

OSCAR IGLESIAS, PRESENTA ~ VILLANOS POR EL MUNDO

# VIXEM

EL JUEGO DE ROL MÁS MALVADO



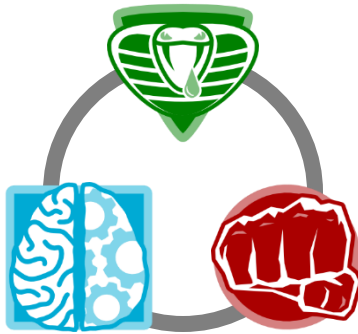
COMBATIENDO A LOS ALIENÍGENAS DESDE LA GUARIDA DEL MAL





# VIXEM

*Un mini-juego de rol sobre villanos de segunda intentando salvar el mundo de los extraterrestres.*



Alcobendas (Madrid—España), 2014

## CRÉDITOS

---

Ideas originales y textos de: Oscar Iglesias

([google.com/+OscarIglesias](https://google.com/+OscarIglesias))

Revisado por: Álvaro Lamas y Daniela Huguet

([google.com/+DanielaHuguetTaylor](https://google.com/+DanielaHuguetTaylor))

Diseño y maquetación por: David Jiménez y Daniela Huguet

Ilustraciones interiores de: Jorge Cárdenas, Gonzo Bríos

([gplus.to/GonzoBrios](https://gplus.to/GonzoBrios)) y Oscar Iglesias

Portada de: Gonzo Bríos

Ficha creada por: Samuel Reyes

Iconos diseñados por: Oscar Iglesias, Samuel Reyes y Tomás J. Luis

La imagen del Fustigador se ha creado con [heromachine.com](https://heromachine.com), y se utiliza con su autorización.



*Esta obra se publica bajo licencia Creative Commons, salvo las ilustraciones que son propiedad de sus respectivos autores y han sido utilizadas con su permiso.*

*Reconocimiento–No Comercial–Compartir Igual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.*

Alguien dijo que dejar una página en blanco podría ser útil. Todavía no sabemos para qué, pero aquí la hemos puesto por si acaso.

Quizás puedas convencer a alguno de los dibujantes para que te haga un monigote, o a los autores para que te lo dediquen.

O quizás simplemente prefieras dejarla en blanco.

*Muchos alienígenas fueron dañados durante el desarrollo de este juego. Aunque solo en nuestra imaginación.*

**—OSCAR IGLESIAS**

# CAPÍTULOS

<b>Capítulo 1.....</b>	<b>9</b>
<i>Donde te explicamos qué es un juego de rol y qué implica jugar con villanos.</i>	
<b>Capítulo 2.....</b>	<b>16</b>
<i>Donde te contamos como se ha quedado la Tierra después de la invasión de los hombrecitos verdes y qué papel desempeñan los jugadores.</i>	
<b>Capítulo 3.....</b>	<b>25</b>
<i>Donde te contamos cómo crear personajes para VixeM.</i>	
<b>Capítulo 4.....</b>	<b>36</b>
<i>Donde te explicamos cómo resolver conflictos y utilizar las habilidades de tu personaje.</i>	
<b>Capítulo 5.....</b>	<b>58</b>
<i>Donde te explicamos la función del Master en el grupo de juego.</i>	
<b>Capítulo 6.....</b>	<b>63</b>
<i>Donde te hemos dejado unos cuantos villanos pregenerados para que uses como ejemplo o en tus primeras partidas.</i>	
<b>Capítulo 7.....</b>	<b>83</b>
<i>Donde te damos ideas para una primera partida con tu grupo.</i>	
<b>Capítulo 8.....</b>	<b>98</b>
<i>Donde te hemos dejado una ficha para que podáis apuntar todos los datos relacionados con vuestros personajes.</i>	
<b>Anexo I.....</b>	<b>101</b>
<i>Donde te damos ideas y ejemplos de Rasgos y Poderes para que no tengas que estrujarte mucho el cerebro en tus primeras partidas.</i>	

**ESTO ES UN CUADRO DE AYUDA**

Lo usaremos para ampliar la información del texto principal, aclarando o poniendo ejemplos.







# CAPÍTULO 1

## EL DE LA PRESENTACIÓN

"PERSONA, HOLA..."

—Leeloo Minai Lekarariba-Laminai-Tchai Ekbat De Sebat,  
El Quinto Elemento

¡Bienvenido!

VixeM es un pequeño juego de rol sobre las malas decisiones que a veces se toman cuando hacer lo correcto es más complicado. Un juego de supervillanos de segunda haciendo el papel de héroes.

Esta idea aparentemente sencilla requiere de un par de explicaciones.

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

---

Si has jugado anteriormente a algún juego de rol te puedes ahorrar este punto ya que no te vamos a contar nada que no sepas, aunque si te lo lees podrás comprender mejor cual es nuestro punto de vista sobre este pasatiempo y entenderás por qué hemos hecho las cosas de esta forma.

Si es tu primer juego de rol estás de enhorabuena. Acabas de re-descubrir una nueva forma de jugar. Y decimos esto porque seguramente ya jugaras a “mamás y papás” de pequeño, o a “indios y vaqueros”, o a cualquier otro juego en el que interpretas un personaje o asumes un rol.

### **¿QUÉ CARAJO SIGNIFICA VIXEM?**

Pues a día de hoy nada realmente, es solo un nombre. Eso sí, como todos los nombres tienen una pequeña historia.

Cuando comienzas a trabajar en algo lo primero que haces es darle un nombre. Algo que te permita identificarlo claramente y no andar todo el rato diciendo “ese proyecto para un juego de rol de villanos que estamos haciendo”. En nuestro caso en cuanto supimos que sería un juego donde los jugadores llevarían a supervillanos intentando salvar el mundo lo bautizamos como Villanos S.A. Corto pero efectivo.

Según fue evolucionando el juego este nombre de trabajo se quedó rápidamente desfasado. No solo era soso sino que no daba ninguna información sobre el juego en sí aparte del tema de llevar villanos. Fue ahí cuando apareció “Villanos por el Mundo, Superhéroes Anónimos”. La primera parte del nombre indicaba que eran malvados, sí, pero, haciendo cosas buenas. La segunda parte nos permitía mantener las siglas S.A., pero ayudaban a darle algo de entidad al conjunto. Aunque, claro, como nombre quedaba un poco largo. Así que aunque nos gustaba utilizábamos una versión abreviada: VixeM S.A.

Todos teníamos claro que sería algo temporal hasta que encontráramos algo que nos convenciera definitivamente, pero a base de llamarlo VixeM al final se quedó con el nombre, y cuando quisimos cambiarlo ya era demasiado tarde. Incluso nos ayudaba a salvar el problema de la traducción, algo con lo que topábamos cada vez que pensábamos un nombre nuevo. VixeM es VixeM, en español o en inglés. Da igual.

Así pues... no significa nada, es solo un nombre. El nombre de este juego.

En realidad el asumir roles forma parte de nuestro día a día. Nos comportamos de forma diferente en el trabajo que con la familia o con los amigos, simplemente es algo que hacemos de forma tan natural que ni nos damos cuenta.

La otra gran base del rol son las historias y la imaginación, pero mejor no adelantar acontecimientos.

Los juegos de rol provienen de los juegos de mesa, y concretamente de los *wargames* (juegos de simulación de batallas). La diferencia principal pasa por el tablero de juego. Mientras en los primeros el tablero de juego es algo definido y tangible (el tablero del Parchís o del Ajedrez, el campo de batalla de *Warhammer*,...), en los juegos de rol la acción transcurre en un **espacio imaginario** compartido por todos los jugadores.

Evidentemente este pequeño cambio hace que cambien sustancialmente las cosas. Para empezar los jugadores deben asegurarse de algún modo que todos están imaginando lo mismo ya que las posibilidades de la imaginación son literalmente infinitas. Para ello suelen existir unas **reglas** (como este pequeño manual) a las que se les añaden acuerdos concretos entre los jugadores para crear un **sistema**. Este sistema de juego es el conjunto de métodos de decisión que utilizarán los jugadores para guiar la historia en ese espacio imaginario, dictando qué se puede y qué no se puede hacer, y cómo saber qué resultado pueden tener las diferentes acciones que los jugadores van a tomar.

Todo esto puede sonar un poco caótico en principio, pero en realidad es mucho más sencillo de lo que parece. Por ejemplo, si recuerdas cuando Luke y Leia huían en *Star Wars: Una Nueva Esperanza*, llega un punto que se encuentran atrapados sin poder cruzar un abismo en la Estrella de la Muerte.

Toda esta situación no está representada en ningún lado, solo existe en la imaginación de los jugadores. Quizás quieran utilizar algunos accesorios para facilitar el visualizar la situación, desde miniaturas a imágenes de la película, pero en realidad no son necesarias. Lo que sí es importante es que todos los jugadores estén imaginándose la misma situación. Sería un poco frustrante que Leia quiera cruzar pensando que hay un puente y que Luke piense que están atrapados sin salida. ¿Hay o no hay puente?

Ahí es donde entra el sistema.

Una de las soluciones más habituales es dejar la mayoría de las descripciones a un jugador, al que denominaremos Master, mientras que el resto de jugadores toman el papel de los actores de esta representación (Luke y Leia en nuestro ejemplo).

Este Master hace las veces de director de una obra de teatro, preparando la aventura, describiendo las diferentes escenas, y plagándolo todo de secundarios (personajes no controlados por los jugadores) que interaccionarán con los personajes de los jugadores. Una suerte de narrador. Además es el responsable de aplicar las reglas que se haya acordado utilizar, con lo cual también hace de árbitro.

En contraposición, los jugadores se pondrán en la piel de personajes concretos, del mismo modo que un actor interpreta un papel para una obra. Dictando sus acciones, o interpretándolos, todo ello dependiendo de los sistemas que hayan decidido utilizar.

Como puedes ver en realidad no se necesita mucho para jugar a rol, por no decir nada. Es algo a lo que puedes comenzar a jugar con tus amigos sin más preparación.

Usamos el término Master por ser el más extendido entre los círculos roleros para referirse a esta persona.

*Dungeon Master* (Amo del Calabozo) era el nombre que recibía el jugador encargado de hacer de árbitro y narrador en el *Dungeons and Dragons* original (el que habitualmente se considera primer juego de rol), y por extensión el que se ha utilizado durante mucho tiempo por la mayoría de los jugadores.

Muchos juegos utilizan nombres diferentes para alejarse de la sombra del D&D, y en español también hemos tenido nuestra buena ración de nombres, muchas veces en un intento por marcar el tono del juego o explicar la labor concreta de esta persona: Narrador, Arbitro, Director de Juego...

En VixeM utilizaremos este nombre para referirnos al jugador que prepara la partida, plantea las situaciones y controla a todos los personajes no jugadores.

Aunque la palabra original inglesa pueda tener alguna connotación de poder o control, el Master en realidad no es más que otro jugador, y por lo tanto sus objetivos son los mismos, divertirse jugando a rol contando una historia entre todos. Únicamente su papel en la partida es diferente.

Todo esto también implica una característica propia de los juegos de rol que lo diferencian drásticamente de los juegos de mesa. Los juegos de rol son juegos **sociales colaborativos**.

Sociales porque siempre se realizan con otras personas. Y colaborativos porque no hay competición posible. Todos los jugadores comparten el mismo objetivo que es contar una historia (o vivir una aventura, si

prefieres una descripción más épica) con unos sistemas de decisiones pre-acordados, es decir, **divertirse todos juntos**.

