manos de la muerte.

Los héroes que regresan quedan **exhaustos** por la experiencia por un tiempo (1d6 sesiones, solo lo sabrá el GM), recibiendo un solo beni al comienzo de cada sesión. Este es modificado por otras ventajas, desventajas, o habilidades, como de costumbre, y puede resultar en que no posea benis al inicio de la sesión (combinada con la desventaja mala suerte, por ejemplo).

## TABLA DE DERROTA

Carta	Resultado
2	<b>La muerte de ...:</b> El personaje muere trágicamente. Sus amigos deberán preparar un homenaje y leerlo en voz alta cuando el héroe o villano es finalmente enterrado.
3-5	<b>Marcado:</b> El héroe está <b>exhausto</b> (ver más arriba) y herido de forma permanente. El GM y el jugador pueden trabajar juntos para determinar la lesión más probable en base a las circunstancias de su derrota, pero debe dar lugar a una desventaja mayor como la pérdida de un brazo, un ojo o una pierna, o de una ventaja, un paso en un rasgo o dos puntos de poder por valor de habilidades. La lesión no puede ser curada por medios normales (el restablecimiento podría ocurrir como resultado de alguna misión épica).
6-10	<b>Exhausto:</b> El personaje está <b>exhausto</b> por el trauma físico y mental de su derrota. Esta fatiga sólo puede ser restaurada después de 1d6 días, independientemente de otros poderes o habilidades.
Reina	<b>Fatigado:</b> El personaje está fatigado durante 1d6 días desde el trauma mental y físico de su derrota. Esta fatiga sólo puede ser restaurada después de 1d6 días, independientemente de otros poderes o habilidades.
Rey	<b>Caído Pero No Derribado:</b> El héroe se levanta por sí mismo después de que el encuentro haya terminado.
As	<b>No Sera Hoy:</b> El héroe conserva sus heridas, pero se estabiliza y deja de estar incapacitado.
Joker	<b>Transformado:</b> El personaje "muere" (o tal vez desaparece), aplícale el estado exhausto. Cuando regresa, sin embargo, ha cambiado de alguna manera drástica. El jugador puede volver a distribuir completamente sus puntos de poder, tal vez como un reflejo oscuro de su antiguo ser, o incluso una forma "ascendida" en función de su naturaleza o trasfondo.

## ARDIDES DE PODER

Los héroes y villanos creativos suelen utilizar sus increíbles habilidades de maneras inusuales, como usar el fuego para cauterizar una herida o construirse un traje de hielo como armadura temporal. Son las llamadas ardenes poder.

Estas otorgan a un héroe el uso temporal de cualquier otro poder, siempre que tenga sentido como una extensión del poder inicial. Un personaje con *súper atributo (fuerza)*, por ejemplo, podría hacer un ataque con la plantilla cono para representar un golpe a dos manos, o un personaje con *balancearse* podría crear una red con sus cintas/cables/telarañas para usarla de paracaídas con una duración tres rondas de *vuelo*.

Al coste de un beni, obtienes un efecto de un solo uso de cualquier poder (como un ataque), o tres rondas de cualquier poder pasivo. El número de puntos poder en el poder temporal debe ser igual o menor que el original (incluyendo cualquier modificador).

## TRUCOS DE PODER

Cuando un poder que afecte a un objetivo, ya sea un ataque o un efecto a resistir, un héroe puede utilizar cualquiera de los **trucos de poder** de más abajo, describiendo la acción y obteniendo un penalizador de -2 si es una habilidad activa (o el objetivo gana +2 a su tirada de resistencia si no hay un efecto activo por parte del atacante, como el poder *miedo*). Si tienes éxito, el poder funciona como de costumbre y el truco elegido de la lista a continuación se activa también.

Cualquier efecto puede ser utilizado en cualquier momento con una buena justificación y permiso del GM, no tienes por qué elegir el mismo efecto siempre. Cómo funciona es una cuestión de la descripción. **Bajar defensas** podría representarse como que rodeas al objetivo con una oscuridad nebulosa gracias a *control energetico (oscuridad)* de modo que el objetivo no puede ver tus ataques. Un disparo con radiación (de *ataque a distancia*) podría causar mareos (**reducir rasgo**, de agilidad) o debilidad (vigor). O podría utilizarse *terremoto* como un ataque a distancia contra un villano para dejarlo **dispuesto**. Todo está en la descripción.

**Retardar:** El objetivo cambia su carta de acción actual con el siguiente personaje inferior a él (no puede cambiar con un personaje en espera). Si la víctima ya actuó en la ronda, el cambio es en la siguiente ronda a menos que el objetivo obtenga el comodín (que niega el efecto).

**Bajar Defensas:** La parada del objetivo se reduce en 2 hasta su próxima acción. Esto es otra forma de conseguir realizar la maniobra truco (ver *savage words*), por lo que no se acumula con esta.

**Reducir Rasgo:** Un atributo del objetivo y las habilidades vinculadas a él sufren una penalización de -2 en su siguiente acción.

**Dispuesto:** Los aliados obtienen un bonificador +2 contra el objetivo hasta su próxima acción.

**Lento:** El paso del objetivo se reduce a la mitad en su próxima acción.

## SUPER FUERZA

A menudo es útil saber hasta qué punto los personajes con el súper atributo (fuerza) pueden levantar peso o cuánto daño causa un autobús escolar cuando golpea sobre la cabeza de alguien. La **tabla de fuerza sobrehumana** muestra cuánto peso pueden levantar los supers mientras que la **tabla de armas pesadas** enumera los daños de diferentes tipos de objetos por su peso.

Un villano con d12 + 7 fuerza, por ejemplo, puede levantar hasta 20 toneladas. Si coge un depósito de (16 toneladas), causa d12 +7 y suma otro d12 +8 (2d12 +15).

Los personajes con la ventaja **fornido** multiplican la carga por 1.6 por los efectos de esa ventaja. Un héroe puede arrojar un objeto por debajo de su límite de carga con un rango de 6/12/24. Los objetos de menos de la mitad de peso máximo pueden ser arrojados a 3/6/12.

La fuerza máxima humana es diferente en escala de la de los supers siendo esta de d4 a d12+2. La **tabla de fuerza sobrehumana** define los límites de carga y peso máximo alzable para los valores de fuerza superiores.

**Armas Pesadas:** El daño por **armas pesadas** se suma al daño, si el personaje tiene modificadores apilables. Con fue d12 + 4 y un ataque apilable de 4d6, un héroe con una piedra de 100 kilos provoca un increíble daño de 2d12 + 4d6 + 5.

## FUERZA SOBREHUMANA

Fuerza	Límite De Carga	Max. Carga
d4	10	40
d6	15	60
d8	20	80
d10	25	100
d12	30	120
d12+1	50	200
d12+2	125	500
d12+3	250	1 t
d12+4	500	2 t
d12+5	1.2 t	5 t
d12+6	2.5 t	10 t
d12+7	5 t	20 t
d12+8	12.5 t	50 t
d12+9	25 t	100 t
d12+10	50 t	200 t
d12+11	125 t	500 t
d12+12	250 t	1000 t

## ARMAS PESADAS

Los héroes y villanos pueden lanzar o golpear a sus enemigos con objetos pesados, usando lo que les rodea como armas. Estos objetos quedan inservibles después de pocos usos (el GM

decide), pero pueden causar un daño masivo en manos de un luchador con súper atributo (fuerza).

**Nota:** Cualquier objeto de 1000 kilos o más se considera en general un **arma pesada**.

Ejemplo	Peso	Daño
Parquímetro	25	Fue+d10
Roca	50	Fue+d12
Roca Grande	100	Fue+d12+1
Farola	200	Fue+d12+2
Arbol Grande	500	Fue+d12+3
Estatua	1 ton	Fue+d12+4
Coche	2 tons	Fue+d12+5
Camión	4 tons	Fue+d12+6
Bus Urbano	8 tons	Fue+d12+7
Tanque	16 tons	Fue+d12+8

Dobra el peso por cada punto de fuerza por encima de d12 +8 (asi d12 +9 es de 32 T).

## EQUIPO

Todo el equipo moderno que se encuentra en *savage worlds* se puede encontrar en la mayoría de los escenarios de supers a precios estándar. Algo de equipo nuevo aparece también en este capítulo.

El GM debe decidir lo que está disponible en su escenario, quizás también encuentres más recursos en la *guía de ciencia ficción* con equipo de alta tecnología, o incluso en la *guía de terror* para una campaña centrada en héroes y villanos monstruosos.

## EQUIPO PERSONAL

**Pistola Arpón:** Este dispositivo es una pistola de agarre para la escalada deportiva con una cuerda de nylon de 80 metros de longitud, lo suficientemente fuerte como para soportar 180 kilos de peso. Su cabeza con punta de lanza puede ser disparada contra superficies de roca, grietas e irregularidades para una sujeción segura, una vez que el usuario confía en el anclaje puede activar la acción del torno y dejarse elevar.

La pistola arpón tiene un alcance de 10/20/40, mientras que la cuerda es de 100 metros. Permite al portador ser arrastrado a una velocidad de 2 pasos por ronda. (2 kilos, \$ 600).

**Binoculares:** Estos binoculares de alta gama proporcionan un aumento de hasta 500x, incluida una lectura digital de la distancia y dirección. Presionando un botón también ofrecen luz ultravioleta o infrarroja (eliminando los penalizadores por oscuridad). Los prismáticos agregan +2 en tiradas de notar.

**Estimulantes:** Se trata de drogas, nanobots u otras mejoras artificiales nombradas con argot callejero para reflejar su efecto. "Furia roja", por ejemplo, podría ser una píldora que mejora la fuerza. "Claridad" podría ser una nanoproteína que mejora la astucia durante un corto periodo de tiempo.

Los estimulantes incrementan (un atributo en dos pasos) durante cinco minutos. Los efectos no son acumulativos. Cuando terminan los efectos del estimulante el usuario debe hacer una tirada de vigor, con un aumento no hay ningún efecto adicional, con un éxito sufres un nivel de fatiga. Con un fallo sufres dos niveles de fatiga y debes tirar espíritu. Si fallas esta tirada, el personaje se vuelve adicto y ganas la desventaja habito (Mayor). Esta se puede eliminar sacrificando un avance además de terapia, rehabilitación, o cualquier proceso de limpieza. La fatiga ganada por los estimulantes puede causar la muerte, y se recupera a un ritmo de un nivel por hora. Los estimulantes normalmente son ilegales o se encuentran sometidos a estrictas regulaciones en muchos lugares.

**Comunicador:** Abarca cualquier tipo de dispositivo de comunicaciones activado por voz que puede ser usado en el oído, garganta, cuello, o en mano. Tiene un rango de 2 kilometros como de forma autónoma, y puede aprovechar canales de transmisión por satélite, servicios de internet para móviles de manera casi infinita. (0,1 kilos, \$ 100).

**Puntero laser:** Añade +1 a disparar, pero no es acumulativo con mira telescópica. (0,5 kilos, \$50).

**Grilletes anuladores:** La pesadilla de todos los súper, se aplica a toda clase de artefactos capaces de inhibir los súper poderes de los súper. Poseen una dureza innata de 14. (0,5 kilos, \$ 6000).

**Mascara antigas:** Una máscara facial con un pequeño tanque de oxígeno la cual provee de dos horas de aire respirable, esto añade +2 a tiradas de vigor para resistir toxinas gaseosas. (0,5 kilos, \$250).

**Mochila cohete:** Es un dispositivo generalmente una mochila que permite a su usuario flotar o volar, los modelos estándar son de paso 24, trepada 0, y utilizan la habilidad de pilotar. El combustible para los cohetes es caro, aproximadamente \$50 por hora de vuelo (Máximo 5 horas). (15 kilos, \$25,000).

**Mira telescópica:** Las miras pueden ser montadas en rifles u otras armas largas. Cuando se usa la maniobra de apuntar, el personaje añade un +2 adicional a las tiradas de disparar a objetivos a rango medio, largo o extremo (véase más adelante). Por el triple de precio, la mira también incluye visión nocturna, que puede ser activada como acción gratuita y elimina todos los penalizadores de iluminación. Además de los beneficios anteriores, las miras añaden +2 a las tiradas de Notar hechas para ver cosas a distancia. (0,5 kilos, \$300).

**Traje Furtivo:** Estos trajes ligeros de cuero acolchados, color negro azabache, añaden +2 a las tiradas de Sigilo. (2,5 kilos, \$600).

## DISTANCIA EXTREMA

Las distancias de armas de fuego se mantienen intencionalmente cortas para adaptarse mejor al tablero, pero la mayoría de las armas de fuego pueden disparar mucho más lejos.

Un tirador que haga la maniobra apuntar puede sacrificar la bonificación de +2 para en su lugar aumentar la distancia de fuego hasta extrema (hasta 4x la distancia larga del arma), con un penalizador de -8.

Distancia extrema sólo puede ser utilizado con disparar, no lanzar.

## ARMADURAS

Todas las armaduras de las reglas básicas de *savage worlds* están disponibles, además de las siguientes. Las campañas de alta tecnología podrían incluir también las armaduras de la *guía de ciencia ficción*. A menos que se indique lo contrario, los personajes se benefician sólo del valor de armadura más alto usado.

**Armadura Corporal:** Esta armadura de un ligero material puede llevarse bajo la ropa con pocas molestias. Añade +4 armadura y niega hasta 4 puntos de PA de ataques balísticos (pero no de energía o golpes). (2 kilos, \$200).

**Armadura de combate:** Estos trajes incluyen un mono completo, casco, arnés de soporte de carga, mochila, botas, guantes y otras herramientas.

El mono (2,5 kilos, \$300) y casco (1 kilo, \$100) pueden llevarse por separado. La armadura de combate añade +6 armadura y niega hasta 4 puntos de PA de ataques balísticos (pero no de energía o golpes). (6 kilos, \$800).

**Escudo antidisturbios:** Estos escudos son usados por la policía o las tropas paramilitares, funcionan como escudos grandes (Véase *savage worlds*). Los materiales de compuestos modernos añaden +4 a la armadura contra ataques a distancia en lugar del +2 proporcionado por los de épocas anteriores. (2,5 kilos, \$150).

## ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Todas las armas cuerpo a cuerpo listadas en *savage worlds* están permitidas en las campañas de súper, y pueden mejorarse considerablemente mediante las mejoras (Solo una) listadas a continuación.

**Batería energetica:** La mayoría de las mejoras de armas requieren de "Batería energetica". Se recargan continuamente usando una combinación de energía cinética, radiación ambiental e incluso calor corporal, pero pueden agotarse. Con un 1 en el dado de lucha/disparar, la batería energetica se agota y el arma no tiene energía hasta que se reemplaza, lo que requiere una acción. Cada batería energetica cuesta \$50 y pesa 0,5 kilos. En el peso de cada mejora siguiente se incluye la batería energetica.



Mejoras	Peso	Coste
<b>Cadena / Vibrofilo:</b> Cualquier arma blanca, como una espada o un hacha, se puede equipar con una cadena de rotación de discos de diamante, o hacer vibrar su filo a frecuencias extremadamente altas. Ambas son extremadamente ruidosas, pero añaden + 1d6 de daño y PA 2 a las estadísticas básicas del arma. Sin energía, la hoja es un arma normal de su tipo.	+1	\$500
<b>Arma de energía:</b> Un arma con una hoja de pura energía o vibración de alta frecuencia. Aumenta el daño del arma en un tipo dado y PA 4, además de cualquier otra habilidad especial base del arma. Las armas de energía no tienen limitación mínima fuerza y cuentan como un arma pesada. Quedan inutilizables cuando se quedan sin energía.	+0,5	\$500
<b>Hoja molecular:</b> A las armas de filo como dagas o espadas, se les puede dotar de un monofilamento "molecular", o un filo extremadamente delgado, haciéndolos mucho más agudos de lo habitual. Esto le da al arma +2 daño y añade la mitad de su dado de daño en PA (PA 2 en un d4, 4 PA en un d8 etc...). Las cuchillas moleculares requieren energía.	-	\$500
<b>Arma energética:</b> El arma contiene una descarga variable de energía que se libera en el impacto. Se añade + 1d6 al daño. Con un aumento en la tirada de ataque, el daño es un d10 en lugar de un d6. Las armas de energía funcionan como su tipo base cuando agotan su energía.	+0,5	\$500
<b>Carga de aturdimiento:</b> Las armas contundentes pueden ser manipuladas para proporcionar una carga impresionante de energía. Después de golpear a un objetivo con el arma (incluyendo un ataque de toque), resuelve los daños. A continuación, la víctima debe hacer una tirada de vigor o quedar incapacitado. Al comienzo de cada acción posterior, se hace una tirada de vigor para recuperarse. Un éxito significa que se recupera, pero queda aturrido durante esa ronda, puede recuperarse en la siguiente ronda como de costumbre. Un aumento significa que se recupera instantáneamente y no está aturrido. Un arma de aturdimiento sin energía hace daño normal.	+0,5	\$500

## ARMAS A DISTANCIA

La mayoría de las armas a distancia que figuran en *savage worlds* deberían estar disponibles en una campaña de súper típica. Si la sociedad o un enemigo particular, ha avanzado tecnológicamente lo suficiente, las armas de la *guía de ciencia ficción* pueden estar disponibles también.

## VEHICULOS

Para una lista más extensa de vehículos consulta *savage worlds* o el *guía de ciencia ficción*.

### Vehículo blindado de transporte de personal

Es el típico transporte de tropas de los cómics bélicos o de los grupos de villanos. Tiene un conductor y dos artilleros, con capacidad para 12 pasajeros adicionales.

**Ac/VM:** 5/15; **Dureza:** 36/30/24 (23/17/11); **Tripulación:** 3+12; **Precio:** \$435K.

**Notas:** Anfibio, Blindaje pesado, Módulo de sensores, Blindaje inclinado, Sistema de selección.

**Armas:**

**2x Gatling de pulsos:** Rango 20/40/80, Daño 3d6, CdF 3, PA 4, Arma pesada.

### Tanque de asalto

Un tanque típico de los cómics bélicos o grupos de villanos

**Ac/VM:** 5/10; **Dureza:** 57/45/33 (42/28/18); **Tripulación:** 4; **Precio:** \$2M.

**Notas:** Blindaje pesado, Módulo de sensores, Orugas.

**Armas:**

**Cañón de Pulsos:** Distancia 100/200/400, Daño 3d10, CdF 3, PA 10. 4x Núcleos energeticos.

**2x Gatling de pulsos:** Distancia 20/40/80, Daño 3d6, CdF 3, PA 4, Arma pesada. 4x Núcleos energeticos cada una.

### Mini-Sub

Los Atlantes o grupos paramilitares pueden utilizar estas embarcaciones submarinas que se mueven con rápidamente para llevar tropas, operaciones de sabotaje, o en un estadio de guerra. Esta versión cuenta con una gatling en la superficie, tubos lanzatorpedos con 8 torpedos, y espacio para 8 pasajeros además del piloto y artillero.