Otra cosa muy diferente es que los personajes puedan estar enfrentados, que puede ser. Pero esto no implica nada, ya que la diversión del rol no es algo que se obtiene al final como resultado, muy al contrario, la diversión del rol está en cada momento que se disfruta durante la partida. Es más, el éxito de tu personaje o su fracaso no tiene por qué afectar lo más mínimo a la diversión, del mismo modo que un actor puede interpretar a un malvado que termina muriendo de forma miserable y eso no significa que sea una mala persona. Tu personaje (suponiendo que lleves uno) no eres tú, ni siquiera una extensión de ti mismo, y por lo tanto tu diversión no depende de sus acciones. La diversión en el rol estriba en jugar todos juntos y contar una historia. Mientras te diviertas con tus amigos lo estarás haciendo bien.

Y lo que vamos a intentar hacer con estas líneas es ayudaros a preparar esa partida. Pensar unos personajes, situarlos en un mundo de juego (ambientación), ponerles en problemas y que al mismo tiempo todo resulte divertido.



## JUGAR CON VILLANOS

---

En las diferentes descripciones a lo largo de estas líneas se plantearán situaciones y se describirán acciones que los jugadores pueden llevar a cabo. Siendo los personajes de los jugadores villanos y queriendo tentarles a hacer maldades es probable que algunos jugadores se sientan incómodos.

Evidentemente podéis reducir el humor negro al mínimo, e incluso cambiar totalmente las premisas del juego, al fin y al cabo es vuestro juego, pero nosotros vamos a suponer en nuestras explicaciones que usáis el material que os estamos proporcionando.

Si no te sientes a gusto con la violencia gratuita y el humor negro te recomendamos que dejes de leer antes de que tus inocentes ojos se manchen. Y si todavía tienes edad para que tus padres te digan de vez en cuando que “eso es para mayores”, también. Tú te evitarás una regañina y a nosotros nos evitarás tener a unos padres enfadados por escribir un juego de rol sobre villanos.

No pretendemos hacer apología de la violencia, incitar a la dominación mundial o que apuñales a tus amigos. Así que una vez más, si no sabes tomarte todas estas cosas a broma esto no es para ti.

Venga, último aviso, a partir de aquí no lo repetimos más.



## CAPÍTULO 2

### EL DE LA INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE JUEGO

*"NO SOY MALA, ES QUE ME DIBUJARON ASÍ"*

—Jessica Rabbit

¿Recuerdas todas las discusiones sobre si había vida inteligente en el espacio? Bueno, pues inteligente no sabemos si serán, pero mala leche tienen un rato.

Los Marcianos, llamados así porque no tenemos ni idea de donde vinieron y de alguna forma teníamos que llamarles, llegaron originalmente en son de paz. Y de hecho todo iba bien hasta que pacíficamente declararon un ultimátum para instalarse en nuestro planeta. Se intentó negociar con ellos y redirigirles a territorios más despoblados, pero no hubo forma, y cuando apareció el resto de la flota extraterrestre quedó claro que la vía negociadora se había cerrado de golpe.

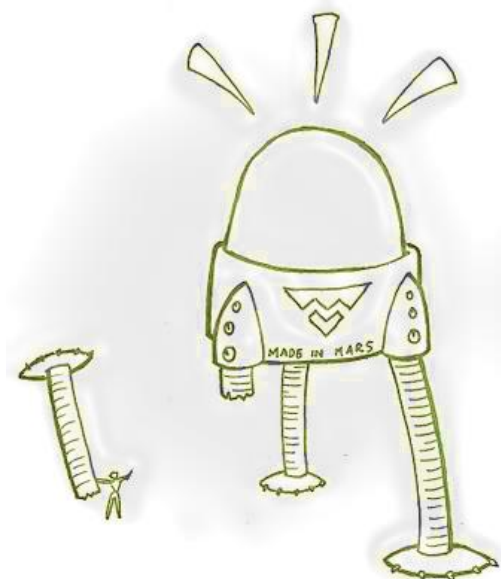
Por suerte la Tierra estaba plagada de héroes acostumbrados a vérselas con invasores dimensionales, genios del mal, plagas arcanas y demás desastres de esos apocalípticos que van a acabar con el mundo si no se hace nada. Vamos, lo típico.

Sin embargo, y esto sí que es nuevo, los héroes murieron en el intento. Todos. Los tuvimos que recoger con cucharilla del suelo, y eso cuando se encontraba algo que recoger.



Y, por si había alguna duda, detrás de los supers fueron todos los ejércitos que se enviaron para intentar detenerlos. Pero, vamos, que tampoco hay que ser muy lumbreras para saber que si a una tipa que le rebotan las balas o al tipo que corre más rápido que el sonido les hicieron picadillo, los pobres soldaditos de a pie, los cazas y los tanques de última generación poco pueden hacer.

Ni las nucleares, daro. ¿A quién se le ocurrió lanzarles misiles nucleares a los Marcianos?



No solo no hicieron nada sino que nos los devolvieron y ahora todas las grandes capitales de nuestra civilización no son más que bonitos cráteres. Ya sabes de cuales hablo, esas que siempre aparecían en todas las películas de Hollywood: New York, London, Tokio, Paris...

Cosas de mosquear a los aliens y de su extraño gusto por volar por los aires monumentos y edificios emblemáticos como la Casa Blanca.

Una vez eliminada toda la oposición los Marcianos descendieron tranquilamente al planeta y se instalaron precisamente en esos lugares, que eran los que habían requerido inicialmente. Ah, sí, y saludaron a sus nuevos vecinos amigablemente.

Por lo que parece no nos guardan rencor por haber intentado defender nuestros territorios—¡que amables!—y ahora solo quieren vivir aquí como una nación más. Ya os decía que no tenemos muy claro cuál es la forma de pensar de los Marcianos. Como sea ahora tenemos un montón de nuevos países gobernados por los extraterrestres en donde antes teníamos esas ciudades.

Ah, ¿no lo había dicho? La radiación no parece afectarles lo más mínimo, de hecho los científicos aseguran que ha desaparecido todo rastro de radiación donde ahora habitan los aliens.

Bueno, más que un montón de países parecen más bien provincias, porque dan la impresión de tener algún tipo de control central, como si fuera un Imperio o algo así. Porque, eso sí lo sabemos, tienen una portavoz que ordena y manda, y que, por cierto, ha decidido instalar su fortaleza justo donde estaba el edificio de las Naciones Unidas en New York. ¿Casualidad?, ¿Mala leche? A saber.

En cualquier caso la economía y la vida en este nuevo mundo tampoco ha cambiado tanto en realidad. Sí, al principio todo fue un caos, pero una vez que los extraterrestres dejaron de arrasar ciudades la cosa se estabilizó bastante. Simplemente ahora en lugar de ver en el telediario noticias sobre la última guerra en algún país lejano escuchamos sobre algunos enfrentamientos con los marcianitos.

Es sorprendente la capacidad de la humanidad para adaptarse a cualquier situación y tomarla como normal. Se cambian unas rutas

comerciales por aquí, volvemos a tender un poco de cable por acá, y listo.

Los hombrecitos verdes ya se han instalado en las capitales tomadas y están entablando conversaciones con diplomáticos terrestres, con lo cual al final lo que tenemos es más de lo mismo, una nueva nación que ha alcanzado su lugar pisoteando a sus vecinos.

Sin embargo, por ahora nadie se fía de ellos, y el sentimiento de odio por las masacres causadas es demasiado reciente para ignorarlo. Tenemos ganas de patearles el culo y sacarles de nuestro planeta. Aunque, claro, sin armas ni ejércitos ni héroes la cosa esta chungu.

De hecho, los más grandes supervillanos también han desaparecido del mapa—chicos listos—, moviéndose en el tiempo, viajando a lejanos mundos o a dimensiones alternativas. Solo quedan los villanos de segunda, esos que muchas veces ni siquiera pretendían ser villanos, pero que la mala suerte—o la estupidez—terminó llevándoles por el camino del mal directos hasta la cárcel. Efectivamente: tú y tus compañeros.

Sois la última esperanza de una humanidad que os teme y os odia... ¡con razón!

Vosotros podéis sentirlos afortunados de que alguien decidiera que el mejor sitio para construir una cárcel para superhumanos fuera en medio del desierto de los Monegros, en España. Aunque si se enteraran los científicos y los ecologistas seguro que no opinarían igual.

Además, como el resto de Europa ha sido arrasada España se ha convertido en la cabeza del Viejo Continente sin comerlo ni beberlo.

Un poco triste haber logrado esa posición solo gracias a una invasión extraterrestre, pero, oye, es lo que hay.

La huida no es una opción, y de nada sirve seguir robando e ignorar a los extraterrestres si al final del día no vais a poder disfrutar el botín.

Se os ha otorgado un perdón generalizado por vuestros crímenes anteriores y lo único que tenéis que hacer es salvar el mundo. Convertiros en sus nuevos héroes. Seréis Superhéroes Anónimos.

Vosotros veréis si queréis aprovechar la situación para sacar tajada y quedaros con el chollo ahora que no hay más competencia, patear el culo a los alienígenas y olvidaros de todo este rollo súper, o dar un giro a vuestra vida y comenzar a hacer las cosas bien por una vez.

## REFERENCIAS

---

Fuentes que hemos copiado y pégado utilizado como punto de partida y referencia, y que pueden servir de inspiración a la hora de plantear partidas, crear personajes, o ambientarse.

### PELÍCULAS:

- **Kick Ass:** héroes en un mundo sin superhéroes. Sin superpoderes ni nada, pero enfrentándose a mafiosos y otros criminales. Mucha sangre y mala leche para intentar salvar el día. El camino del héroe no es fácil cuando tus enemigos no tienen problemas en usar fuerza letal.
- **Hancock:** especialmente recomendable para ver la transformación de un antihéroe que hace el bien a su manera y todo el camino que sigue para convertirse en un auténtico héroe.

- **Push:** gente con superpoderes que no actúan de forma completamente heroica. Una visión de los héroes lejos de la brillante cuatricromía, los calzones por fuera y las capas largas.
- **Megamind:** una peli de animación donde el villano logra acabar con su archienemigo, el héroe de la ciudad, y descubre que no era eso lo que deseaba realmente. Una aproximación muy ligera y divertida al concepto de villano como protagonista. Además de servir perfectamente como ejemplo de villano Maquinador que se basa en sus creaciones.
- **Gru:** otro villano que descubre su corazoncito cuidando de unas niñas. Otra visión de los malvados como protagonistas.
- **Independence Day:** los extraterrestres acaban con las capitales de la tierra en su primer ataque y a partir de ahí es luchar por intentar echarlos de nuestro planeta. ¿Veis como siempre destruyen las mismas ciudades?
- **Mars Attacks:** una mirada cargada de humor negro a una posible invasión extraterrestre, y VixeM tiene mucho de ambas cosas.
- **Monstruos vs Alienígenas:** frente al ataque de los alienígenas nuestra última defensa son un grupo de monstruos. Otra película en la que defiende a la humanidad precisamente aquellos que han sido apartados y perseguidos. El grupo de Monstruos podría ser perfectamente un grupo de villanos de VixeM a los que les prometen la libertad por salvar el mundo de los extraterrestres.