**Ac/VM:** 5/10; **Dureza:** 27(16); **Tripulación:** 2+8; **Precio:** \$617K.

### Vehículo Repulsor

Todo buen superequipo debe tener medios para responder a las amenazas locales rápidamente. Este transporte rápido, ligero, fácil de manejar puede transportar hasta ocho héroes con 85 metros cúbicos de carga.

**Ac/VM:** 50/140; **Dureza:** 24 (15), **Tripulación:** 1 + 7; **Precio:** \$ 98K.

**Notas:** Antigraavedad, Trepada 2. (El vehículo vuela usando "repulsores" de tecnología como anti-gravedad o propulsores hiper-eficientes).

**Armas:** Ninguno.

## NOTAS SOBRE VEHICULOS

**Módulo de sensores:** Varios sensores niegan penalizaciones por iluminación y añaden +2 a las tiradas de notar realizadas para detectar objetivos hasta una distancia de 500 metros.

**Sistema de Selección:** Un sistema integrado se conecta a las armas del vehículo para compensar el movimiento, rango, y sistemas semejantes. Esto niega hasta cuatro puntos de penalizaciones de disparo cuando disparas las armas de un vehículo.

### Armas de Pulso

“Blasters de pulsos” son las armas de energía del estilo de cómic utilizadas por la policía, corporaciones, criminales o los supers. Todas las versiones pueden causar el doble de daño “enfocando la carga” (acción gratuita), pero si sacas un 1 en el dado de disparo mientras lo haces, el arma de alta tecnología alcanza a algún **espectador inocente** (véase *savage worlds*), además se deteriora y debe ser reparada (reparar a -2, durante 1 hora) o reemplazada. Todas pueden causar daño letal o no letal.

	Distancia	Daño	CdF	Precio	Peso	Munición	Fue Mín
Pistola	10/20/40	2d6	1	\$500	1	24	-
Notas: PA 2. Núcleo energetico cuesta \$ 20 y pesa 0.1 kilos cada uno.							
Subfusil	10/20/40	2d6	3	\$1000	1	24	-
Notas: PA 2. Núcleo energetico cuesta \$ 20 y pesa 0.1 kilos cada uno.							
Rifle	20/40/80	3d6	1	\$1500	3	24	d6
Notas: PA 4, Arma pesada. Núcleo energetico cuesta \$ 30 y pesa 0.2 kilos cada uno.							
Gatling de Pulsos	20/40/80	3d6	3	\$100K	6	48	d6
Notas: PA 4, Arma pesada, Penalización de movimiento. Núcleo energetico cuesta \$ 50 y pesan 0.5 kilos cada uno.							
Cañón de Pulsos	100/200/400	3d10	3	\$500K	100	24	d6
Notas: Completamente automático (ignora los penalizadores de retroceso cuando está montada), PA 10, Arma pesada. Núcleo energetico cuestan \$ 20 y pesan 0.1 kilos cada uno. Núcleo energeticos adicionales cuestan \$ 500 y pesan 5 kilos.							

### Armas Especiales

	Distancia	Daño	CdF	Precio	Peso	Munición	Fue Mín
Lanzador de Espuma	10/20/40	Especial	1	\$2000	200	6	-
Notas: Esta arma de contención y control antidisturbios rellena un área igual a una plantilla de explosión pequeña con espuma de endurecimiento rápido. Cualquiera que sea sorprendido en el área de efecto debe hacer una tirada de agilidad contra el resultado del disparo o quedar capturado. La espuma es permanente hasta que se aplica un disolvente o sufre una herida (10 Dureza, sólo daño contundente o cortante). Gastando dos cargas en un ataque, la zona afectada es una plantilla de explosión media, y por tres cargas usa la plantilla de explosión grande.							
Pistola Red	5/10/20	Especial	1	\$500	5	1	d6
Notas: Dispara una súper fuerte, y ligera red. Con un ataque exitoso, el objetivo se enreda. Sufre -2 a todas las acciones y no puede moverse. Puede tratar de liberarse con una tirada de agilidad o fuerza a -2. La red tiene dureza 10, solo los ataques de corte le afectan.							
Pistola Anuladora	12/24/48	Especial	1	\$1M	2,5	4	-
Notas: Por lo general dada a las fuerzas paramilitares que tienen que hacer frente a los súper, este arma dispara un rayo o un proyectil que anula temporalmente los súperpoderes. Cuando es golpeado un objetivo debe hacer una tirada de vigor o perder todos los súperpoderes durante 1d6 asaltos.							
Pistola Aturdidora	5/10/20	-	1	\$300	0.5	12	-
Notas: Cuando un objetivo es alcanzado, debe hacer una tirada de vigor o quedar aturdido. Un fallo significa que queda incapacitado. Al comienzo de cada acción posterior, hace una tirada de vigor para recuperarse. Un éxito significa que se recupera, pero está aturdido durante la ronda y puede recuperarse en la siguiente como de costumbre. Un aumento significa que se recupera al instante y no está aturdido.							

## MUNICION ESPECIAL

Las fuerzas de policía, vigilantes, y los villanos tienen algunas opciones adicionales de munición para sus armas.

Tipo	Precio	Peso	Notas
Meta-Tapones	X20	0.5/2.5	Arma Pesada
Notas: Los meta-tapones son proyectiles de alta tecnología diseñados para acabar con los súper. Exactamente de lo que estén hechos depende de la campaña, aunque la mayoría tienen núcleos de metales avanzados aumentados por la “súperciencia.” Hacen daño como un arma pesada. Los meta-tapones se pueden comprar en cualquier formato de munición convencional (incluyendo flechas y pivotes) a 20 veces el cose normal.			
Balas de Goma	-	-	Daño no letal
Notas: Las balas de goma o “misericordiosas” permiten a un arma de fuego causar daño no letal. Pierden todas las bonificaciones de PA, y tienen el mismo peso y coste que la munición normal del arma.			

# PODERES

En las páginas siguientes encontraras decenas de poderes para héroes e infames villanos junto con modificadores, los cuales permiten una mayor personalización. A continuación explicamos sus mecánicas básicas:

**Coste:** El precio de cada poder aparece entre paréntesis después de su nombre. Un “nivel” significa las veces que adquieriste ese poder, por ejemplo adquiriendo *súper atributo* cinco veces, significa que el héroe tiene cinco niveles en el mismo.

**Ornamentos:** Son ajustes casi siempre cosméticos de un poder adquirido. La mayoría no tienen efectos específicos dentro del juego, sino una interpretación como que el fuego puede prender objetos inflamables (véase *savage worlds*). Otros efectos pueden ocurrir en situaciones particulares si el GM decide que así sea.

**Los modificadores de poder:** Los modificadores de poder negativos como **activación** limitan un poder, reduciendo su coste, menguando así la utilización de este. Todos los poderes cuestan un mínimo de 1 punto de poder, independientemente de los modificadores.

Los modificadores de poder positivos se suman al coste de un poder y proporcionan una mayor flexibilidad. Esta flexibilidad es opcional, no es obligatorio usarlos siempre, tú decides si añades el efecto al usar el poder.

## Activación

La mayoría de los poderes pasivos no requieren de una tirada de habilidad para activarse; siempre están activos. Los poderes activos, como un *ataque a distancia*, requieren de una tirada de habilidad como, pelea, disparar, lanzar y otorgan un aumento al daño de la manera normal. Los poderes también se pueden usar en la misma ronda como múltiples acciones.

Cualquier poder que actúe a través de un ataque de toque también afecta al objetivo por medio de un ataque exitoso sin armas *cuerpo a cuerpo*, o un ataque con el arma si el poder procede de un arma con el **Modificador Genérico dispositivo** (mas adelante).

Aplica el daño y luego resuelve el poder normalmente. Si el poder sólo puede funcionar con un ataque cuerpo a cuerpo específico, consulta **contingente** (página 11).

Ver **proyectil (mas adelante)** y **ataque de toque a distancia** (página 11) para estos poderes que funcionan a distancia.

## MODIFICADORES GENERICOS

La mayoría de los poderes tienen la opción de ser modificados a cambio de un coste mayor o menor, pero hay algunos modificadores que se aplican a muchas habilidades.

Los modificadores se pueden combinar, *aturdir* podría ser empleado en un ataque a distancia con una pistola de ultra tecnología (un **dispositivo**), por ejemplo. Los modificadores no pueden bajar el coste de un poder a menos de 1.

## Contingente (-1/-2)

Un poder **contingente** se desencadena con la activación o el éxito de otro poder “primario”.

Por -1 punto, el poder **contingente** solamente se desencadena al activarse el poder primario. Si el poder *dureza* está relacionado con *forma alterada*, por ejemplo, el personaje no puede beneficiarse de dureza sin antes cambiar su forma.

Por -2 puntos, el poder **contingente** se activa sólo con el éxito de un poder primario. *súper vigor* un poder pasivo podría activarse sólo después de que un villano utilizara con éxito *deteriorar* sobre ti, por ejemplo.

En cualquier caso, si el poder primario está desactivado o anulado, todos los poderes contingentes también lo están. Las habilidades permanentes que siempre están activas, como *sin edad*, no pueden ser contingentes.

## Dispositivo (-1/-2)

Si el poder procede de un objeto portátil que es difícil para un enemigo de anular, como una armadura, máscara, casco, muñequera mística, reduce el coste en 1.

Si el objeto es de mano y por lo tanto puede ser arrebatado o pueden desarmarte, como por ejemplo un bastón mágico o un arma de fuego reduce el coste en 2.

Nótese que a menos que se diga lo contrario un objeto adquirido no funcionara en manos de ninguna otra persona.

## Limitación (-1/-2)

Algunos poderes sólo funcionan en ciertas situaciones, o en cierto tipo de objetivos. Una limitación menor, puede ser que solo seas capaz de utilizar *controlar animales* sobre mamíferos, esto reduce el coste del poder en 1. Una limitación mayor, podría ser, que solo fueras capaz de controlar criaturas acuáticas, lo que reduce el coste en 2.

Las limitaciones también se pueden utilizar con los poderes que prohíben el uso de otros permitidos. Por ejemplo, un personaje que no puede volar, mientras su armadura este activada tiene una limitación menor. Si su vuelo hace que todos sus poderes queden anulados, sería una limitación mayor, aunque deberá consultarse al GM por si ese personaje tuviera pocos poderes que quedar anulados.

La naturaleza de la campaña también debe tenerse en cuenta. Si los ataques de un héroe no pueden afectar a cualquier persona que viste de color verde, por ejemplo, sería menor. Si los principales enemigos de la campaña visten de verde, es una limitación mayor.

## Proyectil (+1)

Este modificador se puede utilizar con cualquier poder de ataque de toque a distancia, como *copiador*, *deteriorar*, *enmarañar*, *miedo*, *infección*, *parálisis* o *veneno*.

Proyectil vincula un poder a un poder de *ataque a distancia* del héroe. Un éxito con *ataque a distancia* activa el poder vinculado en lugar de causar daño, resuelve el efecto del poder vinculado.

Por ejemplo, una flecha puede causar una captura (*enmarañar*) ya que su arco vincula ese efecto como *ataque a distancia*. Cuando se dispara la flecha enmarañadora y golpea a su objetivo, resuelve el enmarañamiento en vez del daño.

Ten en cuenta que se debe elegir antes de disparar el pro-

yectil si el ataque que se está disparando causara daño como de costumbre o el poder vinculado al proyectil.

## Ataque De Toque A Distancia (+2)

Este modificador puede aplicarse a cualquier poder que requiera un ataque de toque. El personaje puede usar el poder en un rango de 12 pasos. El ataque de toque se sustituye por una tirada de pelear en línea recta, el efecto convoca una especie de fuerza o material en el lugar del ataque (como manos agarradoras, espíritus arremolinados, o el crecimiento de fauna venenosa).

El ataque de toque se sustituye por disparar o lanzar si el ataque es un disparo o un lanzamiento como, algún tipo de misil, veneno escupido, lanzar una granada, o disparar rayos de la mano o de los ojos.

## Requiere Activación(-1)

Los poderes pasivos como *blindaje* o *absorción* se consideran activos permanentemente. Con esta modificación, deberás activar primero el poder como acción gratuita. Si te toman por sorpresa, por ejemplo, el poder no estará activo y no tendrá efecto. Esto reduce el coste del poder en 1.

**Requiere activación** no tiene efecto en poderes activos, como los de vuelo o ataques, ya que estos requieren acciones a realizar (requieran tirada o no).

Una vez activado, el poder permanece en activo hasta que el héroe decide desactivarlo. El poder también se desactiva si el personaje queda incapacitado, inconsciente, o si no puede mantenerlo conscientemente.

## Activación Lenta (-1)

El héroe debe cargar un poder antes de poder ser utilizado. Esto requiere una acción completa durante la cual no podrá hacer nada más, aparte de acciones gratuitas. Si el poder esta normalmente siempre activo, debe adquirir **requiere activación** también.

Una vez cargado, el poder permanece activo hasta que decide desactivarlo. Esto podría significar quitarse un traje, calmarse, o transformarse de nuevo en forma humana, por ejemplo.

Si todos los poderes de un héroe son afectados por activación lenta, debes utilizar la desventaja **transformación (Mayor)** (ver página 2).

## Conmutar (+2)

Este modificador permite a un personaje añadir diferentes poderes a un poder existente creando un grupo de poderes.

Crea cada grupo de forma independiente para cada poder. El más caro es el poder "principal". Añade +2 puntos por cada nivel adicional (o grupo), se puede cambiar de poder a otro poder del grupo.

Los grupos de poder alternativos se pueden crear con la mayor cantidad de puntos de poder como el principal (sin contar los puntos gastados en *conmutar*). Estos puntos no se gastan realmente y no se restan de los puntos de poder del héroe, sólo representan un uso alternativo de los del poder principal.

La conmutación entre poderes o grupos es una acción gratuita, pero sólo puede hacerse una vez por ronda.

Los poderes conmutables no pueden utilizar el modificador **requiere activación** pero **activación lenta** puede usarse al acti-

var los poderes primarios.

**Ejemplo:** *Psi-Clops* tiene un ataque a distancia por valor de 8 puntos (5d6 daño). Adquiere conmutar lo que le cuesta 2 puntos extra. Se puede crear un grupo secundario hasta los puntos del poder principal (8), y cambiar a él como acción gratuita. Decide crear una versión perforante con un daño de 3d6, PA 8 (8 puntos). Esto no le cuesta estos 8 sino que simplemente tiene que elegir cada ronda entre el poder principal o el grupo secundario.

**Ejemplo:** El arqueólogo basa sus poderes en artefactos antiguos. Posee la Flecha de Artemisa, el Martillo de Thor, y el Ankh de Isis.

El Martillo concede el poder "Ataque cuerpo a cuerpo" por valor de 10 puntos. El arqueólogo lo elige como poder principal y gasta 4 puntos más para conmutar la Flecha y el Ankh.

Crea un "Ataque a distancia" de coste 10 para la Flecha de Artemisa, y "Curación" de coste 10 para el Ankh de Isis. Puede conmutar entre ellos cada ronda, tal vez recitando encantamientos ancestrales para ganar el favor de las reliquias. El arqueólogo tiene 45 puntos de poder totales (el nivel de su campaña es de Pesos Pesados). Estos tres poderes con conmutar le cuestan sólo 14 de sus 45 puntos totales (justo por debajo de su Límite De Poder que es 15), dejándole 31 puntos para otros Poderes. No puede usar todos estos poderes a la vez, pero tiene acceso a muchos más poderes al usar conmutar.

## TIPOS DE ENERGIA

Poderes como *controlar la materia* o que tengan un tipo de energía, requieren que el jugador elija un tipo particular de materia o energía a los que afecta. Son los llamados "tipos de energía", y los tipos habituales que puede elegir son los siguientes. Los jugadores y el GM pueden añadir cualquier número adicional de tipos como crean oportuno.

**Energía:** Frío, Oscuridad, Electricidad, Fuego/Calor, Cinética, Luz, Magnetismo, Mente, Radiación, Sonido, Viento.

**Materia:** Aire, Biológica (Animal/Tejido Humano), Tierra/Piedra, Fuerza o Luz sólida, Metal, Plantas, Agua.

## Trucos De Poder Y Ornamentos

Los diferentes tipos de energía y materia no tienen efectos específicos (como era en ediciones anteriores de este libro). Esto permite imaginar una variedad más amplia de efectos usando los trucos de poder de la página 5. Al utilizar estos como una interpretación de su tipo de energía, piensa en el efecto que deseas en lugar de "lo que la radiación debe hacer."

Usa *Controlar la materia* (biológica/animal) para manipular insectos, por ejemplo podrías distraer a un enemigo para reducir su parada (bajar defensas), lo molestan y reducen su astucia (reducir rasgo), obstaculizan sus acciones creando un zumbido ensordecedor (retardar), o le distraen para dejarlo a merced de un ataque aliado (dispuesto). Lo mejor de todo, es que puede determinarse sobre la marcha en vez de ser un poder o un efecto específico e inflexible.

Hasta la misma narrativa podría producir resultados diferentes. Imagina un poder basado en el frío que crea una placa de hielo resbaladizo. Podría reducir la agilidad de un oponente mientras trata de mantener el equilibrio (reducir rasgo), reducir el paso a la mitad (lento), o bajar su aguante para que el próximo ataque obtenga bonos adicionales (dispuesto).



## PODERES

### Absorción (2)

**Ornamentos:** Ondas de energía, el cuerpo refleja la materia, magia.

El personaje puede absorber, negar, o incluso canalizar un tipo específico de materia o energía. Elige entre los tipos de energía o materia (página 11). El personaje hace una tirada de vigor cuando es herido por ese tipo de energía. Cada éxito y aumento elimina una herida. (A pesar de que funciona de la misma manera que una tirada de absorción no lo es.)

#### Modificaciones

**Maestro de la Energía / Materia (+5):** El personaje puede absorber todos los tipos de energía o materia (elige uno, o ambos, si lo adquieres dos veces).

Esto significa que aun absorbes un tipo específico, pero puedes absorber otros tipos con una tirada de vigor a -2.

**Reflejo (+4):** El daño se dirige de vuelta hacia la fuente, siempre y cuando la fuente este dentro de tu línea visión. Cada herida absorbida provoca una herida en el atacante.

**Transferencia (+2):** Cada herida negada aumenta la fuerza o el vigor en un paso para las próximas cinco rondas.

### Acciones Adicionales (3/Nivel)

**Ornamentos:** Súper velocidad, aumento de adrenalina, mente súper-analítica, control temporal.

Este poder permite hacer una acción adicional por ronda sin penalización por múltiples acciones. Harías por ejemplo, dos acciones sin penalización, o tres acciones a -2 a cada una.

No afecta al movimiento, para eso ver el poder *velocidad*.

El poder *acciones adicionales* puede adquirirse varias veces, aunque el GM tiene la última palabra sobre eso. Si la acción se basa en un dispositivo, puede no ser capaz de trabajar tan rápido como el héroe (aunque el héroe podría utilizar varios dispositivos).

Con la mayoría de armas con cadencia de fuego, las acciones adicionales sólo podrán ser duplicadas por ronda, independientemente de las capacidades del usuario. Las armas cuerpo a cuerpo y la mayoría de los poderes podran ser utilizados sin restricciones dentro de los limites del poder.

#### Modificaciones

**Acción Rápida (+2):** El héroe puede realizar acciones que requieren de mayor duración con súper rapidez. Cualquier acción que requiere múltiples rondas para completarse puede llevarse a cabo en una acción.

Las que requieren de minutos para llevarse a cabo se realizan en rondas, y las acciones que requieren horas se hacen en minutos. Esto no tiene ningún efecto sobre las acciones normales o libres, ni nada que requiera la interacción con los demás, ya que no pueden seguir el ritmo (a menos que tengan esta modificación también).

### Acuático (2)

**Ornamentos:** Herencia atlante, anfibio, organismo sellado, dispositivo.

El personaje puede respirar en el agua. No tiene que realizar tiradas de nadar para evitar ahogarse cuando se encuentra en el agua y agrega +2 a todas las tiradas de nadar. En el agua, su paso es igual a su habilidad de nadar.

### Anaeróbico (2)

**Ornamentos:** Alienígenas, elementales, inmortales.

No respiras. No te ves afectado por toxinas inhaladas, no puedes ahogarte, y no te asfixias en el vacío (esto no protege del frío del vacío, ver el poder *resistencia* para eso).

### Ataque A Distancia (2/Nivel)

**Ornamentos:** Rayos, explosiones, fuego, agua, armas de alta tecnología, insectos.

Tienes un ataque con un rango de 12/24/48. El daño es 2d6 en el primer nivel, y se incrementa en 1d6 por nivel hasta un máximo de 6d6.

#### Modificaciones

**Efecto de Área (+2/+4):** Por 2 puntos, el ataque afecta a un área del tamaño de una plantilla de explosión media. Por 4 puntos puedes utilizar una plantilla de explosión grande o media a elegir.

**Perforación de Armadura (1):** Cada punto adquirido da al ataque un valor de PA 2, lo que te permite ignorar muchos *puntos de Armadura*.

**Cono (+0/+1):** Por 0 puntos, el ataque debe utilizar la plantilla de cono (que se extiende desde el ti). Los objetivos pueden evitar el ataque con una prueba de agilidad opuesta a disparar. Por 1 punto, puedes variar el ataque entre la plantilla de cono y otros usos, como de costumbre.

**Daño Aumentado (+4):** El ataque utiliza d10 en el daño en vez de d6.

**Enfocar (+3):** Puedes como acción completa (incluyendo el movimiento), pasar por alto e ignorar la armadura de objetos y vehículos (no personas o el blindaje que llevan). Si con esta habilidad atacas a un tanque con una dureza de 77 (60), por ejemplo, ignoras los 60 puntos de armadura y atacas a su dureza base 17.

**Arma pesada (+1):** El ataque cuenta como un arma pesada.

**Letal (-1):** Los ataques son siempre mortales. Se puede atacar no letalmente pero sufres un -1 de penalización a la tirada de ataque y el dado de daño causado se reduce en uno.

**Alcance (+2/+4):** Aumenta por coste 2 a 24/48/96 o por coste 4 a 50/100/200.

**Tasa de ataque (+3/ataque extra):** El héroe puede disparar un ataque extra cada ronda, hasta una tasa máxima de fuego de 5. No hay penalización por estos ataques adicionales.

**Requiere de Material (-1/-2):** Los ataques del personaje con este poder, requieren de material asociado a su ornamento, si no está dentro del rango corto, no puedes usar este poder. Por -2 puntos, el héroe debe estar en contacto con el material apropiado para realizar el ataque.

### Ataque Cuerpo A Cuerpo (2/Nivel)

**Ornamentos:** Garras, puños duros como la rocas, armas de energía convocadas, "super" artes marciales.

Tu personaje causa ataques cuerpo a cuerpo poderosos con la habilidad de pelear. Cada nivel añade + 1d6 de daño de ataque desarmado, hasta un máximo de + 5d6. Un luchador con una fuerza d8, por ejemplo, causa d8 + 1d6 de daño sin armas con un nivel en esta habilidad.

El poder no se acumula con armas de mano.

Puedes variar los ataques entre letales y no letales libremente.



## Modificaciones

**Perforación de Armadura (+1):** Cada punto adquirido da al ataque un valor de PA 2, lo que te permite ignorar muchos *puntos de armadura*.

**Enfocar (+3):** Puedes como acción completa (incluyendo el movimiento), pasar por alto e ignorar la armadura de objetos y vehículos (no personas o el blindaje que llevan). Si con esta habilidad atacas a un tanque con una dureza de 77 (60), por ejemplo, ignoras los 60 puntos de armadura y atacas a su dureza base 17.

**Arma pesada (+1):** El ataque cuenta como un arma pesada.

**Letal (-1):** Los ataques son siempre mortales. Se puede atacar no letalmente pero sufres un -1 de penalización a la tirada de ataque.

**Ataques Múltiples (+2):** El daño del poder puede aplicarse a todas las tiradas de lucha realizadas en una ronda.

**Un Brazo (-1):** El ataque del personaje sólo se puede realizar con un brazo (o extremidad). Se puede utilizar con *frenesí* o *barrido*, pero no con múltiples ataques otorgadas por otros poderes.

**Alcance (+1):** Tus ataques naturales tienen un alcance de 1. Este modificador se puede adquirir varias veces para extender el alcance.

**Apilable (+2):** Tu daño puede apilarse con armas de mano. Un espadón fuerza + d10 y un nivel en *ataque cuerpo a cuerpo*, por ejemplo, hace fuerza + d10 + 1d6 puntos de daño.

## Aturdir (2)

**Ornamentos:** Ataque eléctrico, toxina leve, latigazo mental, sirena atronadora.

*Aturdir* permite al héroe hacer un ataque de toque contra un objetivo. Si impacta, la víctima debe hacer una tirada de vigor (de astucia si aturdir tiene un ornamento mental) o queda aturdido. Si impactas con un aumento, la víctima queda incapacitada si falla su tirada de vigor.

Los personajes incapacitados hacen una tirada de vigor (o de astucia) cada ronda para estabilizarse. Un éxito significa que se estabiliza pero esta aturdido y puede recuperarse en la siguiente ronda tirando vigor. Con un aumento se recupera al instante, sin estar aturdido.

## Modificaciones

**Efecto de Área (+2 / +4):** Con +2 puntos, el aturdimiento afecta a todos los objetivos en una plantilla de explosión media.

Con 4 puntos, el personaje también puede usar una plantilla de explosión grande si lo desea.

**Selectivo (+2):** Si tienes la modificación efecto de área, te permite decidir quien es afectado dentro de la plantilla de explosión.

**Fuerte (+1):** La tirada para resistir el efecto de vigor (astucia o espíritu) se realiza con -2.

## Autótrofo (1)

**Ornamentos:** Seres inmortales, dimensionales, súper evolucionados.

No necesitas de ningún tipo de sustento alimenticio e ignoras los efectos del hambre (ver **peligros** en *savage worlds*). Con hambre no nos referimos necesariamente a la alimentación humana.

Un robot que necesita energía ocasional o un zombi que

necesita carne de vez en cuando todavía “come”. Un vampiro es *autótrofo*, pero tiene la desventaja dependencia a la sangre. Así que no tiene en cuenta las reglas típicas por hambre, si no que debe hacer frente a los efectos más graves de la desventaja dependencia página 2.

## Balancearse (2)

**Ornamentos:** Telarañas, pistolas de cable.

Los personajes con cualquier tipo de cable, cuerda, cinta, u otro tipo de agarre pueden moverse a través de ciertos ambientes, como los altos edificios de las grandes ciudades o por los árboles de la jungla con facilidad. Puedes viajar a través de este tipo de entornos a un paso de 12.

En un entorno táctico (en un mapa de batalla), puedes desplazarte a cualquier punto dentro de 12 pasos que sea factible. El cable puede aguantar hasta 250 kilos de manera segura. Los balanceadores que se caen pueden hacer una sola tirada de agilidad para agarrarse en un punto medio de su caída. Los balanceadores también pueden hacer una tirada de agilidad para agarrar a alguien que está cayendo. La tirada no sufre penalizaciones si el personaje estaba en espera. Si no estaba en espera y no has actuado todavía, puedes descartarte la carta de acción para tratar de agarrar a un solo objetivo que cae. Esto es una tirada de agilidad a -4. Los cables utilizados de esta manera por lo general pueden agarrar a un objetivo que cae hasta a 24 pasos (el doble de su distancia habitual).

En cualquiera de los casos (detienes tu caída o la de alguien), el balanceador puede aterrizar en la distancia táctica habitual.

## Modificaciones

**Cable Reforzado (+1/500 kilos):** El cable puede sostener 500 kilos más por cada punto en esta modificación.

## Blindaje (1/Nivel)

**Ornamentos:** Blindaje corporal, piel endurecida, concha, traje de poder.

Tu personaje gana 2 puntos de *blindaje* cada vez que compra este poder, hasta un máximo de 10 niveles (20 de *blindaje*). Esto representa una armadura mística, armadura de poder, o alguna otra fuente de protección.

Blindaje cubre todo el cuerpo y protege contra todos los ataques, incluidos los ataques de área. El poder no se apila con una armadura, como una cota de malla o un chaleco de kevlar. El personaje toma el valor más alto en su lugar.

## Modificaciones

**Resistente (+3):** El personaje es tan duro que sólo el daño más grave le afecta. Si esta aturdido, otro resultado de aturdido adicional no tiene ningún efecto.

**Blindaje pesado (+4):** El *blindaje* se considera blindaje pesado, y sólo puede ser dañado por armas pesadas.

**Protección parcial (-1/-2):** Puntos débiles permiten que se ignore el *blindaje*. -1 punto requiere un Ataque Apuntado a -6; -2 puntos causa que el *blindaje* sólo cubra el torso y un ataque apuntado lo elude a -2. Los ataques de área eluden la armadura como de costumbre.

## Camaleón (3)

**Ornamentos:** Forma maleable, apariencia ilusoria.

Este poder permite al personaje asumir la apariencia de otro

ser o animal. El personaje no puede emular a otro ser de más de dos niveles de tamaño de diferencia de sí mismo.

Alguien familiarizado con el objetivo original consigue una tirada de notar a -2 para detectar que algo va mal, incluso entonces sólo tras una interacción cercana, prolongada y preguntas íntimas pueden revelar el disfraz.

Los camaleones no ganan ninguna de las habilidades del objetivo o rasgos, solamente la apariencia. Un camaleón con el súper poder de *copiador* puede ser muy convincente!

#### Modificaciones

**Objeto inanimado (+3):** El personaje puede asumir la forma de objetos inanimados. La forma asumida no puede variar el tamaño del personaje en más de un 50%.

**Voz (+2):** Puedes emular voces. La imitación es suficientemente perfecta como para engañar a dispositivos de identificación de voz. Combinado con la apariencia asumida, el modificador a la tirada de notar para sospechar del *camaleón* aumenta a -4.

### Cambio De Forma (Variable)

**Ornamentos:** Tótem animal, chamanismo, metamorfo, magia.

Puedes cambiar a otra criatura (o retomar tu forma original) como una acción. (Para cambiar a otras personas, ver el poder *camaleón*).

El número de puntos en el poder determina el tamaño máximo de las criaturas en las que puedes convertirte. Con 4 puntos, puedes cambiar en cualquier animal de tamaño 0 o más pequeño. Cada punto adicional añade 1 al tamaño (11 puntos en *cambio de forma* te permiten cambiar en cualquier animal de tamaño 7 o menor).

La ropa y otras posesiones personales se combinan con la forma de la criatura, pero no se pueden utilizar (una armadura no ofrece beneficio). Los objetos que llevaras en las manos caen al suelo.

Conservas tus atributos de astucia y espíritu y habilidades vinculadas, mientras estas en forma animal. Ganas los atributos del animal de agilidad, fuerza y vigor, además de los sentidos y habilidades especiales. También ganas las habilidades del animal, o conservas las tuyas si son más altas.

En forma animal no puedes hablar, no puedes usar objetos que un animal no podría manipular (consulta al GM).

**Poderes:** Conservas tus otros poderes mientras estás en forma animal, a menos que la forma impida su uso por alguna razón.

Obtienes cualquier poder “natural” de la forma elegida, pero no las habilidades sobrenaturales o mágicas, ni ninguna habilidad no directamente ligada a la forma del animal. Por ejemplo, si te transformas en un dragón, asumes su tamaño, alas, garras, pero no su arma de aliento.

Si cambias a una criatura alienígena o mitológica con poderes, puedes utilizar los puntos de poder que no gastes en tamaño en habilidades sobrenaturales o mágicas. Por ejemplo, si tienes 18 puntos en *cambio de forma* podrías convertirte en un dragón por 12 puntos (tamaño 8), y luego gastar 6 puntos para adquirir aliento de fuego (*ataque a distancia*).

#### Modificaciones

**Habla (+2):** Puedes hablar en tu forma animal. Como la mayoría de los animales no tienen cuerdas vocales adecuadas,

esto por lo general requiere de algún tipo de ornamento mágico o tecnológico.

**Horda De Criaturas (+2 / +4):** Puedes transformarte en una horda de criaturas pequeñas. El enjambre llena una plantilla de explosión pequeña con 2 puntos o una plantilla de explosión media con 4.

### Campo Dañino (3/Nivel)

**Ornamentos:** Aura ardiente, radiación, frío, espinas.

Creas un aura o campo nocivo de algún tipo en torno al personaje. Elige un **tipo de energía** de la página 11.

El *campo dañino* debe ser activado (acción gratuita). Una vez en acción, permanece así hasta que el personaje decide cancelarlo o queda incapacitado.

Al final del movimiento del personaje en una ronda, los personajes adyacentes sufren 2D6 de daño, más 1d6 por nivel en el poder (máximo de 6d6). *Campo dañino* no afecta a los personajes adyacentes mientras te mueves.

#### Modificaciones

**Perforación de Armadura (+1):** Cada punto adquirido gana PA 2.

**Arma pesada (+1):** Causa daño como un arma pesada.

**Plantilla Media (+3):** Todo el mundo dentro de una plantilla de explosión media centrada en el personaje sufre el daño.

**Permanente (-2):** El personaje no puede cancelar el *campo dañino*.

**Selectivo (+2):** Puedes controlar quién se ve afectado por el poder.

### Cavador (2)

**Ornamentos:** Control de la tierra, transformar la arena.

Puedes cavar un túnel a través de la tierra a la mitad de tu paso (puedes “correr” también).

Puedes durante tu acción cavar un túnel y surgir repentinamente desde el suelo en cualquier punto de tu paso cavando en la misma ronda si lo deseas. Estando bajo tierra esta actúa como blindaje pesado, dureza 10, si otro personaje quiere atacarte mientras estas cavando, requiere de una tirada de notar a -6 para detectarte.

El cavador puede surgir desde debajo de sus oponentes y tomarlos por sorpresa. Para esto, haces una tirada de Sigilo opuesta a notar del objetivo. Si ganas, obtienes +2 al ataque y daño este, +4 si consigues un aumento. Si gana el objetivo y estaba en espera, puede atacar al cavador según surge desde el suelo.

Roca sólida, metal, y otros materiales duros detienen por completo al cavador.

#### Modificaciones

**Paso (+1):** El cavador puede crear túneles a través de la dura roca, metal, y otros materiales duros a su paso completo.

### Compañero (5)

Tienes un compañero comodín bajo tu control. Crea el personaje de la manera normal con el nivel de poder de la campaña, pero solo con dos tercios de los puntos de poder (los compañeros pulp reciben 10 puntos, luchadores callejeros 20, metahumanos 30, pesos pesados 40 y cósmicos 50).

El compañero gana experiencia como un jugador pero recibe 1 px menos en cada sesión.

## Consciencia (+3/+5)

**Ornamentos:** Radar, sonar, entrenamiento zen.

Ignoras todas las penalizaciones por mala visibilidad (oscuridad, niebla, invisibilidad, etc). Los penalizadores por cobertura se aplican normalmente.

Por 5 puntos, el personaje puede percibir a su alrededor, negando la penalización por múltiples oponentes.

## Constructo (8)

**Ornamentos:** Robot, cyborg, masa de cables.

El personaje es un autómatas viviente, cyborg, robot, estatua, o androide. La mayoría son productos de tecnología extraterrestre, ciencia extraña, o sobrenatural. Los *constructos* jugadores tienen emociones y pueden sentir miedo. Sus emociones son a menudo complejas, sin embargo, muchos buscan la “vida verdadera”.

Los *constructos* suman +2 al intentar recuperarse del aturdimiento, no respiran, son inmunes a las enfermedades y venenos. Los *constructos* comodines ignoran un punto de penalizaciones por heridas, puede que no sientan dolor, pero todavía son afectados por los daños.

Un *constructo* no cura sus heridas normalmente, y no pueden recuperarse mediante la habilidad de sanar o poderes. Se utiliza la habilidad reparar en su lugar. Cada tirada de reparar requiere de herramientas y repuestos (-2 modificador sin herramientas, -2 sin repuestos) y 1d6 horas de trabajo.

## Control Animal (2/Nivel)

**Ornamentos:** Gente de la selva, características animales, dispositivos de alta tecnología, encantamiento. El héroe tiene la capacidad de controlar mentalmente y comunicarse con los animales naturales hasta una distancia de 1,5 kilómetros.

El personaje puede controlar un número de criaturas iguales a su nivel en esta habilidad. Dos criaturas con un tamaño de -3 o -2 cuentan como una, y una de tamaño -1 o 0 cuenta como una. Las criaturas más grandes cuentan como uno más de su tamaño. Un león (tamaño 2) cuenta como tres criaturas, mientras que un rinoceronte (tamaño 4), cuenta como 5.

Las ratas, insectos y criaturas más pequeñas pueden ser controladas como enjambres. Un enjambre mediano puede dividirse, utiliza la plantilla de área media, y contará como dos criaturas. Un enjambre pequeño (la plantilla de área pequeña, no se puede dividir) contará como 1.

El personaje puede comunicarse con los animales bajo su mando, pero las bestias están gobernadas por el instinto y tienden a tener recuerdos breves. Podrían recordar que “dos patas” pasó por su casa hace poco, es poco probable que recuerden ningún detalle significativo sobre ellos.