## **SERIES:**

- **Misfits:** serie sobre un grupo criminales de poca monta que están prestando servicios sociales a la comunidad. Cómo reaccionan al hecho de tener poderes y a las situaciones a las que se van enfrentando. Aparecen muchos poderes poco vistos, especialmente a partir de la tercera temporada, y puede dar una idea de a qué nos referimos con villanos de segunda.
- **Héroes:** una de las primeras series en explotar el concepto superheróico de una forma más cercana, alejada de las capas y las mallas. A partir de la segunda temporada cae en picado, pero durante la primera temporada es cuando los personajes adquieren sus poderes y es cuando se nos presentan las reacciones de cada uno de ellos a esta nueva situación. Interesante para campañas más orientadas al descubrimiento personal y a los cambios que se producen al obtener poderes.
- **Dr. Horrible's Sing-Along Blog:** tragicomedia musical que cuenta la historia del Dr. Horrible, un aspirante a supervillano, el Capitán Hammer, su némesis, y Penny, el amor de ambos. Un acercamiento en tono desenfadado a las motivaciones de los supervillanos. Especialmente por el repaso que hace en tono de humor a todos los clichés de los supervillanos como la afamada risa malvada.
- **Phineas & Ferb:** aunque la serie trata sobre las aventuras de dos hermanos, entre los secundarios destaca por méritos propios el Doctor Heinz Doofenshmirtz, el cual termina siendo responsable de que desaparezcan los inventos de Phineas & Ferb para desesperación de su hermana Candace. Es un ejemplo de supervillano que desea conquistar al mundo y al que todo termina saliéndole mal pero que irremisiblemente termina cayendo simpático a los espectadores.

## COMICS:

- **Thunderbolts:** el primer grupo, liderado por el Barón Zemo, nos presentaba a un grupo de villanos de segunda haciéndose pasar por héroes para ganarse la confianza de las autoridades. Sin embargo algunos descubrieron que preferían ser héroes y optaron por alejarse del plan inicial. Posteriores encarnaciones del grupo han variado alrededor del concepto de grupo de villanos haciendo el bien, incluyendo una iniciativa controlada por Luke Cage donde se presenta como un plan de reinserción de villanos en la sociedad. Evidentemente es una gran fuente de ideas para partidas, especialmente el concepto inicial, cuando Zemo convirtió en héroes a todos esos villanos de segunda (Escarabajo, Mimi Aulladora, Arreglador,...).
- **Escuadrón Suicida:** los supervillanos encarcelados en Belle Reve tienen la opción de conmutar sus penas a cambiar de aceptar misiones de alto riesgo. Un acercamiento más oscuro al mismo concepto de villanos sirviendo al bien por diferentes causas.
- **Liberty Project:** otro proyecto de intentar usar a supervillanos, jóvenes en este caso, para arreglar las cosas. De nuevo la parte más interesante es ver cómo reacciona cada uno cuando comienzan a hacer de héroes. Tiene un tono mucho más ligero que Thunderbolts o el Escuadrón Suicida.

## **JUEGOS DE ROL:**

- **Necessary Evil:** un juego de rol donde los jugadores son villanos que se han unido a la resistencia contra los alienígenas que han derrotado a los mayores héroes. Vale, este no le hemos leído y de hecho ni le conocíamos, pero vista la clara similitud que menos que referenciarlo.
- **Donjon:** aunque no es el primer juego que aplica el tema de los aspectos si fue el primero que conocimos y que hizo surgir un montón de ideas.
- **Houses of the Blooded:** un juego del señor John Wick con el que profundizamos en la parte de los Rasgos (Aspectos en ese juego) y la variedad que puede dar a la ficha. El sistema de estilo está inspirado claramente en Houses of the Blooded.







## CAPÍTULO 3

### EL DE LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

"TODOS LOS HOMBRES DEBEN ESCOGER ENTRE DOS CAMINOS. EL BIEN ES LA SENDA DEL HONOR, EL HEROÍSMO Y LA NOBLEZA. EL MAL... BUENO, MOLA MÁS"

—Megamind

Una partida de VixeM se organiza de una forma bastante clásica, o al menos clásica para lo que es una partida de rol, con un jugador haciendo de Máster y el resto manejando cada uno un personaje.

Los personajes en VixeM son villanos de segunda a los que se les ha dado la oportunidad de defender la Tierra a cambio del perdón por sus crímenes.

Realmente nadie espera que salgan con vida de una misión a la que no pudieron sobrevivir ni los mayores héroes del planeta, pero tampoco se perderá gran cosa y puede que hagan algo bien después de todo.

Lo que vamos a ver en este capítulo es como crear un grupo de personajes listo para jugar.

Cada uno de los jugadores tendrá un villano que utilizará durante la partida. Salvo el Master, claro, que será el encargado de dar vida al mundo del juego y guiar la partida.

Estos villanos están definidos principalmente por sus Atributos, que indican su forma de hacer frente a las dificultades que la vida les presenta: *Maquinación*, *Brutalidad* y *Traición*.

La **Maquinación** es una medida de tu inteligencia (retorcida), tu capacidad para elaborar planes (malignos), para recordar información (malvada) o llegar a conclusiones (perversas).

La **Brutalidad** indica tu predisposición al combate físico. Armas de fuego, puñetazos, explosivos, mordiscos, garrazos,... la cuestión es que lo llevas todo al plano físico. Y cuanto más sangriento, mejor.

La **Traición** indica tu predisposición al subterfugio, la falsedad, el engaño y la sutileza. Desde las mentiras en las relaciones personales, hasta tu habilidad para pasar desapercibido o infiltrarte.

Tu villano sobresaldrá en uno de estos Atributos, que denominaremos primario, mientras que otro de ellos será tu punto débil, tu Atributo terciario. El Atributo secundario no indica una capacidad por encima de la media, ni inferior, sino todo lo contrario, lo que habitualmente se denomina normal.

Escoge el tipo de villano con el que deseas jugar indicando cual será tu característica primaria. Selecciona también un punto débil y ya habrás priorizado tus atributos.

De esta manera obtenemos 3 arquetipos básicos para nuestros villanos: *Maquinadores*, *Brutales* y *Traicioneros*.

Antes de ponernos con los números vamos a darle un poco más de vida al personaje que vas a interpretar.

## PONLE NOMBRE

---

Casi tan importante como saber qué haces es saber cómo eres. Escoge un nombre para tu personaje teniendo en cuenta la distribución de atributos que has seleccionado.

Los villanos *Maquinadores* tienen nombres tan grandiosos como su ego. Suele ser habitual el uso de títulos como Doctor, Lady, Míster, Reina...

Ej.: Doctora Destino Funesto, Vizconde Eclipse Solar.

Los que escogen la senda de la Brutalidad suelen ser tan directos en sus acciones como en su elección de nombres. Si además pueden tener algún nombre que infunda el miedo en sus enemigos mejor, y si no ya lo destriparán. El uso de artículos antes del nombre es algo bastante habitual.

Ej.: El Fustigador, La Furia.

Por último, los villanos que usan la *Traición* suelen usar nombres tan variados como sus técnicas. Eso sí, comúnmente sus nombres albergan algún sentido oculto o evocador.

Ej.: Rescoldo, Silueta.

## IMAGINA CÓMO ES

---

A estas alturas ya deberías tener una idea aproximada del villano que quieres interpretar. Sabes cómo se enfrenta al mundo, cuál es su punto débil, y hasta le has puesto nombre. Un nombre de villano, claro.

Dale una vuelta a esos conceptos y perfila un poco más esa idea que tienes en mente.

- ¿Cómo has terminado siendo un villano de segunda? ¿Querías ser un gran villano pero no dabas la talla o una serie de catastróficas casualidades terminaron poniéndote en ese lugar? Quizás incluso pretendías ser un héroe inicialmente.
- ¿Realmente quieres reformarte y aprovechar esta segunda oportunidad?
- ¿Cómo te relacionas con la gente? ¿Y con otros villanos en tu situación?
- ¿Qué piensas de los alienígenas?

Piensa un momento el aspecto de tu villano y trata de visualizarlo. Si cuando comience la partida se lo puedes describir a tus compañeros de juego mucho mejor. No tienes por qué ser el más original y no hay nada malo en inspirarte en personajes ya existentes. Si eso te facilita la visualización y la explicación ¡adelante!

Puedes ayudarte de imágenes de comics, o si te ves con ánimos y tienes una vena artística (o un amigo que sepa dibujar) animarte a darle forma.

Y ahora, además del aspecto, piensa en esas cosas que transmite solo por estar presente. ¿Parece que esté siempre enfadado? ¿Por qué? ¿Parece la típica persona en la que se puede confiar? Quizás aparente ser tímido, o quizás sea solo una fachada.

## PIENSA QUÉ HACE

---

Dale una vuelta a todos estos detalles que has ido pensando y resume los 2 aspectos más característicos de tu personaje en 2 frases cortas, incluso pueden ser 2 adjetivos si te resulta más cómodo, o cualquier mezcla de frases, descripciones y adjetivos que se te ocurra. Estos serán los Rasgos de tu personaje.

- Algunos ejemplos: “Responsable”, “Artista marcial”, “Rata de biblioteca”, “Encantador”, “Tirador de élite”

Los Rasgos en general indicaran habilidades, conocimientos, técnicas, contactos e incluso objetos especiales. Cosas que podría saber o tener todo el mundo, pero que tú conoces mejor, sabes hacer especialmente bien, o lo has conseguido de algún modo.

Por desgracia los Rasgos también tiene una parte negativa. Asegúrate de hablarlo con el resto de la mesa de forma que entre todos penséis que puede ser lo más interesante o lo que dará más juego. Y apúntalo para que no se os olvide.

### POREJEMPLO:

- Si eres “Responsable” puede que te cueste dejar que los demás tomen decisiones.
- Un “Artista marcial” puede tener predisposición a resolver las cosas de forma violenta, o a presumir de su estilo de lucha.
- Una “Rata de biblioteca” puede tener muchos conocimientos pero poca experiencia práctica.

A estos 2 **Rasgos** de tu villano le vamos a añadir un par más en función de su Atributo primario. En concreto uno bueno y uno malo, de forma similar a los Rasgos.

Los villanos Maquinadores siempre van a tener un “Plan B”, pero por desgracia son bastante “Egocéntricos”.

Aquellos que se enfrentan a las adversidades con Brutalidad siempre pueden decir eso de “¡Déjate de tonterías!” y dejar que hablen los puños, pero esta misma iniciativa es la impaciencia y ansia de sangre que les lleva a ser “Berserker”.

Por último, los más Traicioneros siempre consiguen salirse de rositas cuando las cosas se ponen feas, engañando al personal con un: “¡A mí no!”. La parte mala es que ni sus aliados pueden confiar en estos “Traidores”.

Para diferenciar estas habilidades especiales de los Rasgos les denominaremos **Características**.

## ***DALE PODER A TU PERSONAJE***

---

Además, y como no podía ser de otra forma en un juego de supervillanos, tienes que tener algún Poder. Puedes añadirle 2 poderes a tu personaje.

Por ejemplo: Superfuerza, Volar, Empatía animal, Polimorfismo...

Los Poderes te permiten hacer cosas que una persona normal no puede hacer, a diferencia de los Rasgos que te permiten hacer mejor cosas que todo el mundo podría hacer.