**Animales Hostiles:** Si un animal (o enjambre) ya está enfurecido, debes hacer una tirada de espíritu opuesta para controlarlo (a -2 si ya está involucrado en combate). Esto requiere una acción.

### Modificaciones

**Compañero animal (Especial):** El animal (s) es una criatura única y un comodín. El coste es del doble del coste base normal para controlarlo. Si muere la criatura, puedes encontrar un reemplazo o entrenarlo en 1d6 sesiones de juego o en una misión especial diseñada por el GM.

**Convocado (+4):** El animal(s) puede ser convocado (inclu-

yendo reemplazos) y disipado como una acción. La criatura aparecerá en un área de 12 pasos del héroe.

**Súper poderes (variable):** Añade puntos de poder al coste normal para crear animales con súper poderes.

**Vínculo telepático (+1):** El súper puede hablar con los animales a través de telepatía. Comprenderán sus instrucciones básicas, y puede leer sus emociones primarias.

## Control De La Fuerza (2/Nivel)

**Ornamentos:** Energía pura, campos de fuerza, ilusiones tangibles.

Este poder permite crear y controlar una fuerza tangible que puede mover objetos, formar, figuras, o parar enemigos. La intensidad del campo es d10, y cada nivel adicional en el poder añade un paso adicional al dado. Este es su daño si se usa para atacar y calcular cuánto puede levantar, como si se tratara de la fuerza de un personaje. El controlador utiliza pelear para atacar con él, y puede alcanzar hasta 12 pasos de distancia.

La fuerza puede moldear formas tangibles, martillos gigantes, matamoscas, cucharas, y más. No puedes crear obras de arte ni objetos de precisión con este poder (una llave o un huevo fabergé).

Puedes usar *control de la fuerza* con múltiples acciones con los penalizadores habituales.

### Modificaciones

**Área de Efecto (+2):** El poder afecta a todo en una plantilla de explosión media. Si se usa para atacar o agarrar haz una tirada para todo el mundo dentro y no individualmente. Cada uno de los objetivos debe resistir por separado. El área de efecto no se aplica a la modificación campo de fuerza (abajo).

**Campo de Fuerza (+3):** El controlador crea una burbuja hermética de energía protectora. Siempre que estén dentro de su rango, puede proteger a tantos individuos como su nivel, proporcionando a cada uno un +1 dureza por nivel de *control de la fuerza*. Esto requiere una intensa concentración, por lo que el controlador sufre un -1 por campo de fuerza creado o mantenido en una ronda a todas otras acciones. Si quedas aturdido o herido, debes hacer una tirada de espíritu o dejas caer todos los campos (automáticamente si quedas incapacitado).

**Arma Pesada (+1):** Si se utiliza para un ataque de fuerza causa daño como arma pesada.

**Rango (+2):** El alcance del poder es de 24.

## Control De Las Plantas - Ver Controlar la Materia

## Control Energetico (5)

**Ornamentos:** Cuerpo de energía, dispositivos, magia.

Permite manipular cualquier forma de energía de los **tipos de energía** (página 11). El controlador podrá manipular la energía suficiente para llenar una plantilla de explosión media hasta a 12 pasos de distancia. Como acción libre, puede llevar a cabo y mantener efectos menores apropiados a su tipo de energía como convocar una brisa fresca, expandir o extinguir fuegos pequeños, proporcionar luz en la oscuridad.

Los efectos de *control de energía* de mayor intensidad están divididos en control, daño, y anular.

**Control:** Con una tirada de astucia como acción, puedes drenar oxígeno, aumentar o disminuir la temperatura, oscurecer o intensificar la iluminación, o hacer que el ambiente dentro

de tu zona de control distraiga o sea extremadamente molesta.

Inflige un penalizador -2 a las tiradas de rasgo en el área de efecto hasta tu siguiente acción (-4 con un aumento). Esta es una versión más intensa del **truco de poder reducir rasgo** (página 5), y no es acumulativo con este.

**Daño:** *Control energetico* puede ser utilizado para dañar objetivos dentro del área golpeándolos con fuerza, rodeándolos con peligrosa energía, deshidratando sus cuerpos, y más.

Puedes utilizar una acción para hacer una tirada de espíritu. Si tienes éxito, todo el mundo dentro del área de efecto sufre 2d6 de daño. (Para un ataque más poderoso, adquiere el poder *ataque a distancia* por separado.)

**Anular:** Con una tirada de espíritu como acción, el controlador puede contener o anular por completo el **tipo de energía** seleccionada en una plantilla de explosión media.

Fuentes extremadamente intensas de energía podrían infligir una penalización de -2 o -4 según lo determine el GM. Si la tirada tiene éxito, la energía no causa ningún daño a los que están dentro. Los ataques directos del mismo tipo que entran o se producen dentro del área protegida hacen la mitad de daño (redondeando hacia abajo).

#### Modificaciones

**Aumento de zona (+2):** El poder afecta a todo en una plantilla de explosión grande en lugar de una media.

**Maestro (+5):** El controlador puede afectar a todas las formas de energía, pero sólo un tipo a la vez.

**Rango (+2):** El alcance del controlador se extiende a 24.

**Selectivo (+2):** Sin esta modificación, *control energetico* afecta a todos en su interior. Con él, el controlador decide quién gana la protección, es golpeado, etc.

## Control mental (5)

**Ornamentos:** anillos concéntricos de energía, mesmerismo, vudú.

El poder de controlar la mente es tal vez la habilidad psíquica más poderosa. Con ella, el mentalista puede ponerse en contacto y controlar a otros mentalmente dentro de 12 pasos haciendo una tirada opuesta de astucia como acción. Con un éxito, el objetivo se convierte en un títere bajo el control del personaje.

Requiere de una intensa concentración, por lo que sufres -1 a todas las demás acciones. Si te aturden o hieren, debes hacer una tirada de espíritu o perder el control (automático si quedas incapacitado, dormido, inconsciente, etc).

Las víctimas controladas pueden hacer otra tirada de astucia para resistirse siempre que se le ordene hacer algo le ponga en peligro o que vaya contra su personalidad, como caminar por un precipicio o atacar a un ser querido (propónselo al GM). Con un éxito te resistes y no actúas esa ronda, mientras que con un aumento te liberas del control. (Por supuesto, el controlador puede volver a intentar controlarte de nuevo en su próxima ronda).

Si el controlador también tiene telepatía, tiene un vínculo mental de distancia infinita con su víctima. El sujeto puede ahora aventurarse fuera del alcance del controlador de 12 pasos y puede transmitir mentalmente cualquier información que el controlador requiera.

#### Modificaciones

**Alterar la memoria (+2 / +4):** Con +2 puntos, el controlador

puede manipular los recuerdos de la víctima para que no recuerde lo que hizo mientras estaba bajo *control mental*. Con 2 puntos adicionales, el controlador puede alterar los recuerdos del objetivo por lo que él cree que hizo algo más durante ese tiempo de su propia elección.

**Múltiples Mentes (+2):** Puedes tratar de controlar una mente adicional por cada vez que adquieres esta modificación. Esto no incurre en una penalización adicional a la concentración, asaltar múltiples mentes no cuenta como múltiples acciones (aunque otras acciones si lo hacen).

## Controlar La Materia (2/Nivel)

**Ornamentos:** Concentración, magia, poderes mutantes, una forma modificada de la materia similar.

El personaje puede manipular un tipo particular de materia elegida a partir de los **tipos de energía** en la página 11.

El rango del poder es de 12 pasos, y su fuerza para empujar, unir, elevar, atacar y similares es igual a d10 además de un tipo de dado adicional por nivel en *controlar la materia*. Utiliza la tabla de fuerza sobrehumana (página 6) para determinar cuanta cantidad puedes manipular.

**Dar forma:** El personaje puede dar forma a tanta materia como pueda levantar con su poder como acción. Componentes y formas no sólidas, como hacer una escultura de piezas metálicas o una barrera de arena (ver más abajo) pueden mantenerse a costa de concentración (-1 a todas las demás acciones), pero colapsan al momento si te mueves fuera del rango o pierdes la concentración. La materia sólida alterada conserva su nueva forma normalmente. La materia creada que no se mantiene conscientemente comienza a disolverse inmediatamente.

**Barrera:** Si se utiliza como una jaula o barrera, el material tiene una dureza de 10 más un punto adicional por cada nivel adicional en *controlar la materia*. No importa si la barrera está hecha de cristal, plumas o piedra, su dureza es un reflejo del poder del controlador en lugar de la resistencia del material.

#### Modificaciones

**Constructo (+3):** El controlador puede dar una vida a constructos hechos de su material elegido. Por cada vez que adquieras esta modificación puedes crear un constructo de materia (ver el recuadro mas abajo). Alternativamente, puedes crear un constructo de tamaño medio como si fuera una horda de criaturas y dividirlo en dos pequeños enjambres cuando es herido. Ver *savage worlds* para las estadísticas de una horda de criaturas.

**Maestro (+5):** El controlador puede afectar a todos los tipos de materia, pero sólo un tipo a la vez.

**Rango (+2):** El alcance del controlador se extiende a 24 pasos.

**Requiere de Materiales (-2):** El personaje no puede crear materia y debe tener una fuente de la misma dentro del alcance de su poder.



## Constructo de Materia

La fuerza del constructo es igual a la fuerza del controlador en *controlar la materia*. Los construtos deben permanecer dentro del rango del controlador o colapsan haciéndose pedazos.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza (Especial), Vigor d8

**Habilidades:** Lucha d6, Notar d6, Lanzar d6

Car: +0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 8 (2)

**Habilidades especiales:**

**Armadura +2:** El constructo está hecho de materia sólida o maleable.

**Constructo:** +2 para recuperarse del aturdimiento, No respira, inmunidad al veneno y enfermedades, ignora un nivel de penalizador por heridas, sin daño adicional de ataques apuntados.

**Vuelo:** 6 pasos, trepada 0. El controlador puede manipular al constructo como si pudiera volar.

**Armamento Natural:** Fue + d10. El constructo tiene puños o "armas" compuestos de la materia controlada. Las armas no tienen habilidades especiales independientemente de la forma.

**Tamaño:** Al aumentar el tamaño lo hace la dureza en 1 por cada uno de los niveles del controlador (la fuerza ya está contabilizada).

## Copiador (1/Level)

**Ornamentos:** Fisiología natural, adaptación, aprendizaje rápido, prodigio.

Este poder permite al personaje copiar cualquier súper poder de otro personaje al que impacte con un ataque de toque exitoso. El valor máximo de puntos en el poder es igual a su nivel en este poder. El poder copiado debe ser idéntico al original en todos los sentidos, incluyendo las modificaciones y ornamentos.

El *copiador* no puede imitar los poderes de dispositivos o inventos ni súper poderes de hechicería (ni poderes duplicados por ellos). Los poderes copiados duran una hora.

### Modificaciones

**Rango (+2):** Puede copiar los poderes de cualquier super que vea en acción (consulta con el GM, pero por lo general necesitara al menos, ver el poder a copiar durante un par de rondas de combate), pero hay que hacer una tirada de astucia a -4 como acción (Tira una sola vez para todos los poderes si tienes versatilidad).

**Dispositivos (+2):** Puede copiar efectos de artilugios, mediante la creación de un artículo similar de alguna manera, a partir de metal, magia, o incluso ilusiones tangibles. El personaje también puede copiar poderes creados mediante la ventaja *inventar*, pero no copia el poder de *inventar*.

**Duración (+3):** El poder se mantiene hasta que copias otro nuevo.

**Mago (+2):** El personaje puede copiar el poder *súper hechicería*.

**Nemesis (+1):** El poder tiene el ornamento opuesto, si es que existe. El GM tiene la última palabra sobre el nuevo ornamento pero debe dar preferencia a uno que represente una debilidad o vulnerabilidad del blanco.

**Excesivamente Preciso (-2):** Además de los poderes copia-

dos, también ganas desventajas físicas que tenga el objetivo.

Esto incluye cualquier desventaja que afecte directamente al uso del poder (como la desventaja transformación).

**Descontrolado (-2):** El personaje copia automáticamente los poderes de cualquier persona que toca (o que le toca), y el contacto con un personaje sin poderes elimina los poderes copiados.

**Versatilidad (+1 / +2):** Por +1 punto, el personaje puede copiar múltiples poderes de un solo objetivo, siempre que el coste total no sea mayor que su nivel en este poder. Con +2 puntos, el personaje puede copiar varios poderes de diferentes objetivos, eliges los poderes que quieres mantener y cuáles abandonar (siempre que el total de puntos no supere al nivel de *copiador*).

## Crecimiento (3/Nivel)

**Ornamentos:** Píldoras de crecimiento, palabras de poder, metabolismo mutagenico.

*Crecimiento* permite a un personaje hacerse más grande, lo que aumenta su tamaño y fuerza. Se necesita una acción completa para crecer o volver al tamaño normal. Si quieres puedes aumentar tu tamaño en menos de lo permitido.

Cada vez que se adquieres *crecimiento* añades +1 al tamaño, que se añade directamente a la dureza y un paso en fuerza del personaje.

Entre tamaño +4 y +7, eres considerado grande, al +8 +10 enorme, y al +11 o más eres gargantuesco. Ver *savage worlds* para los detalles. Si utilizas miniaturas, los personajes grandes ocupan un 2 cuadrados, enormes 3, y gargantuesco 4 más otro recuadro por cada nivel adicional.

### Modificaciones

**Puños Enormes (+1 / +2):** Por +1 punto, el personaje ignora el -2 al ataque contra objetivos más pequeños cuando es grande y reduce él -4 por ser enorme a -2. Con +2 puntos, ignoras el penalizador de ataque -4 cuando eres enorme. Los oponentes más pequeños siguen obteniendo el bono de ataque por tamaño.

**Crecimiento rápido: (+2):** El personaje puede crecer o volver al tamaño normal como acción gratuita.

**Zancada Larga (+2):** Cuando el personaje es grande, su paso se duplica. Cuando es enorme, su paso se duplica de nuevo (paso x4). El dado de paso al correr no es afectado y este modificador no se acumula con el poder de velocidad, utiliza el paso superior.

**Monstruo (-2):** El usuario no puede desactivar este poder; él es siempre de este tamaño. Esto le da un -2 a carisma, le hace mucho más fácil de detectar o seguir, y hace que sea difícil encontrar equipo del tamaño adecuado.

## Curación (5)

**Ornamentos:** resplandor místico, toque milagroso, bendición, tecnología avanzada.

Puedes curarte a tí y a otros de las heridas y la fatiga con un toque. Para ello, el curador decide curar a cualquiera de las heridas o fatiga (son dos usos diferentes del poder). Entonces debes tocar al receptor y hacer una tirada de espíritu como una acción, con un penalizador igual al penalizador de las heridas del receptor, no apliques la penalización por fatiga.

Si fallas sufres un nivel de fatiga que sólo puede ser recuperado tras una hora. Un éxito elimina un nivel de fatiga o heridas con un éxito y dos con un aumento.



Un extra también puede ser devuelto a la acción usando el mismo proceso. El GM debe comprobar si un extra ha muerto o no antes de que el curandero haga su tirada (ver consecuencias del combate en *savage worlds* página 106).

#### Modificaciones

**Cura (+3):** El personaje puede negar cualquier veneno, afec-  
ción, o enfermedad tocando y haciendo una tirada exitosa de  
espíritu (aplicando los modificadores asociados para la enfer-  
medad/veneno en la tirada de espíritu). Fallar la tirada provoca  
un nivel de fatiga para el sanador que puede causar la muerte y  
sólo se recupera después de 24 horas.

**Refrescar (+3 / +5):** Esta habilidad permite al curador ayudar  
a sus aliados en el fragor de la batalla. Para ello, hace una tirada  
espíritu como acción, llenando una plantilla de explosión media  
centrada en el con energía curativa. Cualquier personaje que eli-  
ja dentro de la plantilla se recupera del aturdimiento de forma  
automática. Por 5 puntos, el curandero utiliza una plantilla de  
explosión grande.

**Restauración (+2):** El personaje puede curar lesiones per-  
manentes. Esto requiere una tirada de *curación* a -4 (menos  
cualquier penalizador por heridas actual del objetivo) y sólo se  
puede intentar una vez por lesión en cada personaje (un curan-  
dero diferente podría intentarlo de nuevo).

**Resurrección (+8):** El sumun de la curación es el poder de  
resucitar a un personaje de entre los muertos. En los comics,  
todo el mundo regresa de entre los muertos a menos que la  
muerte fuera parte del origen de un héroe. Este modificador  
solo acorta la espera. Debe haber muerto no más de 24 horas  
atrás y el cuerpo estar razonablemente intacto. Los resucitados  
vuelven a la vida ilesos pero exhaustos. Se tarda una hora en  
recuperar cada nivel de fatiga.

### Deflectar (1/Nivel )

**Ornamentos:** Vientos arremolinados, escudo místico, reac-  
ciones rápidas, “sexto sentido”.

Este poder desvía ataques. Cada nivel aplica un penalizador  
de -1 a todos los ataques a distancia hechos contra el personaje.  
La penalización máxima es de -10.

*Deflectar* no se acumula con penalizadores de otros poderes  
(utiliza sólo el más alto si un personaje tiene más de un poder  
que penalice este mismo tipo de ataque).

#### Modificaciones

**Protector (+1 / +2):** Por 1 punto, puedes aplicar tu poder de  
*deflectar* a una persona junto a ti como acción gratuita. Pierdes  
el beneficio del poder mientras lo haces. Por 2 puntos, puedes  
dividir los niveles de *deflectar* entre ti y todos los personajes ad-  
yacentes como acción gratuita.

### Deteriorar (4)

**Ornamentos:** Óxido, corrosión, putrefacción, ácido.

Este terrible poder destruye la materia. Cada ronda comple-  
ta en contacto con un material destruyes 5 kilos de materia.

Dañar a los seres vivos requiere un ataque de toque. Si tie-  
nes éxito, la víctima debe hacer una tirada de vigor o sufrir una  
herida.

La ropa gruesa (hasta armadura +1) absorbe una herida la  
primera vez que el personaje es golpeado (a no ser que ataques  
mediante un ataque apuntado), la armadura +2 o más absorbe  
dos. Después de eso, la ropa o armadura pierde su eficacia por

quedar estropeada.

#### Modificaciones

**Toque de Midas (-2):** No puedes cancelar el poder. Todo lo  
que tocas (excepto a ti mismo) con tus manos desnudas se co-  
mienza a *deteriorar*.

**Deterioro Rápido (+2):** Cada vez que compras esta modi-  
ficación, la cantidad de materia destruida se dobla. No tiene  
efecto adicional sobre los seres vivos.

**Fuerte (+1):** Las tiradas de vigor se hacen con -2.

### Duplicación (3/Nivel)

**Ornamentos:** Doble dimensional, homúnculo, ilusión, yoes  
futuros.

Puedes crear copias de ti mismo como una acción. Cada  
nivel permite un “clon” adicional. Las copias no tienen ningún  
poder del duplicador, ni poderes utilizados o ganados como  
*copiador*, *inventar*, o *súper hechicería*. Las copias creadas son extras  
incluso si el creador es un comodín y están completamente bajo  
el control del creador.

Los duplicados sufren siempre un defecto. Tal vez no su-  
dan, no proyectan sombra, o tienen algún otro “defecto”. Con  
una tirada de notar a -2 se puede determinar si es una copia o  
el real. Ten en cuenta que los enemigos no detectan al instante  
a una copia, realmente no saben decir si es o no una copia o el  
real.

Los duplicados pueden ser disipados a capricho del súper y  
desaparecen automáticamente si estas incapacitado.

#### Modificaciones

**Mejorado (+1):** El defecto de los duplicados es menos dis-  
cernible. La tirada de notar es a -4 para determinar si es una  
copia o el real.

**Ascensión (+2):** Si mueres mientras un duplicado sobrevi-  
ve, el duplicado se convierte en el original, pero no puedes usar  
tu poder de duplicación durante 1d6 días.

### Dureza (1/Nivel)

**Ornamentos:** Chicos grandes, piel robusta, huesos reforza-  
dos.

Este poder mejora la armadura del personaje en +1, piel sú-  
per fuerte, mística, huesos densos, etc. El bonificador máximo  
del poder *dureza* es +10. Ten en cuenta que esto es independien-  
te de la armadura, ya que no puede ser negada por ataques de  
perforación de armadura.

#### Modificaciones

**Resistente (+3):** Tu personaje es tan resistente que sólo el  
daño más grave le causa daños. Si estas aturdido, un resultado  
de aturdimiento adicional no tiene ningún efecto (normalmente  
causaría una herida).

### Elasticidad - Ver Metamórfico

### Emisión (2)

**Ornamentos:** Dispositivos de alta tecnología, hombres má-  
quina, antenas grandes.

Puedes sintonizar las emisiones de radio y televisión, siem-  
pre y cuando haya una conexión a la red dentro de 1,5 kilome-  
tros. Conectarse a una transmisión cifrada requiere una tirada  
de astucia a -2.

## Modificaciones

**Manipulación (+2 / +4):** Puedes también manipular sonidos e imágenes. Por 2 puntos, puede transmitir cualquier audio o vídeo tal y como aparece. También puedes transmitir tu propia voz sin hablar. Por 4 puntos, puedes generar imágenes o sonidos electrónicos, imitar a presentadores de noticias populares, estrellas del pop o superhéroes, siempre y cuando hayas estudiado a la persona antes.

**Un canal (-1):** El personaje sólo puede sintonizar (o manipular si se toma esa modificación) un canal a la vez.

Debes hacer una tirada de astucia para conectar con el canal deseado (a -4 si está cifrado).

**Alcance (+1):** Puedes aprovechar las emisiones de hasta 160 kilómetros de distancia.

## Encoger (4)

**Ornamentos:** Píldoras de reducción, palabras mágicas, metabolismo mutado.

Permite al héroe ser más pequeño al tiempo que conserva su fuerza normal. El personaje puede reducir a una décima parte su altura normal (entre 15 cm y 30 cm), haciéndole pequeño (ver *savage worlds*). Eres generalmente más difícil de detectar (-2 a notar).

Mientras el personaje esta encogido tiene su fuerza normal, aunque es más frágil al daño ya que su dureza se reduce en -2.

Reducir o volver a su tamaño normal requiere una acción. Un personaje no puede utilizar *encoger* y *crecimiento* al mismo tiempo.

## Modificaciones

**Densidad (+1):** La dureza del personaje no se reduce cuando esta encogido.

**Microscópico (+4):** Puedes llegar a ser del tamaño de una bacteria. En esta forma no puedes generalmente afectar o ser afectado por el mundo normal. Ni el gas venenoso te afecta, aunque las bacterias pueden manifestarse como monstruos gigantescos. Por contra, puedes entrar en casi cualquier lugar completamente invisible (incluso las instalaciones "herméticas" no ofrecen ningún obstáculo), viajar a través del cuerpo humano (al estilo de El viaje fantástico), y así sucesivamente.

**Cambio rápido (+1):** El personaje puede encogerse (o Desencongerse) como acción gratuita. Si es durante un ataque de pelea, puedes aplicar tu impulso al golpe, añadiendo +4 al daño.

**Diminuto (+4):** El personaje puede reducir su tamaño hasta 2,5cm o menos. El modificador a los ataques aumenta a +4, la penalización a notar baja a -4. La dureza sufre un penalizador -2 adicional.

## Enmarañar (3)

**Ornamentos:** Bomba de pegamento, vides, red eléctrica, esposas, telas de araña, encuadernaciones hechicería.

Este poder permite que entorpezcas al blanco con algún tipo de material, como energía, cuerdas, enredaderas o correas

Para atrapar a la víctima se realiza una tirada de pelear contra un enemigo adyacente. Si el ataque tiene éxito, la víctima es atada y sufre un -2 de penalización al paso y habilidades vinculadas a agilidad y vigor hasta que se libere. Con un aumento, el objetivo queda totalmente enmarañado, sin poder hacer ninguna acción física, salvo tratar de liberarse.

En cualquier caso, el objetivo puede hacer una tirada de

vigor o agilidad a -2 para intentar escapar. Un aumento permite liberarse y actuar en la misma ronda.

## Modificaciones

**Efecto En Área (+2 / +4):** Con 2 puntos, afecta a todos en una plantilla de explosión media. Con 4 puntos el héroe puede usar una plantilla media o una plantilla de explosión grande.

**Resistente (+2):** El material es muy resistente. Aquellos atrapados por el, hacen su tirada de vigor o agilidad a -4 para escapar.

## Esbirros (2/Nivel)

**Ornamentos:** Matones uniformados, una pandilla.

Cualquier buen villano tiene *esbirros* leales, mientras que los más grandes héroes suelen ir acompañados de valientes (o mercenarios) subordinados.

Cada nivel de *esbirros* proporciona un esbirro leal bajo el control del jugador. A diferencia de los aliados normales adquiridos a través del roleo, los *esbirros* son reemplazados en caso de pérdida (con cualquier avance obtenido), tras 1d6 días. La sustitución puede ser por contrato, construcción, convocación, o puede ser que sea devuelto a la vida en función de Poderes o algún evento específico.

## Modificaciones

**Convocación (+4):** Puedes convocar a tus *esbirros* a través de portales mágicos, transporte rápido, etc., como una acción. Llegan en 1d4 +1 rondas a 12 pasos del convocador, y están equipados como corresponda a su rol (los guerreros con espadas y cota de malla, matones con pistolas y cuchillos, etc).

**Superpoderes (variable):** Cada punto gastado en esta modificación dona un punto de poder a cada *esbirro*. Estos pueden ser gastados en súper poderes como de costumbre.

## ESBIRRO TIPICO

El GM debería adaptar los esbirros al perfil para adaptarlos a su amo. Por ejemplo, los *esbirros* de un villano de las profundidades oceánicas, sería normal que fueran acuáticos.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

**Habilidades:** Pelea d6, Notar d6, Disparar d6, Lanzar d6  
Car: +0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5

**Equipamiento:** El amo puede equipar a sus secuaces como guste. Los esbirros convocados estarán equipados como lo estaban la última vez.

## Eterno (1)

El héroe no se ve afectado por el proceso de envejecimiento, poderes o efectos que hagan referencia al envejecimiento.

## Modificaciones

**Muy Viejo (+1):** El personaje ya es bastante viejo, aumentando sus experiencias en la vida por lo que añade +2 a las tiradas de conocimientos generales. Se recomienda, adquirir puntos en habilidades, pero no es obligatorio.

## Explotar (2/Nivel)

**Ornamentos:** Bombas, forma radiactiva, canalización de energía.

Tienes la habilidad inusual de *explotar*! tu propio cuerpo no se ve afectado o se reforma inmediatamente después.

El héroe debe primero “cebarse” a sí mismo, de pie, quieto y como acción en la primera ronda. Al comienzo de su siguiente acción, explota causando 2d8 daño, además de un d8 por nivel (hasta un máximo de 6d8) en una plantilla media de explosión.

#### **Modificaciones**

**Fatigado (-2):** El personaje queda fatigado después de la explosión (cuatro horas para recuperarse; puede causar incapacitación pero no morir).

**Daño Pesado (+1):** El daño cuenta como arma pesada.

**Gran Explosión (+1):** Utiliza la plantilla de explosión grande en lugar de la plantilla de explosión media.

## **Extremidades Adicionales (3/Nivel)**

**Ornamentos:** Tentáculos, cola, brazo robótico, manifestación extra-dimensional.

Tu personaje tiene una extremidad prensil adicional de algún tipo. Puedes hacer una acción física adicional con ella todos los asaltos, y no sufres penalización por múltiples acciones o de mano izquierda mientras lo usas.

También puedes asignar *extremidades adicionales* para tomar una acción sostenida, como agarrar alguien.

Cada nivel en *extremidades adicionales* otorga una extremidad adicional (y acción).

#### **Modificaciones**

**Alcance (+1):** Las *extremidades adicionales* ganan alcance +1 cada vez que adquieres esta modificación.

## **Gafe (2)**

**Ornamentos:** mal de ojo, maldiciones, gato negro.

Los enemigos constantemente sufren percances, fallos y otros traspies durante sus acciones. Cualquier enemigo que haga una acción directa contra tu personaje, ya sea un ataque, prueba de voluntad, u otra acción sufre un contratiempo si la tirada de dado de habilidad es un 1 natural, independientemente del dado salvaje.

Cuando esto ocurre, se encasquilla el arma del enemigo, se resbala y cae, el poder de un súper villano falla, y así sucesivamente. El efecto exacto depende del GM, pero por lo general se debe hacer que el enemigo pierda su ronda como mínimo.

#### **Modificaciones**

**Muy Gafe (+2):** Los enemigos sufren una desgracia con una tirada de 1 o 2 en su dado de habilidad.

## **Hablar Idiomas (1)**

**Ornamentos:** Dispositivos, lectura de la mente superficial, habilidades latentes.

Tu héroe puede hablar cualquier idioma. Si es uno que nunca ha oído antes, durante los primeros minutos tu nivel será vulgar, llegando a nivel coloquial en pocas horas.

#### **Modificaciones**

**Escritura (+1):** Puedes leer y escribir cualquier idioma (después de un breve estudio o practica si no tenías experiencia previa o acceso a referencias).

## **Ilusión (2/Nivel)**

**Ornamentos:** Conjuro, trucos mentales, hologramas.

*Ilusión* permite a tu personaje crear imágenes y sonidos imaginarios. Las ilusiones no pueden influir en el mundo real. Una bestia imaginaria podría “levantar” un coche, pero en verdad,

el coche sólo es “borrado”, mientras que uno falso es arrojado por la bestia. La *ilusión* debe cubrir el objeto “borrado”, y no puede imitar la verdadera invisibilidad.

El rango de la *ilusión* es la vista, y el volumen total, es una esfera de 7 metros de diámetro (4 cuadrados), más 2 metros adicionales (1 cuadrado) por cada nivel del poder.

#### **Modificaciones**

**Calidad cinematográfica (+1):** Las cámaras y micrófonos detectan y graban las ilusiones.

**Oscurecimiento (+2 / +4):** La *ilusión* se puede usar para oscurecer la visión. Por 2 puntos, inflige una penalización de -2 a todas las tiradas que dependan de la visión. Con 4 puntos, inflige una penalización de -6. El súper es inmune a sus propias ilusiones, pero otros (incluyendo los aliados) no lo son. Esta no es una oscuridad real, por lo que Visión en la Penumbra y otros tipos de mejoras de visión no reducen la penalización.

**Conmoción (+2):** La *ilusión* puede atacar a un objetivo por nivel de poder en cada ronda. Golpea automáticamente y cada objetivo afectado debe hacer una tirada de astucia o quedar aturdido. Un segundo resultado de aturdido de una ilusión no causa una herida real, pero aquellos que obtengan un 1 en astucia sufren una herida por la conmoción.

**Dirigido (-1):** La *ilusión* afecta a la mente en lugar de crear trucos de luz. Cualquier personaje que quiere “descreer” una *ilusión* en particular puede hacer una tirada de astucia opuesta como acción gratuita en su ronda. Si tiene éxito, se puede detectar lo que es real y lo que es falso y es inmune al poder durante el resto del encuentro.

## **Infección (3)**

**Ornamentos:** Toque nauseabundo, enjambre de moscas, aura de corrupción.

Infectas con una enfermedad mágica o extremadamente virulenta a través de un ataque de toque. Las armaduras completamente selladas protegen de los ataques de toque infecciosos, pero el tejido regular y similares no.

Si el ataque tiene éxito, el objetivo debe hacer una tirada de vigor. Un fallo significa que está infectado (ver más abajo), un éxito significa que no se produce ningún efecto, un aumento que el defensor es inmune a la infección de este atacante para el resto de este encuentro.

Un infectado sufre un nivel inmediato de fatiga. En su siguiente acción, tiene que hacer una segunda tirada de vigor. Con un aumento, no hay ningún efecto más y es inmune a cualquier efecto adicional de este atacante particular para el resto del encuentro. Un éxito hace que no suceda nada más en esta ronda, pero el infectado debe tirar de nuevo en su próxima acción. Si falla gana otro nivel de fatiga.

La fatiga puede llevar a la muerte. Se recupera un nivel de fatiga al día (se reduce a la mitad con atención médica).

#### **Modificaciones**

**Portador (-1):** El personaje no puede “apagar” su capacidad de transmitir enfermedad. Debes usar un traje de seguridad absolutamente sellado o correras el riesgo de infectar a sus amigos. Sufres un -2 carisma con aquellos que sean conscientes de su condición de “María Tifoidea”.

**Contagioso (+2):** Las personas infectadas pueden transmitir la infección a cualquiera que entre en contacto con su piel, lo que requiere la misma tirada de vigor para evitar el efecto.

**Virulento (+1):** La tirada de vigor para resistir la infección se hacen a -2.

## Ingenioso (2)

**Ornamentos:** Buena formación, híper inteligente, memoria fotográfica, robot.

El personaje ignora la penalización de -2 al hacer tiradas de habilidad no entrenadas.

## Inmune al venenos / Enfermedades (1)

**Ornamentos:** Alienígenas, modificaciones genéticas, filtros.

El personaje es completamente *inmune al veneno* o *enfermedades*. El poder puede ser comprado dos veces para resistir ambas cosas, incluyendo los poderes de *veneno* e *infección*.

## Intangibilidad (5)

**Ornamentos:** Bruma o forma de energía, fantasma, fase, enjambre de insectos.

*Intangibilidad* hace que el personaje sea incapaz de afectar o ser afectado por ataques u objetos físicos y energéticos. Puede atravesar paredes y cualquier objeto sólido, pero no puede afectar al mundo físico, mientras sea intangible.

Tanto activar *intangibilidad* como desactivarla requiere una tirada espíritu y es una acción.

Mientras seas intangible, los objetos que lleve el personaje también se vuelven intangibles y no funcionan. Otras personas transportadas por el no adquieren *intangibilidad* y por lo tanto caen.

Si el héroe se vuelve corpóreo “dentro” de alguien o algo, tanto el como su víctima sufren daño. Una mano hace 1 herida a cada uno, un brazo hace 2 heridas, ambos brazos hace 3 heridas, y todo el cuerpo hace 4 heridas.

**Vulnerabilidades:** Algunas formas de ataque siguen afectando al personaje intangible (dependiendo de sus ornamentos). Si un personaje optó por forma de niebla como su ornamento, el GM puede decidir que el fuego u ornamentos basados en viento sigan afectándolo con normalidad. Del mismo modo, un fantasma podría ser afectado por los ataques mágicos o espirituales. ataques mágicos o psíquicos deberían afectar casi siempre a las criaturas incorpóreas.

### Modificaciones

**Fase (+5):** El personaje puede salir de su fase y llevar a cabo una acción (como un ataque) e inmediatamente entrar en fase de nuevo siendo incorpóreo de nuevo. Esto requiere de una sola tirada de espíritu con éxito que elimina la fase y entra de nuevo en ella(o viceversa). Un oponente puede golpear al personaje, mientras sale de su fase estando en espera e interrumpiendo su acción.

**Permanente (-2):** El personaje es permanentemente intangible. Debes hacer una tirada de espíritu para afectar el mundo físico. Cada vez que falla esta tirada, sufres fatiga que puede incapacitarte, se recupera tras una hora. Además de las cuestiones obvias de rol, sólo puedes curarte con curación natural o por medios sobrenaturales (como poderes).

**Control Reflexivo (+2):** Tienes una reacción instintiva al volverte corpóreo dentro de un objetivo o si alguien intenta que salgas de fase dentro de él. Haces una tirada de vigor en esos casos, reduces el daño causado en una herida por cada éxito y aumento.

**Transportar (+2):** El personaje puede hacer intangibles objetos por su valor en peso, o hasta dos personajes voluntarios que llevara de la mano o en brazos. La tirada de espíritu se hace a -2 y el fracaso provoca un nivel de fatiga que puede causar incapacitación y se recupera a un ritmo de un nivel por hora. Solamente puedes hacer acciones de movimiento mientras llevas a los demás.

## Interfaz (2)

**Ornamentos:** Robots, cyborgs, portátiles, cable.

Puedes conectarte a aparatos electrónicos, dándote mayor acceso a sus mecanismos internos que otros. Ganas +4 a las tiradas que impliquen el uso de las computadoras u otros aparatos electrónicos.

### Modificaciones

**Rompe Códigos (+1):** Puedes abrir cerraduras electrónicas, sistemas de seguridad derivados, y anular otros dispositivos de seguridad similares sin necesidad de herramientas. Esto requiere una tirada de forzar cerraduras, modificada por la calidad de la cerradura. Puedes incluso tirar aun no estando cualificado en la habilidad lo que normalmente no se permite, y aún añades el bono +4 por la *interfaz*. Se tardan 1d6 asaltos para eludir un sistema o la mitad (redondear hacia abajo) con un aumento.

## Inventar (2/Nivel)

**Ornamentos:** Súper genio, educación avanzada.

Este impresionante poder permite a un inventor crear dispositivos de uso único que duplican cualquier otro poder de este libro. Un personaje debe tener una astucia mínima de d10, conocimiento (ingeniería) d10, y reparación d10 para comprar este poder.

Puedes crear un dispositivo que imite cualquier poder de este libro. No puedes utilizar el modificador genérico limitación para que sea un dispositivo (ya que lo es), pero puedes utilizar otras limitaciones como de costumbre.