### **POREJEMPLO:**

- Un “*Artista marcial*” (Rasgo) pelea mejor que los demás. Alguien con “*Superfuerza*” (Poder) puede lanzar coches.
- Un “*Paleontólogo*” (Rasgo) tiene un conocimiento a nivel profesional de los dinosaurios. Un villano con “*Telepatía*” (Poder) puede leer la mente a los demás.
- Los Poderes no tienen una parte negativa, salvo que quieras utilizarlos para meterte en problemas, claro.

Si no se te ocurren Poderes para tu villano o crees que no le pega eso de ir tirando rayitos por los ojos puedes cambiar Poderes por Rasgos. ¡Pero no al revés!

## **BÚSCALE UN OBJETIVO**

---

“He aprendido el idioma de las ballenas y le he dicho que tiene el culo gordo y le huele el aliento a percebe. ¿Qué te parece? Diabólico, ¿no?”

—Doctor Heinz Doofenshmirtz

Todos tenemos objetivos en la vida, cosas que nos hacen seguir adelante día tras día. En VixeM vamos a utilizar estos objetivos para diferentes fines:

- Tener objetivos hace que ni tu personaje ni tú, como jugador, estéis perdidos. Siempre tendrás algo que hacer.

- Al crear los objetivos de forma conjunta vamos a dar un motivo para que el grupo esté y permanezca unido. No tienen por qué ser las razones más altruistas del mundo, ni siquiera tienen porque llevarse bien los personajes entre ellos, es más, un poco de pique siempre viene bien. Pero al menos irán juntos.
- Por último, y no menos importante, los objetivos ayudarán al Master a crear la partida y a orientarla hacia lo que los jugadores desean.

A efectos de juegos vamos a dividir los objetivos en *Objetivos a Corto Plazo* y *Objetivos a Largo Plazo*. Cada jugador debe pensar un objetivo de cada tipo para su personaje. Estos objetivos representan eventos, situaciones, personas, lugares o incluso objetos que de una forma u otra se desea que aparezcan en la partida.

- Un Objetivo a Corto Plazo representa algo que debería ocurrir en la próxima sesión. El jugador desea que así sea y el Master tratará de incorporarlo.
- Un Objetivo a Largo Plazo indica algo que debe ocurrir en algún momento de la partida, normalmente después de varias sesiones trabajando en esa dirección.

Con estos objetivos en mente los jugadores siempre tendrán motivaciones dentro de juego, y el Master tendrá un listado de las cosas que los jugadores esperan, lo que en cierto modo permite a los jugadores tener algo de control sobre la dirección de la partida.

Los objetivos no deben representar únicamente cosas beneficiosas para el personaje sino que deberían servir para enriquecer la historia y personalizarla en la dirección que interesa a los jugadores.



*“Encontrar a mi hermano desaparecido”* podría ser un Objetivo. *“Descubrir que mi hermano desaparecido es un traidor que colabora con los Marcianos”* es un Objetivo mucho más interesante para la partida ya que no solo manifiesta el deseo de que el personaje encuentre a su hermano desaparecido sino que también indica en qué situación y da pie a una serie de posibles acontecimientos, cosa que el Master agradecerá.

Para asegurar que los objetivos ayudan al juego se crearan en grupo. El jugador a la izquierda del Master propone un objetivo para su personaje. Puede ser un objetivo a Corto o Largo Plazo y debe ser consensuado con el resto de jugadores y con el Master.

- *“Descubrir el origen de mis poderes”* o *“Expulsar a los aliens de París”* podrían ser buenos Objetivos a Largo Plazo.
- *“Aprender a manejar los rayos repulsores de mi armadura”* o *“Conseguir una cita con el personaje de Adolfo”* podrían ser ejemplos de Objetivos a Corto Plazo.
- *“Expulsar a los aliens de la Tierra”* es un objetivo que en cierto modo tienen todos los jugadores como objetivo final del juego, así que no se recomienda como Objetivo a Largo Plazo ya que es probable que nunca se logre.

Los Objetivos deben ser lógicos y realizables, ya que queremos que representen momentos interesantes de la partida.

Recuerda que estás sugiriendo una escena que el Master terminará introduciendo en la partida o sesión de juego, así que también tienen que ser interesantes para el desarrollo de la misma.

Una vez que el primer jugador haya decidido su Objetivo le llega el turno al siguiente jugador. Este debe buscar un Objetivo a Corto o

Largo Plazo, y puede, si así lo desea enlazar este objetivo con otro personaje del grupo o incluso compartir un Objetivo de forma que sea común a ambos. De nuevo con el acuerdo de la mesa y especialmente con el de los otros jugadores a los que quieras implicar.

Es importante consensuar los Objetivos para asegurarse que todos estén cómodos con los posibles derroteros que pueda tomar la partida. Además, al exponer los Objetivos que cada cual desea para su personaje pueden surgir nuevas ideas que enriquezcan los pensamientos originales, que hagan replantearse otros, o que den ideas a alguien que no sabía muy bien por donde salir.

Todos los jugadores buscarán Objetivos para sus personajes por orden en una primera vuelta. Al final de esta primera ronda todos deben tener un Objetivo a Corto o Largo Plazo, que puede o no estar vinculado con otros personajes.

La segunda ronda es muy parecida pero se imponen algunas restricciones. El jugador que comienza en esta ocasión será el que terminó en la ronda anterior, y seguiremos el orden inverso.

Los jugadores deberán terminar esta ronda con un Objetivo a Corto y otro a Largo Plazo, y obligatoriamente al menos uno de ellos debe estar enlazado de alguna forma con otro jugador o ser compartido por ambos. De esta forma se ha formado una red vinculante entre los personajes.

Como los Objetivos a Corto Plazo se completarán—o esa es la idea—en cada sesión al comienzo de cada día de juego se volverá a repetir este proceso. Simplemente los jugadores comentarán sus intenciones para la sesión que va a comenzar y cada uno decidirá cuál será su objetivo a Corto Plazo para la sesión.

De nuevo mantendremos las restricciones de que debe ser un Objetivo consensuado, y que los personajes siempre deben tener al menos un Objetivo relacionado con otro personaje. Evidentemente no hay ningún problema por tener los dos Objetivos relacionados con el resto de personajes.

### **EN RESUMEN:**

- Piensa un poco el tipo de personaje que te gustaría llevar. Su nombre, su aspecto, sus motivaciones, su pasado.
- Ponle nombre.
- Escoge un tipo de villano: **Maquinador**, **Brutal** o **Traicionero**. Esto indica tu forma principal de enfrentarte a los problemas.
- Apunta tus dos Características. Las que obtienes por tu tipo de villano.
- Escoge 2 Rasgos.
- Escoge hasta 2 Poderes. Recuerda que puede cambiar Poderes por Rasgos pero no al revés.
- Cuando todos hayáis llegado a este punto escoged Objetivos a Corto Plazo y Largo Plazo.

Y ya estaréis listos para salir a defender el mundo, la tortilla de patatas y el jamón ibérico.



## CAPÍTULO 4

### EL DE LAS REGLAS

"CAER ESTÁ PERMITIDO.  
¡LEVANTARSE ES OBLIGATORIO!"

—Proverbio Ruso

Con tan pocos Atributos y algo de salsa de las Características, los Rasgos y los Poderes tampoco es que podamos complicarnos mucho la vida con las reglas, así que vamos directamente al meollo del asunto.

Tus **Atributos** indican cómo te enfrentas a los problemas habitualmente.

- Los villanos **Maquinadores** se basan en su gran intelecto para solventar las dificultades. Diseñará tácticas de combate para sus sicarios antes que lanzarse el mismo al combate.
- Un villano **Brutal** intentará destruir, amenazar o intimidar. No abre cerraduras, derriba puertas.
- Y un villano **Traicionero** atacará por la espalda, mentirá y hará cualquier cosa en general que implique el engaño.

De este modo, cuando durante el transcurso de la partida desees que tu personaje realice alguna acción que no sea automática (andar, hablar, arrancar el coche tranquilamente...) antes de realizar

cualquier tirada primero deberás explicar qué hace tu personaje, y lo más importante: **cómo**.

Lo habitual es que trates de hacer siempre las cosas de la forma que más sencilla le resulta a tu personaje. Por ejemplo durante el combate todos pueden luchar, pero cada villano optará por un acercamiento diferente.

El *Maquinador* puede explicar cómo utiliza a sus sicarios para rodear a los enemigos mientras intenta tirar una lámpara sobre ellos. Un villano *Brutal* probablemente se limite a cargar repartiendo puñetazos a diestro y siniestro, mientras que uno *Traicionero* seguramente se acerque por la espalda dispuesto a apuñalar a los enemigos.

La situación es la misma, pero al describir diferentes formas de enfocar la resolución cada villano utilizará un Atributo diferente.

Es decir, no es que tus Atributos te permitan hacer cosas y en función de qué haces uses un Atributo u otro. No. Da igual lo que estés haciendo, tu Atributo se escoge en función de cómo estés resolviendo esa situación.

Si ya has jugado a otros juegos estarás acostumbrado a cosas tan habituales como que se conduce con Destreza y se tira iniciativa con Astucia. Aquí las cosas no funcionan así. Si conduces de forma agresiva dejándote llevar por tus instintos y tratando de atropellar a los alienígenas deberías usar Brutalidad. Si quieres llevar la iniciativa en un combate puedes tenderles una trampa usando Traición, o elaborar un astuto—ymaquiavélico—plan con tu Maquinación.

No es tan complicado, ¿verdad? Pues vamos a ver cómo hacemos la tirada entonces.

- Tu Atributo principal te permite tirar 3 dados.
- El Atributo secundario te otorga únicamente 2 dados.
- Tu punto débil hace que no tengas dados para acciones de ese tipo y lo más recomendable es que intentes evitar enfrentarte a dificultades por esa vía.
- Si no te queda más remedio que usar este Atributo en alguna ocasión únicamente tirarás dados si tienes algún Rasgo que se pueda utilizar para esa acción, como por ejemplo sería el caso de tener un villano cuyo punto débil sea la Brutalidad y haya sido rodeado por varios Tigres Siberianos que no han comido en los últimos 2 meses. Si tus sicarios acuden al rescate podrías tirar el dado que te otorga este Rasgo y quizás salgas con vida.

### **SOBRE LAS TIRADAS**

No siempre hay que tirar dados. De hecho se recomienda reducir las tiradas al mínimo. Solo cuando la acción a realizar sea compleja y susceptible de fallo, y además tirar añade algo de emoción a la situación, es cuando deberá realizarse una prueba y tirar dados.

Si eres un jugador no quieras tirar todo el rato. Preocúpate sólo de la historia y de describir que hace tu personaje, como lo hace, qué siente, qué piensa... si hay que tirar dados ya te lo comentará el Master.

Si eres el Master intenta reducir las tiradas al mínimo. Tirar dados interrumpe el ritmo de juego, se para la narración para hacer unos cálculos, tirar los dados y ver los resultados. Si se puede resolver sin tirar, perfecto. Utiliza los Atributos, Rasgos, Poderes, Características, etc... para saber qué pueden y qué no pueden hacer los personajes y trata que la partida sea lo más dinámica posible.

Del mismo modo, cuando pidas una tirada recuerda que puedes aplicar modificadores según la situación, para ayudar o entorpecer a los personajes. No te cortes en inventarte tus propios modificadores. Eso sí, una vez que has hecho una tirada tenla en cuenta. No hace falta que la apliques literalmente, al fin y al cabo todas las reglas son interpretables, pero si has pedido una tirada para ver si el coche se estrellaba o no y el jugador ha fallado estrepitosamente no la ignores y digas que no pasa nada. Eso puede causar una sensación de arbitrariedad muy mala, y de desconfianza en las reglas y en el Master.