El coste del poder duplicado nunca puede ser mayor que el nivel de poder en *inventar*. Puedes crear varios dispositivos, siempre y cuando tengas el nivel en *inventar* para pagar por ellos. Por ejemplo, un súper con *inventar* en el nivel 10, puede tener dos dispositivos de 4 puntos y un tercer dispositivo de 2 puntos.

Un dispositivo inventado necesita 10 minutos por nivel de coste para su construcción. Los dispositivos creados son permanentes, pero se pueden desmontar, liberando así los puntos para *inventar* nuevos dispositivos.

Los dispositivos pueden darse a otros héroes, pero las tiradas hechas para usarlos se hacen con -2, ya que sólo el inventor entiende realmente sus improvisadas creaciones.

### Modificaciones

**Al Vuelo (+3):** Esta modificación permite al inventor la posibilidad de cambiar sus poderes rápidamente. Como una acción, el personaje puede hacer una tirada de reparar para tratar de cambiar sus niveles de un poder (o poderes) a un único otro poder. Sufre una Penalización de -1 a la tirada por cada nivel cambiado al nuevo poder. Si no lo logra, no sólo no puede obtener el nuevo poder, sino que pierde los poderes que estaba intentando cambiar también. Si el inventor saca un 1 en su dado de reparar (independientemente del dado salvaje), queda aturrido por un fallo técnico o retroalimentación del dispositivo.



## Invisibilidad (4/Nivel)

**Ornamentos:** Alteración celular, traje furtivo o camaleónico.

El personaje y todo su equipo se mimetiza con el entorno dificultando su detección. Aun así los seres invisibles dejan alguna huella reveladora de su presencia, ya sea un reflejo, un olor, huellas, etc., por lo que los enemigos consiguen una tirada de notar a -2 por cada nivel en *invisibilidad* para detectarlos si se les da alguna razón para ello, o si el personaje invisible se encuentra a 5 pasos (10 metros). Si el personaje invisible hace algo obvio, como atacar o estar de pie bajo la lluvia, la penalización de ataque se reduce a la mitad y no es necesaria una tirada de notar para detectar su presencia.

Los ataques realizados contra héroes invisibles sufren una penalización de -2 por nivel, hasta un máximo de -6 (usa sólo el penalizador más alto si un personaje tiene un poder que otorgue penalizadores al ataque).

### Modificaciones

**Permanente (-2):** El personaje es siempre invisible. Además de las cuestiones de rol obvias, tales como encontrarle estando incapacitado, *invisibilidad* ante los aliados o la dificultad de las relaciones personales, los que tratan de curarle sufren una penalización de -4 puesto que sus heridas no se pueden ver.

**Personal (-2):** La *invisibilidad* no se extiende a lo transportado. Debes ir al natural para ser invisible. Llevar cualquier objeto cuenta como una acción obvia para efectos de detectarle.

**Proyección (+4 / +6):** Puedes proyectar tu campo de invisibilidad. Por +4 puntos, puedes compartir tu poder con otro personaje adyacente como acción en cada ronda. Por +6 puntos, puedes compartir tu poder con un personaje adyacente como acción gratuita cada ronda, o hasta seis aliados adyacentes como una acción normal cada ronda. Esta modificación no se puede adquirir junto a la modificación anterior **personal**.

## Leer La Mente (3)

**Ornamentos:** Concentración, resplandor místico.

*Leer la mente* permite a un personaje leer los pensamientos de los demás. Es una tirada de astucia opuesta con un rango de 12 pasos. Un fallo provoca un nivel de fatiga para el lector de mentes que requiere una hora para recuperarse.

Un éxito detecta los pensamientos superficiales del objetivo, y un aumento revela un solo corto recuerdo (no más de 5 minutos) o hechos conocidos acerca de un tema específico en la misma cantidad de tiempo. Independientemente del resultado, el objetivo es consciente de que alguien está en su cabeza. *Leer la mente* de una persona sin que sea consciente aplica un penalizador de -4 a la tirada, pero el objetivo solamente es consciente si el lector de mentes saca un 1 en su dado de astucia independientemente del resultado en el dado salvaje.

### Modificaciones

**Dominio de la memoria (+3):** El lector de mentes no sólo puede leer los recuerdos, sino también alterarlos y repararlos. Esto requiere una tirada opuesta de astucia como si leyera la mente (incluyendo la fatiga con un fallo). Si tiene éxito, el personaje puede borrar la memoria a corto plazo. Con un aumento puede cambiar por completo la memoria o eliminar la memoria a largo plazo (hasta una hora).

Puedes reparar la memoria (cambiada debido a este poder, control mental, o tal vez perdida por un traumatismo), recuperar memoria a corto plazo o una parte más larga (5 minutos

como máximo) con un éxito, o la totalidad con un aumento. Si la memoria se vio alterada por otra persona, se requiere una tirada opuesta de astucia entre el lector de mentes contra quien la altero. El objetivo puede tirar su propia astucia como una tirada cooperativa tanto a favor de recuperar la memoria como en contra dependiendo de si quiere revelar o mantener la memoria original oculta.

**Cabalga mentes (+3):** Puedes ver, oír, saborear, tocar y sentir a través de los sentidos de la persona con la que estás en contacto. Esto requiere concentración absoluta, por lo que no hay otras acciones posibles mientras se hace.

## Malfunción (3)

**Ornamentos:** Pulso electromagnético, maleficios, mala suerte.

El personaje puede causar que un dispositivo tecnológico falle, escogiendo un objeto dentro de 12 pasos y tirando espíritu, menos los modificadores indicados mas abajo. Con un éxito, el dispositivo falla. Los dispositivos más simples simplemente dejan de funcionar. Los dispositivos moderadamente complejos pierden un subsistema aleatorio, determinado por el GM.

Los subsistemas de dispositivos complejos pueden seleccionarse. Esto incurre en una penalización de -2.

Causar por ejemplo que el cañón de un tanque falle, tiene un modificador total de -6 (-4 por ser un dispositivo complejo, -2 por que el cañón es un subsistema).

### Modificaciones

**Área De Efecto (+2):** *Malfunción* afecta a todo en una plantilla de explosión media.

## TABLA DE MALFUNCIÓN

Penalizador	Dispositivo
0	Simple (abrelatas, pistola, arco)
-2	Moderado (rifle láser, transmisión coche, microondas)
-4	Complejo (tanque, el hardware escudo militar, tecnología alienígena)

## Metamórfico (3)

**Ornamentos:** El cuerpo está compuesto por una materia particular, energía o elástico.

El héroe tiene un cuerpo metamórfico de un **tipo de energía** o materia, elegido entre los **tipos de energía** (página 11). Este puede ser su estado normal a tiempo completo, o puede no serlo en cuyo caso **requiere activación** para usar e poder *metamórfico*.

El héroe puede estirar o contorsionar su cuerpo en formas básicas, alterando el tamaño en +/-3. Esto no altera su masa, por lo que su dureza no varía.

No posees órganos vitales (o son muy resistentes, están ocultos o protegidos). Los ataques apuntados no tienen ningún efecto en ti. Recibes sólo la mitad de los daños causados por las caídas o golpes y cardenales, además estos sólo pueden incapacitarte, nunca matarte.

### Modificaciones

**Agarre (+1):** Un héroe con un **tipo de energía** de **materia** puede entrelazar fácilmente sus miembros en torno a enemigos,



otorgándole +2 a los ataques de agarrar.

**Alcance (+ 1/nivel):** Puedes estirar tus extremidades, ganando +1 alcance por nivel en esta modificación.

**Reabastecer (+3):** Si estás en contacto con una sustancia idéntica a tu tipo de poder, puedes gastar una acción para hacer una tirada de vigor. Con un éxito curas una herida, dos con un aumento.

**Viscoso (+1):** El metamorfo puede aplanarse, exudarse, o de otro modo impulsarse a sí mismo a través de aberturas excepto espacios herméticamente cerrados. La cantidad de tiempo que tardes depende del GM, el diámetro de la abertura, y el material del que estés compuesto.

## Miedo (3)

**Ornamentos:** Mirada fría, rostro horrible, capucha oscura.

Algunos personajes son tan amenazantes que generan un control de miedo en todos los que los ven. El miedo debe ser activado para funcionar, es una acción libre y afecta a todos los enemigos (o espectadores neutrales) dentro de 12 pasos. Incluso si estás causando *miedo* permanentemente debes gritar, vociferar, mirar ferozmente, u “activar” el poder de otra manera.

Ningún enemigo puede verse afectado más de una vez por escena.

### Modificaciones

**Espantoso (-2):** El efecto es permanente o inherente y resta 2 del carisma del personaje.

**Terror (+2):** El control de miedo se hace a -2 ya que el personaje es particularmente atemorizante de alguna manera.

## Negación (4)

**Ornamentos:** Dispositivos, magia, toque parasitario.

Este práctico poder te permite negar los rasgos de un enemigo (y poderes con la modificación absorción). Con un ataque de toque exitoso, eliges un atributo o habilidad y haces una tirada de espíritu enfrentada con el objetivo. Un éxito reduce el rasgo un tipo de dado por cada éxito y aumento (a un d4 mínimo).

Como una acción, el personaje afectado puede hacer una nueva tirada de espíritu opuesta cada ronda para librarse de la negación. Las capacidades robadas vuelven automáticamente si el negador queda incapacitado.

### Modificaciones

**Pleno Espectro (+5):** El personaje afecta a todos los rasgos del objetivo (o poderes si también tiene absorción) en lugar de uno solo.

**Absorción (+5):** Puedes negar un poder en lugar de un rasgo. Si el objetivo es más poderoso que tu (consulta al GM, pero en general significa que tiene más puntos de poder), agrega +2 a su tirada espíritu para resistir.

## No Muerto (10)

**Ornamentos:** Vampiros, liches, zombis, atormentado.

Unos pocos individuos no permiten siquiera que los detenga ni la fría mano de la muerte. Estos son los vampiros, zombis, liches, rencorosos retornados de ultratumba, y más.

Los detalles específicos de las capacidades del *no muerto* dependen de su “especie”, eso sí, todos los muertos vivientes tienen algunas cosas en común. Un *no muerto* gana +2 a dureza, +2 a recuperarse del aturdimiento, no respiran, son inmunes a la enfermedad y los venenos, y no sufren daño adicional de

ataques apuntados. Un comodín *no muerto* también ignora un punto de penalización por heridas sufridas.

Un *no muerto* no se beneficia de la habilidad de sanar, pero tira curación natural una vez por día. Sufre -2 a carisma en contacto cercano debido a su piel fría y húmeda y su oscura aura. (Si un *no muerto* se ha deteriorado, gana la desventaja feo.)

Los *no muertos* que se ven obligados a tirar en la **tabla de heridas críticas** no se desangran ni sufren lesiones permanentes, simplemente quedan incapacitados hasta que se curan. Aún pueden morir (otra vez), usando las reglas normalmente.

## Parada (1/Nivel)

**Ornamentos:** Garras, escudos místicos, reacciones rápidas, “sexto sentido”.

La *parada* de tu personaje se incrementa en +1 cada vez que adquieres este poder, hasta un máximo de +10. No se acumula con penalizadores de otros poderes (utiliza sólo el más alto si se solapan penalizadores procedentes de poderes).

### Modificaciones

**Desviar (+4):** Si estás armado con un arma, escudo, u otro elemento sólido y eres golpeado con un ataque a distancia, puedes sacrificar su siguiente acción (o sales de espera) para desviar el ataque usando tu capacidad de *parada*. Esto requiere una tirada de agilidad para armas arrojadas, -2 armas de fuego, armas de energía o poderes, y -4 explosivas, disparos dobles, o ráfagas cortas. Los ataques de área no podrán ser desviados. Si la tirada tiene éxito, el ataque es inofensivamente redirigido y falla. Con un aumento, golpea cualquier blanco disponible a elección del personaje dentro de 12 pasos. Tira el daño base del ataque, haciendo caso omiso de cualquier aumento en la tirada original.

**Protector (+ 1 / + 2):** Con 1 punto, el personaje puede aplicar su poder de *parada* a un personaje adyacente a él como una acción libre. Pierde el bono de *parada* para sí mismo mientras lo hace. Con 2 puntos, el personaje puede dividir sus niveles de *parada* entre él y todos los personajes adyacentes como una acción libre.

## Parálisis (3)

**Ornamentos:** Toque Venenoso, aliento hediondo, tentáculos, bloqueo mental.

Un ataque de toque con éxito hace que la víctima tenga que hacer una tirada de vigor si el poder es físico, astucia si es mental o espíritu si se trata de una cuestión de voluntad (el GM y el jugador deben decidir esto cuando se adquiere el poder, basado en su ornamento).

Si la víctima falla la tirada, queda incapacitada. En su siguiente ronda, la víctima paralizada hace una tirada de vigor (astucia o espíritu) para negar el efecto. Con un aumento, te recuperas y puedes actuar normalmente. Con un éxito, niegas el efecto pero estás aturdido y tu paso reducido a la mitad hasta que te recuperes del aturdimiento.

### Modificaciones

**Fuerte (+1):** El objetivo hace sus tiradas de vigor (astucia o espíritu) a -2.

## Posesión (8)

**Ornamentos:** Fantasma, intercambiar alma.

Esta terrible capacidad te permite echar el alma de un obje-

tivo fuera de su cuerpo para tomar tú mismo el control.

Para ello, debes estar a 24 pasos de tu objetivo y tenerlo visible. A continuación, se realiza una tirada de espíritu opuesta. Si tienes éxito, tomas el control sobre el objetivo durante una acción. Con un aumento, lo controlas todo el tiempo que mantengas la concentración (-1 a todas las demás acciones). El rango del poder se ignora una vez que la víctima esta poseída, de manera que puedes moverte a la distancia que desees.

El cuerpo del controlador está completamente indefenso durante el periodo de la *posesión*, así que es mejor que lo dejes en un lugar oculto o protegido por un aliado.

La víctima puede hacer una tirada gratuita de espíritu para retomar el control si su cuerpo poseído recibe una herida o es aturdido. Si el cuerpo del controlador resulta herido, automáticamente su espíritu vuelve a su cuerpo y libera al objetivo.

Las víctimas poseídas son plenamente conscientes de sus acciones mientras son controladas (los recuerdos pueden ser borrados con el poder *control mental*).

#### Modificaciones

**Memoria (+2):** El poseedor tiene acceso a todos los recuerdos de la víctima.

### Reflejos Asombrosos (4/8)

**Ornamentos:** Reflejos animales, percepción extra-sensorial, trayectorias calculadas, sentido del peligro.

Mientras el héroe sea consciente de un ataque, el ataque sufre una penalización de -2 (o -4 con coste 8). Esto se aplica tanto en cuerpo a cuerpo como en ataques a distancia, pero no se acumula con penalizadores de otros poderes (utiliza sólo el más alto si tienes más de un penalizador que provenga de poderes).

#### Modificaciones

**Reflejos Cegadores (+2):** Puedes evitar también los ataques de efecto de área. A no ser que te cojan desprevenido, puedes hacer una tirada de agilidad contra el resultado del ataque. Si tienes éxito, te trasladas a una casilla del borde más cercano de la explosión (siempre y cuando esté dentro de tu movimiento normal).

### Regeneración (2/Nivel)

**Ornamentos:** No muerto poderoso, factor curativo mutante, magia.

Ya sea mediante la auto regeneración de la carne y sangre o de tecnología avanzada, te curas en un increíblemente corto periodo de tiempo.

En nivel 1, haces una tirada de curación natural cada día, a nivel 2, cada hora, a nivel 3, cada 10 minutos, a nivel 4, cada minuto, y en el nivel 5 (el máximo), haces una tirada de curación natural cada ronda.

#### Modificaciones

**Recuperación (+1):** Te recuperas de la fatiga en la mitad de tiempo.

**Restablecimiento (+2):** Puedes recuperarte incluso de los daños traumáticos graves. Trata todas las lesiones permanentes como temporales.

### Resistencia (1/5/10)

**Ornamentos:** Otros poderes que controlan o afectan al tipo de energía.

Eres resistente a un tipo particular de daño o efecto elegido

entre los **tipos de energía** (página 11). Por 1 punto ganas un +4 a la dureza contra el daño de ese tipo, y +4 a resistir efectos de esa energía. Generalmente eres inmune, incluso a los efectos más intensos (no ataques) de ese tipo de energía, por ejemplo alguien con *resistencia* al fuego podría entrar en un edificio en llamas sin ningún riesgo, pero aún se quemaría si termina cayendo en lava.

Por 5 puntos, recibes +4 a las tiradas de *resistencia* igual que antes, pero sufres la mitad del daño contra el tipo de energía (en vez de ganar un +4 a dureza). También eres inmune a todos, los efectos más extremos, por ejemplo alguien con *resistencia* al fuego no se vería afectado por la lava, pero no podrías acercarte sol.

Por 10 puntos, resistes el tipo de energía por completo. Con *resistencia* al fuego ya no sufres daño de fuego de ningún tipo, y, literalmente, podrías tranquilamente caminar sobre la superficie del sol.

**Espacio:** Para sobrevivir en el espacio, necesitas 1 punto de *resistencia* al aire (por el vacío), el frío, el fuego / calor y la radiación, un coste total de 4 puntos. Todavía necesitas alguna forma de respirar (o no tener la necesidad de acerlo como con el poder *anaeróbico*), y no puedes moverte sin *vuelo* o alguna otra forma de propulsión.

### Salto (1-5)

**Ornamentos:** Fuerza masiva, muelles, piernas gruesas.

Eres capaz de saltar edificios altos de un solo salto. El número de puntos en este poder determina hasta dónde puedes saltar como acción gratuita.

Ignoras el daño por caídas hasta la distancia de salto vertical (a no ser que algo impida que aterrices con tus pies).

#### TABLA DE SALTO

Nivel	Vertical Distancia	Horizontal Distancia
1	2 pasos (4 metros)	4 pasos (8 metros)
2	4 pasos (8 metros)	8 pasos (16 metros)
3	8 pasos (16 metros)	16 pasos (32 metros)
4	16 pasos (32 metros)	32 pasos (64 metros)
5	32 pasos (64 metros)	64 pasos (128 metros)

### Sentido Del Peligro (2)

**Ornamentos:** Percepción extrasensorial, premoniciones, sentidos sobrenaturales.

Detectas y presientes el peligro. Tiras notar para detectar peligros ocultos, con un aumento comienzas la primera ronda de una emboscada o ataque sorpresa en espera. (Esta es una versión superior de la **ventaja sentir el peligro** y no se acumula con ella).

### Sentidos Aguzados (1/Nivel)

**Ornamentos:** Sentido animal, mutación.

El personaje tiene los sentidos muy afinados. Elige uno de los *sentidos aguzados* a continuación por cada nivel del poder adquirido. Todos los distintos niveles de *sentidos aguzados* se apilan con la **ventaja alerta**, pero no entre sí.

**Ojos de Aguila:** Puedes ver el doble mejor que la mayoría de los miembros de tu especie. Solo penalizas la mitad por distancia (-1 media -2 larga, -4 extrema).

**Infravisión:** El personaje puede ver las fuentes de calor. Se reduce a la mitad la penalización en la oscuridad contra objetivos con señales de calor (o la falta del mismo en ambientes normales). Si también tienes visión en la penumbra, ignoras todos los penalizadores por iluminación.

**Visión en la Penumbra:** El personaje puede ver en penumbra y en la oscuridad, pero no en la oscuridad total. Si también tienes infravisión, ignoras todos los penalizadores por iluminación.

**Percepción:** El héroe tiene un sentido muy desarrollado de detección. Añades +2 a notar y tiradas de investigación realizadas para encontrar pistas o detalles.

**Súper Sentidos:** +2 a notar con un sentido (se puede comprar una vez por cada sentido).

**Rastreador:** Tienes un agudo sentido del olfato, obtienes un +2 a las tiradas de rastrear.

### Modificaciones

**Sentido Súper Desarrollado (+2):** Tienes un sentido súper desarrollado (olfato, oído, visión de rayos X, sensores bioeléctricos, etc) que te permite percibir a través de objetos sólidos e incluso otros personajes.

Como una acción, puedes hacer una tirada de notar a -4 a través de hasta 2 metros de casi cualquier material (ver más abajo). Si atacas a un objetivo a través de un objeto (ver obstáculos en *savage worlds*), sufres la misma penalización, -4 a la tirada de ataque, así como la penalización por múltiples acciones.

Por último, cada versión de este poder tiene algún material relativamente común (o situación) que lo bloquea, como el plomo para la visión de rayos X, olores insostenibles para un increíble sentido del olfato, o el ruido extremo para el súper oído.

## Sin Miedo (2)

**Ornamentos:** Los constructos, personajes de temática horrosa, temerarios.

El personaje es completamente inmune al miedo y no tira chequeos.

## Súper Atributo (2/Nivel)

**Ornamentos:** Reflejos asombrosos (agilidad), masa cerebral (astucia), armadura de potencia (fuerza), convicción religiosa (espíritu), constitución increíble (vigor).

Este poder aumenta el atributo elegido en un grado por nivel. Los valores derivados, tales como dureza, se redondean hacia abajo, de modo que d12 + 1 en vigor produce una dureza de 8.

Los niveles en un *súper atributo* no cuentan para el máximo normal de un atributo.

Cada atributo se considera un **poder individual**, por lo que los modificadores les afectan individualmente.

### Modificaciones

**Hoy No (+2):** Una vez por sesión, el personaje puede sustituir el *súper atributo* para cualquier otra tirada de atributo (no de habilidad). Un personaje súper fuerte podría usar la fuerza para absorber daño (agarrando el puño del atacante) o un ser súper inteligente podría utilizar astucia para liberarse de un enmarañamiento (encontrando el hilo que desenreda toda la maraña).

## Súper Habilidad (1/Nivel)

**Ornamentos:** Genio natural, programas de software, entrenamiento intensivo.

*Súper habilidad* aumenta una habilidad (y su máximo) en 1 grado por punto. Esto refleja un entrenamiento intensivo, talento, o una mejora sobrenatural.

El poder *súper habilidad* cuenta como un solo poder, independientemente del número de habilidades mejoradas.

## Súper Hechicería (2/Nivel)

**Ornamentos:** El personaje es un mago, sacerdote, o usuario mágico. Puede ser que consiga sus poderes de manera innata, de viejos y polvorientos tomos, o podría canalizarla de algunos seres más poderosos.

**Nota:** Este poder es para los súper hechiceros. Los magos normales “de hechizos” se deben crear de la manera normal.

Los súper hechiceros controlan poderosas energías sobrenaturales que les permiten hacer casi cualquier cosa con preparación y tiempo. La fuerza de un súper hechicero reside en su flexibilidad. Puede manipular la propia magia pura en lugar de centrarse en sólo un puñado de hechizos.

Los súper hechiceros deben tener la habilidad **conjurar** (vinculada a astucia) con valor mínimo d8, astucia d8, y espíritu d8.

Cada nivel de *súper hechicería* le da al personaje 1 punto de poder que puede usar para comprar otros poderes como “hechizos”.

La activación de un hechizo es una acción y requiere una tirada de conjurar a -2. Debes ser capaz de mover las manos y hablar para lanzar el hechizo. La tirada de conjurar, sirve como sustituta de habilidades, como por ejemplo, en un ataque a distancia, o en una tirada opuesta de astucia.

Si una tirada de conjurar falla, el lanzador queda aturdido de forma automática. Si el dado de conjurar obtiene un 1 (independientemente del dado salvaje), has cometido un error peligroso y debes tirar en la **tabla de reacción** (abajo).

**Memorización:** Un súper hechicero puede mejorar la fiabilidad de un hechizo, memorizándolo antes de tiempo. Cada hechizo memorizado reduce el coste de puntos del poder de la reserva del brujo, pero niega la penalización de -2 a la tirada de conjurar. Además, el hechicero no sufre ninguna reacción violenta si obtiene un 1 en el dado de conjurar mientras lanza el hechizo memorizado.

Por ejemplo, un hechicero con 10 niveles en *súper hechicería*, podría memorizar *aturdir* por 2 puntos y conjurarlo sin penalización. Tendría 8 puntos sobrantes para lanzar otros hechizos según sea necesario sobre la marcha.

## TABLA DE REACCION

2d6	Efecto
2	<b>Fisura:</b> Algo de otra dimensión ha sido perturbado por el hechicero y arremete contra él. Debes hacer una tirada de espíritu a -2 o morir al instante. Si te las arreglas para sobrevivir, no podrás usar tus poderes durante d6 días.
3	<b>Latigazo Mental:</b> Sufres una herida, pierdes un nivel de dado permanente en conjurar, y no puedes usar tus poderes durante un d6 días.
4-5	<b>Explosión Mental:</b> El hechicero sufre un nivel de fatiga y no puede usar sus poderes durante un día.
6-8	<b>Reacción Mística:</b> El hechicero queda aturdido y no puede utilizar sus poderes durante d6 horas.
9-10	<b>Fatiga Energética:</b> El esfuerzo de tratar con vastos poderes te ha pasado factura. Quedas aturdido y no puedes usar tus poderes durante d8 rondas.
11	<b>Conmoción Mágica:</b> Quedas aturdido y no puedes usar tus poderes durante d6 rondas.
12	<b>Oleada Energética:</b> El hechicero contacta con una fuente particularmente potente de magia. Puedes duplicar el daño, el resultado, o los puntos de poder del conjuro a tu elección.

## Súper Ventaja (2/Nivel)

**Ornamentos:** Formación o trasfondo extraordinario, extensión de súper poderes.

Cada nivel en este poder otorga cualquier ventaja de combate permitida en la campaña, independientemente de sus requisitos (salvo otras ventajas que requieran que el personaje tenga, por ejemplo, tienes que tener frenesí antes de adquirir Frenesí Mejorado).

Con este poder solo puedes adquirir ventajas de combate.

## Telepatía (2)

**Ornamentos:** Comunicadores, conexión psíquica, teleconferencia.

El personaje puede comunicarse con amigos y aliados a través de contacto mental. Es una acción gratuita, tiene una autonomía de 1,5 kilómetros, y puede ponerse en contacto con tantas mentes simultáneamente como el valor de su dado de astucia.

### Modificaciones

**Difusión (+1 / +3):** El telépata puede ponerse en contacto con todas las mentes dentro de 1,5 kilómetros. Con 3 puntos, la conexión es selectiva.

**Cabalgando Mentes (+3):** El telépata puede ver, oír, saborear, tocar y sentir a través de los sentidos de una persona con la que este en contacto.

Requiere concentración absoluta, por lo que no es posible usar el poder para otra cosa de mientras.

**Conectar (+2):** Puede vincular un número de mentes iguales al dado de astucia. Todos los "invitados" pueden escuchar, sin embargo. Sólo el telépata puede enviar o recibir mensajes.

## Teleportar (3)

**Ornamentos:** Una nube de humo, magia, "salto en fase", discos de teletransporte.

*Teleportar* permite a un personaje desaparecer y al instante reaparecer hasta a 12 pasos de distancia. Esto cuenta como su movimiento para la ronda y es una acción gratuita. Los oponentes adyacentes no reciben un ataque gratuito contra el teletransportador. (los que tengan la **ventaja ataque repentino** si lo hacen).

Eres capaz teletransportarte sin tirada a un destino que puedas visualizar. Si es a un lugar que has visto anteriormente, puedes hacerlo de manera segura con una tirada de astucia a -2. Si es a un lugar nunca antes visto, se debe tirar a -4. Si falla el teletransporte golpeas un objeto de algún tipo. Regresas de dónde venías y quedas aturdido. Una tirada de 1 en el dado de inteligencia (independientemente del dado salvaje) da como resultado un daño de 3d6.

Nunca puedes entrar en un espacio sólido, incluso si te lo propones. El poder al instante te regresa a tu punto de partida anterior.

**Llevar a Otros:** Puedes llevar a otros tocándolos (hasta seis, a menos que el GM tenga objeción), esto requiere una tirada de astucia, y cada viajero inflige una penalización de -1 a la tirada.

### Modificaciones

**Rango (+2 / +4):** Con +2 puntos, el rango del teletransporte aumenta a 24 pasos, y por 2 puntos adicionales, su aumento es de 48 pasos.

**Teletransporte Rápido (+3):** El personaje se teletransporta muy rápidamente alrededor de un enemigo para atacar desde múltiples ángulos en rápida sucesión. Puedes intercalar múltiples acciones o ataques adicionales durante las teleportaciones. El enemigo es tratado como si estuviera luchando contra múltiples oponentes. Por ejemplo, con tres ataques, obtendrías una bonificación de +2 en cada ataque.

**Teleportar a Otros (5):** Los personajes con esta habilidad pueden teletransportar a otros a cualquier punto dentro de su rango. Si el objetivo es amistoso, el teletransportador hace una tirada de espíritu (un individuo por acción, los objetivos adicionales pueden ser teleportados dando -1 por personaje). Los personajes hostiles realizan una tirada opuesta de espíritu para resistirse a la teletransportación, y el teletransportador sufre una penalización de -1 por cada blanco, adicional en su tirada.

**Travesía (+3):** Eres capaz de teletransportarte mucho más lejos al coste de una concentración extrema. Para usar esta habilidad, el teletransportador debe centrarse en su destino durante al menos una ronda completa. No haces otras acciones (ni siquiera acciones gratuitas) y te teleportas al comienzo de tu acción en la siguiente ronda. Mientras estás concentrado, cualquiera que te ataque tiene ventaja, si quedas aturdido, el intento falla.

El rango máximo está determinado por el número de rondas de concentración. En la primera ronda, puedes teletransportarte hasta 150 kilómetros. Dos rondas 1.500 kilómetros, y con el máximo de tres rondas, puedes viajar hasta 24.000 kilómetros (cualquier lugar del planeta). Con el permiso del GM, y por lo general sólo en campañas con altos niveles de poder, concentrandote un minuto completo te permite teletransportarte a cualquier parte del multiverso.

## Telequinesis (2/Nivel)

**Ornamentos:** Mente sobre la materia, fuerza mental, animación mágica.



*Telequinesis* es la capacidad de mover objetos o criaturas (incluyéndose uno mismo) con el pensamiento puro o voluntad. El rango del poder es de 12 pasos, y su fuerza comienza a d10, aumentando un paso en el dado por cada nivel adicional (d12 +2 en el nivel 4). Esta es la fuerza utilizada al lanzar objetos (que requiere una tirada de lanzar) o el daño que reciben los personajes golpeados con objetos manejados por el telequinético con tiradas de lucha.

Usar *telequinesis* es una acción, así que si usas el poder para mover telequinéticamente cinco bates de béisbol, y golpeas con cada uno de ellos, son cinco acciones distintas (penalización de -8 por múltiples acciones en por cada ataque).

**Los seres vivos:** Si quieres levantar un ser vivo, el objetivo puede tratar de resistirse con una tirada de espíritu opuesta al lanzador. Si gana el telequinético, puede recoger al objetivo y moverlo hasta 2d6 pasos por ronda. Si lanzas al objetivo contra algo le causas daño por fuerza del poder automáticamente. Dejándolo caer recibe daños por caída como de costumbre.

#### Modificaciones

**Enfoque (+3):** Si no realizas ninguna otra acción (incluyendo movimiento), puedes con un ataque ignorar la armadura de objetos inanimados y vehículos tras la que está un oponente (no la armadura que porta el enemigo).

**Arma pesada (+1):** Los daños causados por *telequinesis* cuentan como un arma pesada.

**Rango (+2):** El rango del poder es de 24 pasos, pero aún requiere línea de visión.

## Terremoto (2)

**Ornamentos:** Temblores, vibraciones sónicas, “golpeadores” de alta tecnología.

*Terremoto* permite a un personaje crear un pequeño desgarró en la tierra que puede conmocionar y atrapar a los enemigos. La grieta es poco profunda (60 cm de profundidad o menos) se extiende 12 pasos desde el súper en una línea recta. Cada objetivo en la línea debe hacer una tirada de agilidad o quedar aturrido. Los que quedan aturridos están atrapados en la grieta y no pueden moverse hasta que dejen de estarlo.

#### Modificaciones

**Profundidad (+3):** La grieta es mucho más profunda, hasta 10 metros. Aquellos que caen en ella sufren 3d6 + 3 de daño.

**Sacudir La Tierra (+3):** El personaje también puede causar que un área de tierra tiemble y se agite. El tamaño de la sacudida es igual a una plantilla de área grande, colocada hasta a 24 pasos de distancia. Todos los que estén dentro deben hacer una tirada de agilidad o quedaran aturridos. Los edificios normales dentro del área de efecto sufren daños importantes y los edificios reforzados sufren daños menores, pero podrían ceder si la sacudida se repite durante varios minutos.

**Disparador (+1):** Si este poder se utiliza en el corazón de una línea de falla, en lo profundo de la tierra a una placa tectónica, y el personaje tiene este modificador, los resultados pueden ser catastróficos. Tira un d6 cuando se realice (no más de una vez por semana de juego). Con un 6, se desencadena un verdadero terremoto. El tamaño del terremoto y su magnitud depende de la línea de falla, pero es generalmente un d4 + 3 en intensidad en la escala de richter y afecta a un radio d20 x 10 kilómetros del epicentro.

## Torbellino (2)

**Ornamentos:** Un remolino de viento, poltergeist.

El personaje puede crear un pequeño *torbellino* móvil que puede dispersar e interrumpir a sus adversarios. El *torbellino* es del tamaño de una plantilla de explosión media. Debe permanecer dentro de 24 pasos del controlador o desaparecerá al instante. El *torbellino* tiene un paso igual al valor del dado de espíritu en cada ronda.

Controlar el *torbellino* es una acción. Para conjurarlo se necesita una ronda completa (dos si estas bajo techo), y no puedes hacer más acciones esa ronda.

Cualquier personaje tocado por el *torbellino* debe hacer una tirada de fuerza o ser derribado. Si en la tirada de fuerza saca un 1 en el dado, queda aturrido.

#### Modificaciones

**Plantilla Grande (+2):** El *torbellino* utiliza una plantilla de explosión grande.

**Tornado (2):** El *torbellino* es mucho más fuerte. Los personajes deben hacer tiradas de fuerza a -2 o ser succionados y arrojados 1d10 pasos en una dirección aleatoria (tira un d12) y reciben 2d6 de daño (+1d6 si la víctima es arrojada contra un objeto o pared además de la caída). Los personajes arrojados quedan aturridos automáticamente, independientemente del daño recibido.

## Tormenta (3)

**Ornamentos:** Truenos y relámpagos.

La misma atmósfera tiembla ante los caprichos de tu personaje. Con este poder puede tanto invocar como disipar tormentas. 1d6 asaltos tras activar la *tormenta*, aparece una pequeña tempestad, o una tormenta existente es disipada.

La *tormenta* es de 15 kilómetros de diámetro. El poder sólo funciona al aire libre. En las zonas donde normalmente no existen tormentas (el desierto), convocar una tormenta requiere una tirada de espíritu a -4, y sólo un intento por semana.

Al crear una tormenta, la lluvia reduce la visibilidad a 24 pasos, extingue la mayoría de los incendios normales (pero no los incendios causados por súper poderes) en 1d10 rondas, y sólo los materiales inestables tendrán una oportunidad al azar de prender fuego por ataques basados en el fuego.

Las condiciones de la tormenta infligen una penalización de -1 a la mayoría de las acciones por resbalones, dificultad para oír, ver y más. El GM debe decidir qué acciones se ven afectadas (pruebas de voluntad, tiradas de absorción y otras tiradas “pasivas” no son afectadas).

#### Modificaciones

**Diluvio (+1):** La lluvia es muy intensa. La visibilidad se reduce a 12 pasos, y el suelo se vuelve muy resbaladizo. Profundos charcos se forman rápidamente, y la tierra se convierte en lodo resbaladizo. Cualquier personaje que corra en el barro debe hacer una tirada de agilidad o caer boca abajo y quedar aturrido.

**Vendaval (+1):** Puedes enfocar la tormenta en una pequeña pero potente explosión una vez por ronda, haciendo una tirada de espíritu. a continuación, coloca una plantilla de explosión grande en cualquier lugar dentro de 24 pasos. Todos los que están dentro deben hacer una tirada de fuerza o ser derribados y aturridos.



**Rayo (+3):** Puedes hacer caer un rayo de una tormenta para atacar a un solo objetivo. Esto requiere una tirada de espíritu, que actúa como habilidad de ataque del personaje.

Poderes, ventajas y otras habilidades que se resten de las tiradas de ataque a distancia restan a la tirada de espíritu también. Los daños causados por un rayo son 3d10, y se considera un arma pesada. No tiene modificador al rango (el objetivo debe estar a la vista).

## Trepamuros (1)

**Ornamentos:** Poros adhesivos, súper adherencia, miembros adicionales.

El personaje que posee este poder puede caminar sobre superficies horizontales o incluso boca abajo a su paso normal (y pueden correr). Siempre y cuando la superficie pueda soportarlo, los *trepamuros* pueden llevar su límite de carga normal con ellos mientras utilizan este poder.

## Velocidad (Variable)

**Ornamentos:** Falta de definición de movimiento, piernas poderosas.

Puedes moverse a una velocidad increíble basada en el número de puntos de poder invertidos, como se muestra a continuación. El número que aparece bajo la columna penalizador al ataque es el modificador que los enemigos sufren cuando tratan de atacarte, suponiendo que estés en movimiento.