Si no quieres vértelas con un resultado indeseado no pidas tiradas con opciones tan cerradas. No pidas que tire para ver si se estrella, pídele que tire para ver como conduce. Así un fallo no implica necesariamente que se estrelle.

Recuerda. Si puedes evitar tirar mejor. Y si hay que tirar nada te impide aplicar bonos que te saques de la manga o pedir tirar por cosas que los jugadores no esperan, pero no ignores una tirada que tú mismo has pedido.

Ahora que ya has seleccionado un Atributo es cuando entran en juego los Rasgos.

Si tienes algún Rasgo que sea apropiada a la acción que estás tratando de realizar puedes añadir un dado a tu tirada. Por ejemplo si tu villano es *Vengativo* y estas combatiendo contra un robot que en el anterior encuentro os propinó una buena paliza. O si quieres seducir a un vigilante y tu villano goza de una *Belleza Peligrosa*. En esos casos podrás añadir un dado a tu tirada.

Por el contrario, si alguno de tus Rasgos pudiera complicarte la vida, el Máster podrá usarlo para tirar un dado adicional de dificultad. Por

ejemplo en el caso de que desees mentir a tu mejor amigo y tengas el Rasgo de Honorable el Máster podría usar un dado adicional de dificultad para complicarte la acción, además que es una cosa muy fea eso de andar mintiendo a los amigos. Por eso definimos una parte negativa cuando creamos los Rasgos, para facilitarle un poco la vida al Master.

### **SOBRE LOS RASGOS**

Los mejores Rasgos son aquellos que más juego dan a la partida, no necesariamente los que más bonifican las acciones de tu personaje.

De hecho **ningún Rasgo debe describirse de tal forma que de un bono permanente a ningún atributo**. Unos sicarios no te van a dar un dado en todas las tiradas de Brutalidad, por ejemplo. Si el Máster viera que se abusa de algún Rasgo ya se encargará de limitarlo o de asegurarse que se usa en tu contra... tus sicarios pueden ser especialmente torpes y entonces tendrías un dado de dificultad extra en las tiradas.

Piensa en la diversión cuando asignes Rasgos más que en la optimización. No juegas contra el sistema, ni contra el Master, ni contra los demás jugadores.

Por otro lado, no todos los Rasgos tienen porque volcarse directamente en un componente de las reglas ni todos serán igual de útiles. Con el permiso del Máster podéis inventar Rasgos que hagan cosas diferentes sin otorgar dados directamente.

Por ejemplo la “Regeneración” podría eliminar heridas, pero no bonificaría ninguna tirada.

Ser “Multimillonario” quizás tampoco te ayude en ninguna tirada (bueno, quizás a la hora de ligar...), pero está claro que tendrás acceso a unos recursos que el resto de jugadores envidiarán.



Otras veces lo que ocurrirá es que algunos Rasgos serán más específicos y se usarán mucho menos. El Máster puede considerar apropiado que Rasgos con un uso tan concreto bonifiquen con más dados.

¡Ojo!, esto es una decisión del Máster en función de su utilidad dentro de la partida. Puede ser que “Asesino de arañas” parezca algo muy concreto, pero si vais a jugar El Templo de la Reina Araña quizás resulte que es incluso demasiado poderosa.

De forma similar a los Rasgos, los **Objetivos** también pueden modificar las tiradas.

- Un Objetivo a Corto Plazo te permite tirar un dado adicional cuando lo estás resolviendo.
- Un Objetivo a Largo Plazo te permite tirar un dado adicional cuando estás realizando alguna acción que te acerque a la resolución de ese objetivo.

Normalmente esto no debería suceder más de un par de veces por sesión. No abuses de esta posibilidad, ya que los Objetivos están pensados más como una herramienta para unir al grupo y motivar a los personajes que como una ayuda mecánica.

Si es necesario el Master puede restar dados a las acciones de los personajes cuando se alejen de sus Objetivos. Sin embargo recomendamos mejor utilizar las opciones de Infamia y Estilo para ganar dados o incrementar la dificultad, y dejar los Objetivos como una ayuda narrativa.

Si ya has terminado de contabilizar los dados que utilizarás en la tirada es el momento de tirar.

- Tira tantos dados de 6 caras (los de toda la vida) como hayas contabilizado.
- Por cada 5 o 6 en los dados sumaras un **éxito**.

Las acciones normales requerirán 1 único éxito para resolverse, esta sería la **dificultad**: *el número de éxitos necesarios para realizar la acción*.

Una acción compleja requerirá 2 éxitos, y una acción difícil tendrá una dificultad de 3.

Esto en cuanto a las acciones sin oposición activa, es decir, derribar puertas, resolver acertijos, sabotear una base de datos...

Cuando el oponente trata de resistirse—¿no podrían estarse quietos?—la cosa se complica un poco más, pero tampoco mucho.

Simplemente realiza tu tirada igual y el oponente realiza la suya, calculando los dados del mismo modo que tú. El que saque más éxitos será el que resuelva la acción a su favor.

## ESTADOS

---

A lo largo de la partida tu personaje puede ir pasando por una serie de Estados. El Máster te indicará cuando pasas de un Estado a otro, o en cuales te encuentras en cada momento, normalmente a causa de fallar alguna tirada.

Estados hay tantos como podáis imaginar, pero por nombrar unos pocos: *Herido, Humillado, Aturdido, Desorientado, Atrapado, Cegado...*

El caso más sencillo ocurre durante el combate. El vencedor de la prueba de combate puede aplicar tantos Estados a su oponente como éxitos haya obtenido sobre su contrincante, siempre que estos Estados tengan un sentido lógico con la situación en curso. Es difícil cegar a tu oponente si le has golpeado con una espada en la pierna, lo normal es que le hieras, o incluso que le dejes tullido, pero también podrías explicar cómo le has humillado delante de sus subalternos.

Si no se te ocurre nada simplemente le herirás mucho, o lo que es lo mismo le impondrás el Estado Herido varias veces.

Los Estados funcionan como las Características, en este caso bonificando a quienes puedan sacar partido de ellos. Si estás Herido tus oponentes obtendrán un dado adicional cuando combatan contigo. Es más fácil golpearte.

No hay que ser muy imaginativo para pensar en posibles Estados a raíz de perder un encuentro social (Humillado, Descastado, Ridiculizado,...), o que se puedan aplicar en pruebas estáticas contra objetos (Agrietado, Roto, Derribado,...)

Puedes acumular hasta 5 estados negativos antes de ser derrotado.

Además, dependiendo de la situación concreta, podrás resistir un poco más. Tanto como los dados que tengas en el Atributo que se aplique a esa situación: Brutalidad para encuentros físicos, Maquinación para desafíos mentales y Traición para situaciones sociales o en las que intervenga el subterfugio.

De este modo, durante un combate (encuentro físico) un villano Maquinador cuyo punto débil es la Brutalidad solo aguantará 5 estados antes de caer derrotado, mientras que un villano Brutal podrá aguantar hasta 8.

## CARACTERÍSTICAS

---

*"¿SABES?, REALMENTE NO CREO QUE HAYA UNA PALABRA HUMANA LO SUFICIENTEMENTE FABULOSA PARA DESCRIBIRME"*

—Glory, 5ª temporada de Buffy

Aparte de los 2 Rasgos con los que cada jugador describe a su villano, en función del Atributo principal se añaden una Característica positiva y otra negativa adicionales como ya hemos visto.

Ahora es el momento de explicar cómo funcionan, ya que son ligeramente diferentes a los Rasgos.

Las Características positivas te permiten hacer trampas y torcer las reglas e incluso la narración ligeramente a tu favor. Cada personaje comienza con una Característica en función de su tipo de villano.

- **Plan B:** el villano siempre tiene un plan de contingencia preparado para cualquier situación. Una vez por sesión puedes introducir un elemento en la escena. Es aconsejable que justifiques de algún modo la aparición de este elemento, por ejemplo por medio de un flashback en el que tu villano se prepara para esta eventualidad. El Máster tiene la última palabra, así que nada de sacarse anillos desintegradores de malos malosos ni espejos mágicos que resuelven toda la trama. Algunos ejemplos de Plan B podrían ser un paracaídas oculto, una brújula escondida, un sicario bomba que se auto inmole, un pergamino de teleportación a tu base...

- **¡Déjate de tonterías!:** una vez por sesión puedes cambiar el Atributo requerido para una tirada y optar por usar tu atributo de Brutalidad. Describe la forma en la que realizas este cambio y cómo resuelves la acción con el nuevo Atributo. Esta habilidad es más útil cuando es el Máster el que te indica cual es el Atributo a utilizar, ya que si inicias tú la acción lo normal es que uses siempre el atributo que mejor te viene, probablemente Brutalidad.

Cualquier referencia a reglas que se usan una vez por sesión de juego puede ser modificada a una vez por partida, campaña, o incluso escena. Todo depende de cuánto duren vuestras sesiones y cuanto queráis hacer uso de estas reglas.

Por supuesto la idea es que esto afecte tanto a las cosas buenas como a las malas.

Algunos ejemplos podrían ser parar una cuenta atrás a base de destrozarse los mecanismos (usando esta habilidad se podría intentar sin que explotara automáticamente), abrir una puerta de seguridad sin introducir el código (esto permitiría que no saltara la alarma), amenazar a un vendedor con violencia y tortura en lugar de negociar normalmente (al hacerlo con esta habilidad te permitiría salirte de rositas y haber demostrado lo lanzado que eres, cosa que de hacerlo normalmente sólo demostraría que eres un bruto maleducado y probablemente hubieras obtenido un nuevo enemigo).

- **¡A mí no!:** dicen que el Diablo cuida de los suyos y eso parece bastante cierto en tu caso. Una vez por sesión puedes cambiar el objetivo de algún efecto o acción que fuera a afectarte a ti. Abres una caja que resulta ser una bomba y haces que explote en la cara de tu compañero, en mitad de un combate un asesino te intenta apuñalar y termina clavando la daga a su propio compañero... ese

tipo de cosas. En principio esto solo debería valer para salvarte el cuello a ti, pero con el permiso del Máster y una buena explicación—o un dado de Estilo- puedes incluso conseguir un efecto beneficioso adicional.

Por el contrario las Características negativas te van a complicar un poco las cosas.

- **Egocéntrico:** Tú eres el mejor y lo sabes. No puedes evitarlo, es que simplemente eres magnífico. Si no fuera por tu gran intelecto y por tus magníficos planes la humanidad todavía estaría helándose de frío en las cuevas. Bueno, vale, quizás no descubrieras tú el fuego, pero si hubieras vivido entonces seguro que habrías sido tú el que lo descubriera. Intenta ser el centro de atención y que no te importe explicarles a esos pobres ignorantes lo grandioso de tus ideas una y otra vez, al fin y al cabo no es culpa suya no ser tú.
- **Berserker:** No puedes evitarlo, es comenzar la acción y volverse todo rojo. Lo malo es que a partir de ese punto no distingues, pero, bueno, que no se hubieran puesto en medio. Además tienes poco aguante y es fácil que te enciendas, pero es que te pone de los nervios estar quieto y aguantar tonterías cuando hay una forma rápida y directa de resolverlo todo, y tú sabes cuál es. Insultarte es llamar al desastre, y si no lo saben lo van a descubrir rápido.
- **Traidor:** No puedes fiarte de nadie, es así de sencillo. En esta vida solo puedes contar contigo mismo, todo el mundo es egoísta y tú no vas a ser el que termine pagando los platos. Cuando las cosas se pongan realmente feas mejor que sea otro el que se lleve los palos. Y cuando haya que repartir beneficios si puedes quedarte más que los demás mejor, ¿no? Total, seguro que ellos también te la van a colar cuando puedan, ¿para qué esperar?