El penalizador al ataque por *velocidad* no se acumula con penalizadores de otros poderes (utiliza sólo el más alto). Los ataques por sorpresa contra el personaje cuando no está en movimiento no sufren penalizadores. En combate, se supone que el velocista está siempre en movimiento, a menos que esté inmovilizado, enredado, o el jugador diga específicamente que ha dejado de moverse.

### Modificaciones

**Reflejos Cegadores (+2):** Reaccionas tan rápidamente que puedes evitar los ataques de área de efecto. A menos que estés desprevenido, puedes hacer una tirada de agilidad vs el resultado del ataque. Si tienes éxito, te trasladas a las afueras del borde más cercano de la explosión (siempre y cuando esté dentro de tu movimiento normal).

**Devolución (+2):** Puedes coger armas a distancia que te lancen y devolverlas al instante. La captura de un proyectil como una roca o una lanza no requiere de tirada. Las flechas y otros proyectiles rápidos requieren una tirada de agilidad. (Las balas sólo pueden ser capturadas si el héroe tiene velocidad del sonido o superior, y requiere una tirada de agilidad -2.) Devolver el arma requiere una tirada de lanzar como acción gratuita con un rango 03/06/12. Las armas arrojadas como causan su daño normal.

**Vapulear (+1):** Puedes golpear a un enemigo con una multitud de ataques rápidos. Se trata de un ataque normal de pelea que consume toda tu acción. Si el ataque golpea, agrega la penalización que otros necesitan para golpearte a tu tirada de daño (añade +6 al daño con Vel. Sonido (Mach ), +8 con Vel. Súper sónica (Mach 2+).

**Tensión superficial (+1):** Esta modificación requiere de un mínimo de Vel. Sonido. El personaje puede correr sobre el agua o incluso subir y bajar edificios por sus paredes. No puedes dejar de moverte o te hundirás o caerás.

**Vibrar (+5):** Puedes hacer vibrar sus moléculas tan rápido que puedes pasar a través de objetos sólidos. Esto es particularmente agotador, por lo que el héroe sólo puede moverse hasta 6 pasos por ronda, independientemente de su paso, y automáticamente gana un nivel de fatiga por cada ronda que lo mantenga. Nunca puedes detenerte dentro de un objeto, y necesitas la Vel. Casi velocidad luz.

**Remolino (+2):** Al correr en un círculo cerrado (del tamaño de una plantilla de explosión grande o más pequeña), toda criatura dentro es obligada a hacer una tirada de fuerza o ser absorbida por el remolino y lanzada al aire. Todos los personajes salen despedidos 1d10 pasos de distancia de su posición actual aleatoriamente d12. Personajes u objetos que pesen más de 130 kilos no salen despedidos, pero sufren una penalización de -2 hasta que el torbellino se detenga o salgan fuera de él, lo que requiere una tirada de fuerza a -2. Esta táctica consume toda la acción.

## TABLA DE VELOCIDAD

Puntos	Velocidad	Penalizador al Ataque
2	Paso x2	0
5	Paso x4	-1
7	Paso 48 (120 mph)	-2
10	Paso 96 (240 mph)	-4
12	Vel. Sonido (Mach 1)	-6
15	Vel Super Sónica (Mach 2+)	-8
18	Casi Velocidad Luz	-10

## Veneno (3)

**Ornamentos:** Veneno, cuchillas recubiertas, inmundicia.

Veneno provoca fatiga instantánea, o (con la modificación letal) la muerte. (Para veneno paralizante, usa el poder de parálisis.)

Para envenenar a alguien se requiere un ataque de toque. Si tienes éxito, la víctima debe tirar vigor o será envenenada y sufrirá un nivel de fatiga. Se recupera tras una hora. Con múltiples ataques puedes ocasionar fatiga adicional llegando a incapacitar, pero no a la muerte.

Las armaduras protegen de ataques de toque, pero los tejidos normales y similares no hacen.

### Modificaciones

**Fuera De Combate (+3):** El veneno causa un estado de coma o pérdida del conocimiento. Cada ronda después de haber sido envenenado, debes hacer una tirada de vigor como acción gratuita. Un fallo significa que estas incapacitado durante 2d6 horas. Un éxito significa que debes tirar de nuevo la siguiente ronda, y un aumento significa que has luchado contra el veneno y eres inmune al veneno de este atacante durante el resto del encuentro.

**Letal (+5):** Esto funciona igual que fuera de combate, excepto que si la tirada falla, el personaje muere.

**Fuerte (+1):** Las tiradas de vigor (y cualquier tirada curativa hecha al tratarlo) se realizan con -2.

## Vigilia (1/2)

**Ornamentos:** Sentidos depredadores, seres avanzados.  
Solo necesitas dormir mitad del tiempo necesario para tu raza.

Por dos puntos, nunca duermes. Por ejemplo, este poder puede ser particularmente útil cuando estas lejos de la comodidad y seguridad de la jungla de asfalto y te encuentras en una de verdad.

## Vuelo (2-20)

**Ornamentos:** Alas, jetpacks, habilidades alienígenas.  
Puedes volar. Cuantos más puntos gastes en el poder, más rápido volaras. La trepada es 0, pero puede mejorarse (ver más adelante).

El número que aparece como penalización de ataque corresponde a los modificadores que sufren al tratar de atacarte cuando estás en movimiento a esa velocidad. Los ataques por sorpresa o cuando estás en vuelo estático o poca velocidad no sufren dichas sanciones.

Estas penalizaciones son relativas y no afectan al súper. Los personajes más rápidos ignoran la penalización. Los personajes más lentos calculan la diferencia entre su paso y el del objetivo (un héroe con paso 48 tiene un penalizador de -6 a golpear a un enemigo en paso a súper sónico en lugar de -8).

Los penalizadores por *vuelo* no se acumula con las de otros poderes (utiliza sólo la más alta).

### Modificaciones

**Trepada (+1/nivel):** Cada nivel de esta modificación aumenta la trepada en 2, hasta un máximo de 6.

### TABLA DE VUELO

Puntos	Velocidad	Penalizador de Ataque
2	Paso	0
4	Paso x 2	0
8	Paso x 4	-1
10	Paso 48 (120 mph)	-2
12	Paso 96 (240 mph)	-4
15	Vel. Sonido (Mach 1)	-6
18	Vel. Súper sónica (Mach 2+)	-8
20	Casi Velocidad Luz	-10

# CUARTEL GENERAL

Los héroes y súper villanos pueden tener una cuartel espectacular. La fortaleza de la soledad de Superman, la cueva de los murciélagos de Batman, o el edificio Baxter de los Cuatro Fantásticos son ejemplos de cuarteles de superhéroes, donde se pueden investigar las últimas amenazas, crear tecnologías para derrotar a nuevos enemigos, o reunirse con otros héroes para formar ligas mega poderosas.

## CREANDO UN CUARTEL GENERAL

En lugar de llevar un seguimiento de cuánto cuesta del equipo de la base, el mantenimiento, etc. Que no son cosas muy súper heroicas en las que centrarse, se conceden 5 puntos de CG por miembro y rango de experiencia. Un grupo de cuatro personajes experimentados, por ejemplo, tienen 40 puntos para construir una base.

Estos puntos representan dinero, tiempo y esfuerzo, o recompensas dadas al grupo por un patrón, la ciudad, o una agra-decida organización gubernamental.

Existen diversos componentes que se pueden agregar a los cuarteles y los enumeramos en las páginas siguientes. El grupo debe designar a un miembro del equipo para realizar un seguimiento de su cuartel y sus comodidades, mientras la campaña sigue adelante.

## (1) EDIFICIO

Al menos uno de los 5 puntos iniciales de CG debe ser gastado en adquirir un edificio, cueva, u otro tipo de refugio.

No hay nada que impida que el grupo posea varios edificios, pero todos los contenidos y extras deben ser pagados de forma individual. Lo que conforma exactamente un edificio depende únicamente del grupo.

Cada edificio debe tener un tamaño y ubicación de las siguientes tablas.

### Tamaño

La columna salas enumera cuántas tiene normalmente un edificio. El cuartel general se puede reformar después y añadir salas a 2 puntos por cada una.

### TAMAÑO DEL CUARTEL GENERAL

Tamaño	Salas	Puntos	Ejemplo
Minúsculo	1	1	Sótano
Pequeño	3	2	Apartamento
Normal	6	3	Casa típica
Grande	10	5	Planta de oficinas
Enorme	20	7	Mansión
Gargantuesco	30	10	Todo un edificio de oficinas

## Localización

A continuación, se debe elegir una ubicación. ¿Está el CG en un edificio del centro?, ¿en el sótano secreto de una casa de piedra rojiza en la parte alta de la ciudad?, ¿es submarino?, ¿lunar? ¿una cueva?, ¿en las profundidades del hielo ártico?

Si los personajes eligen un lugar que requiere un transporte especial para llegar, como una estación espacial o isla desierta, necesitarán un vehículo adecuado para llegar allí también.

### LOCALIZACIÓN DEL CUARTEL GENERAL

Localización	Puntos
Area urbana	0
Isla desertica / desierto	+1
Bajo tierra / volcan extinto	+1
Bajo el agua (base o submarino)	+2
Espacio (en orbita, en la luna)	+3
Otro planeta / dimensión	+4

## (2) CONDICIÓN

Algunos supers viven en unas condiciones de lujo con los más modernos equipos de alta tecnología, vehículos, e incluso sirvientes. Otros viven en la miseria, apenas ganándose la vida en los barrios marginales.

Las condiciones del CG determinan no sólo el estado del propio edificio, sino también de los contenidos. Todos los cuarteles tienen un modificador de instalación en función de su condición. De no gastar ningún punto en las condiciones, el estado de su modificador de instalación es de inicio (Sencillo -1). Se utiliza como un modificador a ciertas tiradas como se vera en **habitaciones**.

La condición se puede mejorar durante el transcurso de una campaña, pagando el nuevo nivel en puntos de CG al completo, no la diferencia. Por ejemplo, actualizar un cuartel de una condición de nivel bueno a nivel avanzado cuesta cinco puntos de CG, no dos.

### CONDITION DEL CUARTEL GENERAL

Condición	Mod . Instalación	Puntos
Sencillo	-1	0
Normal	+0	1
Bueno	+1	3
Avanzado	+2	5
Última Tecnología	+4	10

## (3) HABITACIONES

Los Cuarteles generales constan de una o más habitaciones, cada una con un propósito definido que enumeramos a continuación. Un grupo no puede añadir más habitaciones que el espacio del que dispone. Si no hay más espacio, en un edificio se debe adquirir uno más grande.

### Alojamientos personales (+1 por cada 4 héroes)

Las habitaciones pueden ser desde sacos de dormir en una sala común con cuarto de baño compartido hasta habitaciones personales con camas y baño privado, dependiendo del modifi-

cador de instalación del cuartel general.

### Biblioteca / Sala de Computadoras (+1)

Una habitación biblioteca/sala de computadoras contiene un gran archivo de libros y múltiples terminales de ordenador o tabletas para un rápido acceso a las redes de ordenadores externas. Otorga un bono a las tiradas de investigación igual al modificador de instalación del CG.

### Biblioteca/Laboratorio Especializado (+2)

A diferencia de una biblioteca, una biblioteca o laboratorio especializado está dedicado a una materia fundamental (como arcana o química). Cuando la habitación se adquiere se elige una habilidad de conocimiento. La biblioteca o laboratorio concede una bonificación a las tiradas de la habilidad de conocimiento elegida igual al modificador de instalación del cuartel general.

### Celdas de Seguridad (+1)

Las celdas de seguridad permiten a los súper héroes contener cautivos (incluso supervillanos) para ser interrogados. Las celdas tienen sistemas de vigilancia y una dureza de 15, modificada por el modificador de instalación del cuartel general. Cada vez que se adquiere añade dos celdas. O dos celdas se pueden combinar en una celda de negación, que niega súper poderes.

Los súper héroes todavía pueden encarcelar súper villanos en una habitación normal, pero la dureza base se reduce a 10 y dispone de sistemas de vigilancia.

### Centro de Mando (+1)

El centro de mando es el lugar donde el grupo se reúne para discutir los planes. La sala de reuniones contiene además equipos de comunicación y seguimiento. El modificador de instalación del CG determina la capacidad del sistema de comunicaciones. Una condición normal del sistema permite el seguimiento y comunicación dentro de una ciudad, mientras que una condición de ultima tecnologia puede permitir la comunicación instantánea con otros planetas o dimensiones.

### Centro Médico (+2)

Un centro médico ofrece un lugar donde los héroes heridos pueden recuperarse. Además de modificadores generales para la época en la que se desarrolla la campaña y atención médica, el centro médico agrega el bono de modificador de instalación a todas las tiradas de curar y vigor de curación natural en el CG.

### Cocina y Comedor (+1)

Si el CG está diseñado para una ocupación permanente, se necesita un lugar para almacenar, cocinar, y comer alimentos. Dependiendo de la condición del CG, la cocina puede ser un pequeño microondas y un refrigerador o algo que rivalice con un restaurante cinco estrellas.

+1 punto de CG para invernaderos avanzados, hidroponía, o habitaciones que realmente crean o proporcionan alimentos.

### Garaje (+2)

Cada vez que se adquiere, el grupo gana un nuevo garaje capaz de albergar uno de sus vehículos (a su elección) lejos de miradas indiscretas, así como las herramientas necesarias para

su mantenimiento. (Si utilizas vehículos de la *guía de ciencia ficción*, cada garaje admite hasta tamaño 8).

Las tiradas de reparación del vehículo son modificadas por el modificador de instalación del CG. Las herramientas de un garaje no pueden utilizarse en otro.

### Generador (+1)

La mayoría de los CG están alimentados por la red nacional eléctrica. Esto les hace susceptibles a apagones y también significa que alguien podría monitorear el CG por su alto consumo de energía. Un generador proporciona electricidad independiente de la red nacional. Un CG fuera de una ciudad debe tener un generador.

### Hangar (+4)

Los grupos más establecidos pueden tener aviones o naves espaciales. Un hangar dispone de espacio para un jet de combate o dos helicópteros de tamaño medio. Pueden colocarse mas hangares para dar acceso a naves más grandes.

Si se utiliza la *guía de ciencia ficción*, cada hangar tiene capacidad para 24 puntos de tamaño.

### Sala de entrenamiento (+2/+4)

Una sala de entrenamiento podría ser un gimnasio sencillo a un coste de +2, o una cámara controlada por computadoras con rayos mortales y robots *esbirros* +4.

### Taller (+2)

El cuartel general está equipado con un taller para la creación y reparación de dispositivos mecánicos, robóticos, eléctricos, y electrónicos. Todas las tiradas de reparación (excepto para vehículos) son modificadas por el modificador de instalación del CG.

### Teleportador (+1 a +8)

Esta habitación de ultra tecnología sólo puede ser adquirida con el permiso del GM. Alberga un teleportador codificado que permite a los usuarios viajar instantáneamente a otros lugares, tal vez incluso otras dimensiones. El teleportador en realidad no tiene que ser un "teleportador". Puede ser una puerta secreta que da acceso a una calle.

Un teleportador estándar permite a un solo personaje utilizarlo a la vez. Añade +1 para que cinco puedan utilizarlo a la vez, +2 para 10, +3 para 20, y así sucesivamente.

### COSTE DEL TELEPORTADOR

Coste	Tipo
+1	Acceso rápido al exterior, hasta a un kilómetro del CG.
+2	Hasta 2 kilómetros de distancia.
+3	Hasta 20 kilómetros de distancia.
+4	Hasta 200 kilómetros de distancia.
+5	Cualquier parte del planeta.
+8	Cualquier lugar, en cualquier dimensión.

## (4) Cuartel Genetal Extras

Además de salas dedicadas, una base puede tener otras características que no son vitales para las operaciones diarias.

### Acceso Seguro (+1)

Sólo aquellos personajes con la clave adecuada (chip implantado, tarjeta de acceso, amuleto místico, etc.) pueden tener acceso a la totalidad del CG y sus sistemas. Cualquier otra persona pone en marcha una alarma que alerta a todos los que tienen acceso adecuado a través de sirenas, claxon, señal silenciosa, emisión de radio, o una alerta similar.

### Bien Oculto (+3)

El cuartel general está bien oculto, ya sea bajo tierra, el agua, u ofuscado de alguna manera. Todos los intentos para rastrear, adivinar, detectar, o encontrar a un personaje en el CG, rastrear sus emisiones, o controlar sus idas y venidas, sufren un -4.

Un cuartel general puede estar situado bajo tierra, en un volcán, bajo el agua o en el espacio y no tener esta característica. En estos casos, la base no tiene ninguna ocultación especial, y las comunicaciones pueden ser monitorizadas fácilmente. Tal vez la base se muestra en el radar, o tal vez el volcán no tiene un techo corredizo especial para ocultar la base desde el aire.

### Camuflaje (+2)

El cuartel general está camuflado para parecer un edificio normal. Toda alta tecnología, equipo de lucha contra el crimen se oculta tras escritorios giratorios, pinturas giratorias, y cámaras secretas.

Si el grupo quiere que sea el propio edificio el que este oculto, se necesita adquirir **bien oculto** (ver arriba).

### Cápsula De Escape (+1)

El CG cuenta con la incorporación de una cápsula de escape oculta. Puede ser una rampa, plataforma de teleportación, un cohete de corto alcance, etc. La cápsula de escape es relativamente pequeña y sólo tiene capacidad para cinco personas. Esta deja a los personajes a una distancia aproximada de 2 kilómetros a las afueras del CG.

### Defensas (Especial)

Los puntos de CG también se pueden utilizar para implementar sistemas defensivos. Por cada punto de CG obtienes dos puntos de poder. También hay nuevas modificaciones más abajo.

Las defensas típicas son cañones (*ataque a distancia*), guardias (*esbirros*), o dispositivos trampa como redes, jaulas (*enmarañar*). Como siempre, el GM tiene la última palabra sobre qué poderes pueden o no ser invertidos en las defensas de un CG.

A menos que lo modifiques, las defensas están todas en zonas comunes (no en alojamientos personales), dentro del CG y en el exterior.

La activación es automática cuando el CG cuenta con **acceso seguro** (ver más arriba). Si el poder requiere de una habilidad para impactar, etc. Comenzará a d4 en un CG de condición sencilla y aumentara el tipo de dado un paso por cada nivel de modificador de instalación, hasta d12 en última tecnología. De lo contrario, las defensas hay que activarlas manualmente y uti-



lizan la habilidad del personaje que las maneje.

**Modificaciones:**

**Sólo Perímetro (-2):** Las defensas sólo protegen el exterior del edificio.

**Habitación Individual (-3):** Las defensas sólo protegen una habitación. Debe especificarse cuando se adquieren. Mover las defensas a una habitación diferente tiene unos costes posteriores de 1 punto de CG.