Es maravilloso ser malo, ¿verdad? Seguro que ahora entiendes porque los villanos tienen problemillas para colaborar, socializarse o simplemente confiar los unos en los otros.

### ***Una nota sobre las Características negativas***

Estas cualidades de los villanos están para darle algo de color a la historia y convertirlos, un poco más, en esos clásicos villanos de cómic. Esos que cuentan sus planes a los héroes antes de—intentar—matarlos, el típico bruto que se tira de cabeza sin pensar, o el villano que vende a sus propios compañeros. Lo ideal es que los jugadores lo tengan en cuenta a la hora de interpretar sus personajes dotando la partida de un poco más de colorido.

Como no todos los grupos, o no todos los jugadores tienen facilidad para interpretar cosas negativas ahí van 2 alternativas para ayudar un poco al Máster en su tarea.

*La zanahoria:* da puntos de Estilo (ver más adelante) a los jugadores que usan e interpretan sus Rasgos negativos, especialmente si lo hacen cuando puede meterles en dificultades.

*El palo:* usa los dados de Infamia (ver más adelante) para activar los Rasgos negativos de los villanos y obligarles a actuar de acuerdo a esta característica.

En función de tu grupo será más interesante aplicar uno u otro, ninguno o ambos.

Una última nota sobre las Características negativas: Al fin y al cabo, y como todo en este juego, este aspecto de los personajes debe servir para que la partida sea más divertida. Si usar estas características va a causar problemas entre los jugadores olvidaos de ellas y limitaos a seguir jugando. No merece la pena ceñirse a las reglas si eso va en detrimento de vuestra diversión.

## PODERES

---

*"DESEO ESE PODER. ES MÍO POR DERECHO. EL PODER DEFINITIVO ES EL DESTINO FINAL DE MUERTE"*

—Doctor Muerte, Spectacular Spiderman #159

Si hay algo que define a los supervillanos es precisamente el hecho de que son supers. Tienen Poderes. Habilidades que les permiten hacer cosas que para el resto de los mortales están vedadas. Volar, respirar bajo el agua, hacerse invisible, proyectar sus pensamientos... Todas estas habilidades especiales las englobaremos dentro de los Poderes. **Un personaje de VixeM comienza con hasta 2 Poderes.**

### ***¿Y DE DÓNDE SACO LOS PODERES?***

Pues lo suyo es que te los inventes, pero no hay nada malo en inspirarse en los comics, el cine, la televisión...

### ***¿Y QUÉ PUEDEN HACER MIS PODERES?***

Eso lo tendrás que definir con el Master, pero recuerda que eres un villano de segunda y estabas en la cárcel, así que probablemente tus poderes tampoco sean gran cosa, estén muy limitados o sean fácilmente contrarrestados.

A nivel de reglas tendrás que llegar a un acuerdo con el Master (o utilizar alguno de los que te proponemos en los apéndices) sobre



qué hace exactamente y/o en qué situaciones te podrá bonificar las tiradas del mismo modo que los Rasgos.

En general un poder te permitirá hacer algo que el resto de las personas no puede hacer además de darte un bono en algunas tiradas. Por ejemplo: “*Superfuerza*” te permite arrojar coches, derribar paredes y otros efectos narrativos, pero también te dará 1 dado extra cuando se trate de vencer a alguien por la pura fuerza.

Poderes más concretos y con menos posibilidades narrativas te darán más dados. Por ejemplo: Las “*Garras de Durometal™*” cortan mucho, así que su principal utilidad es hacer más daño. Cuando utilices tus garras para hacer daño puedes imponer hasta 2 estados adicionales de “*Herido*” a tu enemigo. En objetivos indefensos puedes aplicar automáticamente hasta 10 estados, lo que seguramente acabe con la mayoría de los seres vivos y muchos objetos de tamaño pequeño, pero no te servirá para derribar un edificio.

Por el contrario, Poderes que permitan un gran número de opciones lo que te están es abriendo las puertas a un montón de acciones nuevas, así que no obtendrás bonificadores o solo en situaciones muy contadas, de forma que se equilibre con el resto de Poderes.

Por ejemplo: Tu “*Tiara de poder de las Luciérnagas Estelares™*” está definido como un objeto que te permite moldear la luz en diferentes formas. Te acabas de sacar de la manga un poder que te permite volar, crear objetos y hacer de todo... olvídate de obtener dados extra y no te extrañes si vuelas mucho más lento que los personajes que tienen el Poder de “*Volar*”, ¡tú haces muchas más cosas!

Venga, un par de añadidos más a las reglas y ya terminamos, lo prometemos.

## INFAMIA

---

"SOY EL MEJOR EN LO QUE HAGO. Y LO QUE YO HAGO NO ES MUY AGRADABLE"

—Lobezno, X-Men

Admitámoslo, si no eres un héroe es porque algo malo habrás hecho que te ha llevado a terminar con tu culo entre rejas. Con la llegada de los aliens esos viejos crímenes se han perdonado, pero las viejas costumbres son difíciles de olvidar, y a menudo el camino más fácil te lleva por derroteros que la gente suele calificar de malvados.

Para representar la tentación del camino fácil, pero incorrecto, necesitaremos la ayuda del resto de jugadores.

Cuando vayas a realizar una acción, después de declarar lo que quieres hacer pero antes de tirar los dados, tus queridos y amados compañeros (también conocidos como “*esa panda de grandísimos hij\*\*de\*\*ta*”) podrán darte ideas sobre cómo realizar esa acción por la vía malvada. Puede ser una forma diferente de hacerla, o simplemente colorear con detalles viles y malvados la ejecución de la acción.

Para evitar problemas de saturación de sugerencias el jugador a tu izquierda será el primero en tener esa opción, de modo que cada uno será la malvada vocecilla de la conciencia del jugador a su derecha (¿anti-Pepito Grillo?).

Un par de ejemplos para entender de qué hablamos:

- La Furia va a derribar un platillo volante arrojándole un coche. Podríamos sugerirle que el coche que arroje este lleno de gente, o que derribe el platillo sobre un hospital.
- Eclipse Solar desea obtener información de un agente de policía. Seguro que todo resultaría mucho más fácil si recurriéramos a la tortura, o le amenazáramos con matar a sus familiares.
- Rescoldo pretende invocar un espíritu elemental para que le ayude a luchar contra los aliens. Quizás si realiza un ritual de magia negra profanando un cementerio el espíritu sea mucho más receptivo, aunque por otro lado un pequeño sacrificio también puede ayudar bastante.

Una vez que un jugador ha hecho una sugerencia de villanía no se propondrán más alternativas para no paralizar la acción con largas discusiones sobre la forma más vil de hacer una cosa en concreto.

El Máster asignará una serie de dados de bonificación a la idea a modo de tentación basándose en la nueva propuesta.

- **Dados de villanías.** Mínimo 1 y máximo 3 para ideas especialmente malvadas a la par que originales y divertidas.

Si el jugador que está actuando acepta estos dados los podrá añadir a su tirada, mejorando de este modo sus posibilidades de éxito. La parte mala es que aceptar el camino fácil tiene consecuencias.

### **NOTA SOBRE LAS VILLANÍAS**

Ser imaginativamente malvado está muy bien, pero acordaos de tener cuidado al sugerir según qué cosas. Ser especialmente gore, violento, grosero, sexualmente explícito... puede no ser del gusto de todos los grupos o jugadores. Tened un poco de tacto.

Por otro lado, el Máster debe tener cuidado con que las sugerencias no sean excesivas, no hace falta que para cualquier mínima cosa que se quiera intentar exista la tentación de hacerlo de una forma más ruin. Si el protagonismo de la historia y la narración se están perdiendo en favor de recrearse en los actos malvados es que quizás se haya salido de madre. Considera la posibilidad de que sea necesario gastar un dado de Estilo para poder hacer estas sugerencias y tus jugadores comenzarán a pensarse más sus sugerencias de villanías.

Por cada éxito que salga en los dados de villanías (los dados extra que se han añadido a la tirada y que deberían ser de un color diferente— negro o rojo suele ser lo habitual para algo malo—o tirarlos aparte para poder identificarlos fácilmente) el jugador añadirá un punto a su total de Infamia temporal.

Por cada 10 puntos de Infamia temporal el jugador tendrá un dado de Infamia que podrá usar el Máster para complicarle las cosas.

En cualquier momento el Máster puede usar uno de tus dados de Infamia para subir la dificultad de cualquier acción que realices, bien tirándolo y añadiendo el éxito (si se obtiene) a la dificultad de una acción estática, o bien añadiéndoselo a tu contrincante como un dado extra.

Ese dado no podrá utilizarse por el resto de la sesión pero volverá a estar disponible para que el Master te haga las cosas más difíciles la siguiente sesión.

## **EJEMPLO:**

Rescoldo ha acumulado 58 puntos de Infamia temporal. Esto implica que el Master tendrá 5 dados para complicarle la vida a Rescoldo durante la sesión. Si el Master utiliza 1 de esos dados todavía le quedaran 4 más para fastidiarle, y en cualquier caso volverá a tener 5 dados para la siguiente sesión.

Describir las acciones de una forma especialmente malvada no otorga dados al jugador que está realizando la acción, los dados extra solo se consiguen aceptando las tentaciones que te ofrecen los demás jugadores.

No obstante, actuar de forma malvada si puede otorgar dados de Infamia per se. La gente sabe que eres malvado y están esperando que lo demuestres. Así que ten cuidadito con lo que haces.

Pudiera darse el caso que un jugador proponga una forma malvada de hacer las cosas en un momento que no se ha solicitado la tirada. No pasa nada. Se puede aceptar la sugerencia normalmente y ganar puntos de Infamia temporal en consecuencia, como si se hubiera narrado de forma cruel, pero el Master debería asegurarse en este caso de dar algún tipo de ventaja al jugador de forma similar a los dados que ganaría si fuera a tirar.

- **Ojo:** Si en algún momento alcanzas los 100 puntos de Infamia (10 dados de Infamia) tu personaje se habrá afianzado de nuevo como villano y se acabó la partida para ti. Bienvenido de nuevo al lado oscuro.

## ESTILO

---

"PUEDES SER UN VILLANO, SÍ, PERO NO ERES UN SUPERVILLANO."

"AH, ¿NO? ¿Y CUÁL ES LA DIFERENCIA?"

"¡LA PRESENTACIÓN!"

—Megamind a Titán

Está claro que cualquiera puede ir apaleando ancianas, robando bancos y haciendo maldades por el mundo. Pero solo unos pocos tienen ese algo especial que marca la diferencia.

Podrás vestirme de payaso si quieres, pero no podrás igualar al Joker. Puedes ser todo lo educado que quieras, pero el Doctor Muerte acojona solo con mirarle. Incluso puedes ser un robot de destrucción masiva, pero, oh tío, al lado de Brainiac y Ultrón solo eres una tostadora cabreada.

Hay que tener estilo para ser un Supervillano de verdad, y tú, amigo mío, solo eres un villano de segunda. Al menos por el momento.

De hecho, el Estilo no es potestad única de los Supervillanos porque en realidad no es el opuesto de la Infamia. La diferencia entre héroes y Superhéroes es también un tema de Estilo. Un tipo con mallas y los calzoncillos por fuera es un "pringao". Superman mola. El "pirao" que se enfrenta a los malos y sus armas con un escudito es un suicida. El Capitán América es un símbolo nacional.

¿Pillas la diferencia?

Por suerte incluso los villanos de segunda pueden aspirar a lo más alto, solo tienen que entrenar duro. ¡Y hacer las cosas con estilo!



Si interpretas a tu villano como un auténtico Supervillano el Máster te irá otorgando puntos de Estilo.

Al realizar una acción que requiera de una tirada puedes renunciar a los éxitos adicionales que hayas obtenido en esa tirada para narrar de forma vistosa tu éxito. Esto te permite tomar el control de la acción y decidir exactamente cómo has tenido éxito.

Se creativo y el Máster te otorgará puntos de estilo por tu descripción. Incluso, si la descripción no es lo tuyo, puedes aceptar complicarte la vida en la forma de dificultad adicional para ganar puntos de estilo. Eso sí, tienes que sacar la tirada. De nada sirve subirse 3 la dificultad y decir que pones tu pose más guay delante de la lluvia de balas si terminas llorando en el suelo como un crío porque te han acribillado.

### **POREJEMPLO:**

Eclipse Solar utiliza su rayo de Luz contra el líder del destacamento alienígena. Obtiene 3 éxitos. En lugar de hacerle 3 heridas declara que solo le hará 1, y sus otros 2 éxitos los utiliza para marcarle su nombre en la frente y humillarle delante de sus soldados. El Master le otorga 2 puntos de Estilo por su acción.

El Fustigador no tiene tantas ideas así que para ganar Estilo durante un combate sencillo decide subir la dificultad de la acción en 2. Ahora para realizar la acción requerirá 3 éxitos, pero si lo logra además de conseguir hacerlo obtendrá 2 puntos de Estilo.

Del mismo modo que tomas nota de la Infamia apunta los puntos de Estilo que vayas obteniendo, y por cada 10 puntos de Estilo temporal obtendrás un dado de Estilo que podrás gastar, una vez por sesión, en cualquier tirada.

También puedes gastar un dado de Estilo para activar una vez adicional tu característica especial. Mola, ¿eh?

Y, por último, puedes gastar un dado de Estilo para realizar una declaración en la partida. Realizar una descripción, introducir un elemento narrativo,... Es decir, puedes gastar Estilo para hacer un poco de Master.

Al igual que la Infamia, si en algún momento tienes 100 puntos de Estilo temporal (10 dados) cambias de categoría. Dejas las ligas inferiores y pasas a ser Súper.

Si cuando esto ocurre tienes 5 dados o más de Infamia acabas de ascender a Supervillano. Se acabó la segunda división para ti. Es hora de jugar en las ligas mayores.



Si por el contrario tienes menos de 5 dados de Infamia te has congraciado con el público. Te has reformado. Eres el nuevo Superhéroe de la ciudad. Con un pasado oscuro y esas cosas, pero, eso siempre queda bien en la ficha, ¿verdad?

### **REGLAS DE CAMPAÑA**

VixeM no está pensado para partidas de larga duración. El Estilo y la Infamia crecerán inevitablemente hasta llevar a tu villano a su destino. Sea el que sea.

Puede que esto no os termine de convencer y queráis alargar un poco más este camino. Para ello no hay más que permitir que los jugadores puedan sacrificar dados de Estilo permanentemente para reducir sus dados de Infamia.

De modo similar podéis modificar el impacto del Estilo y la Infamia en la partida regulando cuantos puntos se necesitan para obtener un dado. Incluso podéis hacer que no sean equivalentes. Una partida más heroica y épica generará más Estilo, mientras que una más dura y cruel seguramente de más posibilidades de obtención de puntos de Infamia. Intentad equilibrar la ganancia de dados de Estilo e Infamia para que vayan a la par.

Por último, si queréis ver cómo evolucionan los personajes no hay más que introducir los Puntos de Experiencia en el coctel. Un Punto de Experiencia por sesión debería ser suficiente. Los jugadores podrán gastar 1 Punto de Experiencia (los PX de toda la vida) para modificar uno de sus Rasgos cambiándolo por uno nuevo, o 2 PX para adquirir uno nuevo. Siempre justificándolo de forma apropiada y con el permiso del Máster, claro. Cambiar o adquirir nuevos Poderes será más caro (2 PX cambiar, 4 conseguir uno nuevo), y requieren una explicación acorde al nuevo estado del villano ¿de dónde ha sacado ese nuevo Poder?



## CAPÍTULO 5

### EL DEL MASTER

**"¡FENOMENALES PODERES CÓSMICOS!...Y UN LUGAR CHIQUITÍN  
PARA VIVIR."**

—El genio, Aladdin

Hacer de Master es una forma más de jugar a rol, y de hecho el Master es una de las figuras más emblemáticas de este pasatiempo.

Sin embargo, la figura del Master no es algo que se requiera para jugar a rol, aunque en la mayoría de los juegos si se hace uso de esta figura, y nosotros también lo vamos a hacer.

El Master es un jugador como los demás, con los mismos objetivos: *“divertirse contando una historia en grupo”*.

Sin embargo, a diferencia del resto de jugadores al Master se le dan una serie de labores específicas. Pero, ojo, aunque tiene una labor diferente el Master no juega ni contra los jugadores ni aparte de los jugadores, juegan todos juntos.

Simplificando, las tareas del Master podemos dividir las entre las que se hacen “antes”, “durante” y “después de la partida”, aunque como cada Master es un mundo muchos haréis algunas, todas, más o menos de estas tareas que vamos a enumerar.

## ANTES DE LA PARTIDA

---

Aunque muchos Masters tienen una gran capacidad para la improvisación es recomendable que tengas una idea general de cómo quieres que se desarrolle la partida. Pueden ser pinceladas (un par de escenas de acción, descubrir su hijo perdido, perder sus poderes...) o puedes tener un diagrama de flujo pormenorizado con todas y cada una de las posibles acciones y sus consecuencias. En cualquier caso recuerda que una partida es algo dinámico y vivo, y que la hacéis entre todos, así que probablemente las cosas no salgan exactamente como tú pensaste.

Por supuesto, es recomendable que tengas claro las reglas de juego ya que se espera que hagas de árbitro durante los momentos en los que se requiera utilizarlas.

Piensa en tus jugadores y en los personajes que llevan. Suele ser una buena práctica tener un par de escenas épicas preparadas, una al comienzo y otra al final es lo más deseable. Y si además puedes intentar que cada jugador tenga su momento estelar durante la partida, mejor. Eso mantiene la atención y el interés en la partida.

## DURANTE LA PARTIDA

---

Mientras los jugadores “únicamente” tienen que preocuparse de interpretar y dictar las acciones de su personaje, el Master se encarga de poner el escenario y manejar a todos los actores que no controlan directamente los jugadores. No te preocupes, aunque puede parecer una tarea titánica en realidad es mucho más sencilla si escuchas a tus jugadores y te dejas llevar por el desarrollo natural de la historia que estáis creando entre todos.

Muchas veces se piensa erróneamente que el responsable del buen desarrollo de la partida es únicamente el Master. Pero el Master no es otra cosa que un jugador más del grupo, y la responsabilidad de que la partida llegue a buen puerto es de toda la mesa de juego.

Como Master intenta desviar la atención de las reglas y mantener a los jugadores pendientes de la aventura. Tan malo es un Master que utiliza demasiadas reglas y está continuamente consultando tablas y manuales como un jugador que le quiere sacar punta a todo y se dedica a discutir todas las reglas y a buscar oscuras excepciones a la regla general. Esto puede estar bien en un *wargame*, pero en un juego de rol distrae la atención de la historia y la pone en otro lugar más propio de otros pasatiempos.

Si en algún momento no sabes qué regla aplicar no rompas el ritmo consultando el manual. Utiliza el sentido común, o tira un dado genérico y en función del resultado aplica consecuencias más favorecedoras o perjudiciales (un resultado alto favorece a los personajes de los jugadores, un resultado bajo indica algo malo para los personajes jugadores).

Del mismo modo los jugadores deben evitar discutir las reglas con el Master. En parte porque esa actitud da por supuesto que el Master va en contra de los jugadores y no es así, todos estáis jugando juntos, y por otro lado porque interrumpe el correcto fluir de la partida. Es como cuando alguien se pone a hablar en el cine: ¡espérate a que termine la película para comentar la jugada!

Combina escenas de acción con tratos diplomáticos y algo de misterio para contentar a todos tus jugadores y evitar la monotonía. Con el tiempo sabrás que tipo de aventuras le gustan más a tu grupo y podrás enfocarte más hacia ese campo, pero incluso entonces alterna un poco entre diferentes estilos. Sorprende e innova.

Nunca, nunca, confundas a tus jugadores con sus personajes ni lleves a la mesa de juego temas personales. Estáis todos jugando juntos a esto porque queréis divertirlos jugando a rol. Si no es divertido tomaos un respiro o poneos a hacer otra cosa.

Los jugadores no son tus enemigos y por lo tanto no tienes que mentirles ni engañarles. No cambies las reglas a tu antojo, pero que no te de reparo inventarte cosas para sacar adelante la partida. Si es una buena idea adelante con ella, incluso si no es tuya. Un jugador comenta *“imagínate que ahora apareciera X, ¿sería la leche!”*. No te cortes, usa a ese tal X y dales lo que quieren, al fin y al cabo es lo que están pidiendo.

## TRAS LA PARTIDA

---

Una vez ha terminado es la hora de hacer balance. Habla con los jugadores sobre la partida. Qué les ha gustado y qué no, o qué cambiarían. También intenta recopilar información sobre los personajes. ¿Cómo se han sentido? ¿Qué esperan del futuro? Los Objetivos y los Rasgos deberían ayudarte en este punto. Es importante hacer esto inmediatamente después de la partida pues todavía están frescos los recuerdos.

Por tu parte también deberías hacer una recopilación de la sesión de juego, con tus propias notas sobre los puntos fuertes y los puntos más flojos de la partida. Hazte tu esquema mental sobre la situación de la partida, en concreto sobre cuánto y cómo se ha avanzado, y que implica ese avance.

Actualiza las notas que tengas sobre los personajes no jugadores, ajusta puntuaciones, apunta posibles ganchos, cambios de actitud,

etc., y si es conveniente piensa en que nuevos personajes, situaciones o localizaciones sería conveniente añadir en la siguiente sesión.

Todas estas notas te vendrán muy bien cuando vayas a preparar la siguiente sesión, pero tampoco te agobies al principio con esto; busca tu estilo. Hay Masters muy metódicos con plantillas de personajes no jugadores, kilos de mapas y diagramas de flujos que actualizan constantemente en función del avance de los jugadores. También los hay de la escuela de la improvisación, que apenas toman notas y lo tienen todo en la cabeza o lo inventan sobre la marcha. Como puedes imaginar la cantidad de tonos de grises entre estos dos extremos es espectacular y todos son igual de válidos.

Prueba diferentes formas de preparar las partidas y de llevarla hasta que encuentres el método con el que estés más cómodo y que te de mejores resultados.

Recuerda que esto no es más que un juego. El objetivo es divertirse todos juntos.



## CAPÍTULO 6

### EL DE LA GALERÍA DE VILLANOS

"NO TENGO NINGÚN PROBLEMA PARA CONTROLAR MI FURIA.  
SIMPLEMENTE PREFIERO RESOLVER MIS PROBLEMAS POR  
MEDIO DE LA VIOLENCIA."

—Tiffany, Exiern

Para facilitar la creación de personajes aquí os dejamos unos villanos de ejemplo. Y si en lugar de ejemplo queréis usarlos para vuestras partidas perfecto, para eso están.

Todas las fichas siguen la misma estructura:

#### \* NOMBRE DEL VILLANO

---

**Atributos:** *Primario, Secundario, [Punto débil].*

**Rasgos:** Listado de los Rasgos del personaje.

**Poderes:** Listado de los Poderes del personaje.

No se incluyen las Características ya que estos dependen directamente del Atributo Primario.

## **ORIGEN:**

Una breve introducción a la historia del personaje y sus motivaciones.

Los personajes de los jugadores pueden utilizar estas historias de ejemplo. Si pensáis utilizar estos personajes en vuestras partidas sería recomendable añadir como terminó en la cárcel y que les motiva para unirse a esta iniciativa.

## **RASGOS Y PODERES:**

Descripción de los diferentes Rasgos y Poderes del personaje así como de los bonos o las modificaciones a las reglas que implican.

En cada Rasgo además se indicara cómo te puede causar problemas ese Rasgo en el apartado “*desventaja*”.

Las Características, al depender del Atributo Primario y ser genéricas no se explicarán aquí.





## DOCTORA DESTINO FUNESTO

---

**Atributos:** Maquinación, Traición, [Brutalidad].

**Rasgos:** Robots asesinos, Asquerosamente rica.

**Poderes:** -ineitor, Ciber-armadura.



## ORIGEN:

La Doctora Victoria Destino se graduó con honores como Ingeniera Robótica. Su prometedor futuro se truncó cuando los tejemanejes industriales terminaron haciendo que una empresa rival patentara varios de sus diseños y a ella le pidiera su propia empresa que guardara silencio pues no convenía llamar la atención. Ya ganarían la siguiente batalla.

No contenta con esta solución, Victoria intentó recuperar sus diseños pero un accidente durante su incursión le produjo graves heridas en el rostro.

Asqueada con una sociedad que le había engañado, utilizado y lisiado, Victoria utiliza ahora sus diseños únicamente para su propio beneficio.

## RASGOS:

- **Asquerosamente rica:** Desde el momento en que ella misma comenzó a patentar sus diseños y, sobretodo, a usarlos para enriquecerse el dinero no ha dejado de fluir. No vas a tener problemas con el dinero durante la partida y una vez por sesión puedes comprar algo que sea absurdamente caro con el permiso del Máster. Poder comprarlo no implica que esté inmediatamente disponible.
  - **Desventaja:** tener tanto dinero hace que dejes de darle valor a las cosas y a lo que cuesta conseguir el dinero. Has perdido la perspectiva y te puede costar comprender a las personas que no están en tu nivel económico, sus problemas e inquietudes.
- **Robots asesinos:** Los sicarios robóticos tienen todas las ventajas de los sicarios y ninguna de sus desventajas. No van a pedir un

aumento de sueldo, no tendrán remordimientos, no tienen que pensar en su familia... Cuentas con un dado adicional para situaciones de combate en las que tus robots te puedan ayudar.

- **Desventaja:** los Robots son tremendamente fieles pero susceptibles a campos magnéticos, daño eléctrico y posibles reprogramaciones.

## PODERES:

- **Ciber-armadura:** Victoria utiliza una armadura protectora diseñada por ella misma. Tendrás un dado adicional para resistirte al daño físico o para hacerte pasar por un robot. Además la armadura recibe tus primeros 5 estados de daño físico antes de que tú comiences a recibir daño. Una vez tiene 5 estados de daño deja de proporcionar beneficios hasta que la repares de algún modo.
- **-ineitor:** Tus conocimientos de ingeniería son sobresalientes. Obtendrás un dado en todo lo relacionado con tecnología punta. Además, puedes inventar cosas. Puedes llevar encima uno de tus prototipos que tendrá una pequeña habilidad, como volar desespacio (levitaneitor) o respirar bajo el agua (acuarespiraneitor). Con los materiales adecuados puedes crear otro prototipo pero pierdes el anterior. ¡Solo era un prototipo experimental! Mantener uno de esos prototipos puede ser un nuevo Rasgo o Poder que deberás conseguir normalmente.



## ECLIPSE SOLAR

**Atributos:** Maquinación, Brutalidad, [Traición].

**Rasgos:** Honorable, Noble linaje.

**Poderes:** Rayo Solar, Vuelo.



## ORIGEN:

Vladimiro Martínez-Ruiz creció leyendo comics y soñando ser un Superhéroe.

La posición privilegiada de su familia le permitió seguir elucubrando con salvar el mundo hasta la edad adulta, pero nunca encontró la forma de hacerlo.

El destino se cruzó en su camino en la forma de un antiguo Superhéroe de segunda venido a menos, al que pudo seguir la pista hasta descubrir el origen de sus poderes.

Vladimiro orquestó la muerte del pobre Piedra Solar para hacerse con su piedra de poder y así poder ocupar su lugar, de forma que alguien más digno se hiciera responsable de esos poderes.

Por desgracia el resto de Superhéroes no lo vieron igual y Eclipse Solar rápidamente engrosó las filas de los villanos. Aunque él nunca se ha considerado tal.

## RASGOS:

- **Honorable:** Tienes un extraño sentido del honor heredado de tus orígenes nobles. Tienes 1d extra para resistirte a cualquier cosa que te fuera a hacer actuar contra tu sentido del honor y para resultar creíble cuando expones tus argumentos siempre que sean coherentes con tu código de honor.
  - **Desventaja:** tu marcado sentido del honor te hace previsible y tus enemigos pueden aprovecharse de eso. Tienes un dado extra de dificultad para realizar acciones que vayan en contra de tu sentido del honor.

- **Noble linaje:** Desciendes de un antiguo linaje perteneciente a la nobleza. Tu educación te permite conocer a mucha gente influyente y saber cómo relacionarte con ellos.
  - **Desventaja:** la nobleza se apoya mutuamente y en cualquier momento puedes verte en la situación de tener que andar devolviendo favores.

## **PODERES:**

- **Rayo Solar:** Puedes generar rayos de luz concentrada, e incluso si te esfuerzas mucho puedes llegar a convertirlos en un láser. Obtienes un dado adicional si utilizas tus rayos en combate, puedes intentar cegar a tus oponentes, y nunca más volverás a necesitar un mechero.
- **Vuelo:** Tienes la capacidad de volar cual pajarillo. Tu capacidad de maniobrabilidad y tu velocidad en el aire son envidiables. Puedes volar hasta a 200Km/h y sacar ventaja de tu capacidad para moverte en tres dimensiones.



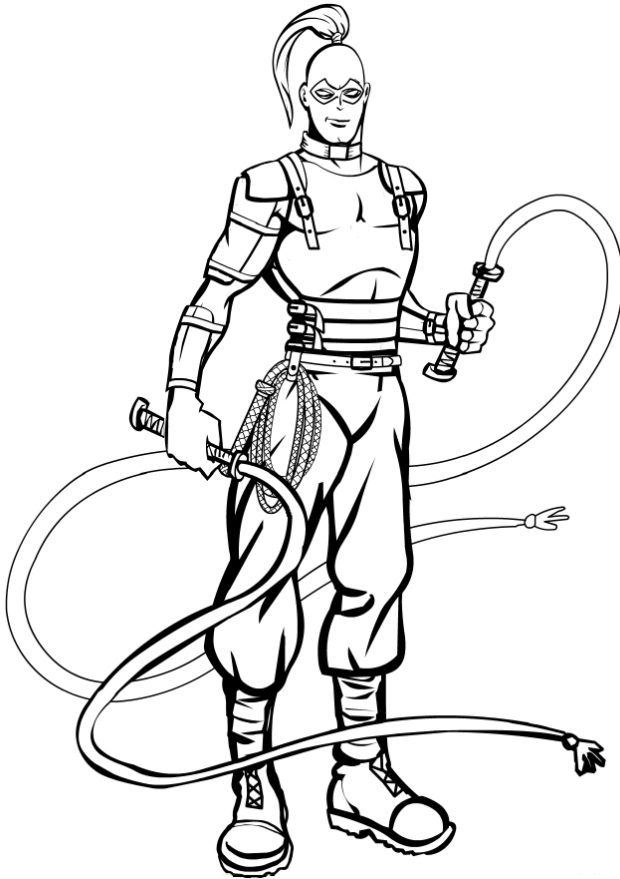
## EL FUSTIGADOR

---

**Atributos:** *Brutalidad, Maquinación, [Traición].*

**Rasgos:** Mala hostia, Artista marcial.

**Poderes:** Arsenal con patas, Dominio del látigo.



## ORIGEN:

Francisco Javier Castillo era un sencillo policía urbano que vio cómo su familia moría en un tiroteo entre bandas locales.

Incapaz de hacer que la justicia hiciera pagar a los culpables decidió administrar justicia por su cuenta armado con un par de látigos de sus tiempos de domador de leones.

Había nacido El Fustigador y los criminales de Barcelona aprenderían a temerlo.

## RASGOS:

- **Mala hostia:** Te cabreas fácilmente y cuando estás cabreado vas a hacer daño de verdad. Añade un estado “Herido” a los éxitos conseguidos en combate para hacer daño a un enemigo.
  - **Desventaja:** tienes poca paciencia. Incrementa la dificultad cuando tu falta de foco te impide concentrarte en lo que estás haciendo.
- **Artista marcial:** Gozas de un estado de forma excepcional tras años de entrenamiento. Puedes añadir un dado para realizar cabriolas y hacer todas esas cosas chulas de las películas.
  - **Desventaja:** estás demasiado confiado de tus posibilidades. alguna vez morderás más de lo que puedas tragar.

## PODERES:

- **Arsenal con patas:** Siempre tienes tus armas a mano, y siempre el arma adecuada. Además de tus siempre fiables látigos de domador cuentas con boleadoras, lazos, cuchillos arrojadizos,... y un sinfín



de armas parecidas. Nunca estás desarmado, y si se diera el caso siempre podrás improvisar con algo que tengas a mano.

- **Dominio del látigo:** Manejas los látigos como si fueran extensiones de tu propio cuerpo. Puedes realizar maniobras espectaculares con ellos, desde columpiarte a usarlos para derribar a la gente. Además, ganas un dado a tus tiradas cuando utilizas tus látigos.



## LA FURIA

---

**Atributos:** Brutalidad, Traición, [Maquinación].

**Rasgos:** Estudiante de mitología, Justiciera.

**Poderes:** Superfuerza, Justicia vengadora.



### ORIGEN:

Estudiante de mitología y activista New Age, Teresa Hidalgo recibió un extraño don mientras realizaba un viaje de investigación para su tesis.

Durante una visita rutinaria en unas ruinas sin importancia Teresa descubrió unas catacumbas que habían permanecido escondidas. Una voz le guio hasta ellas y le impulsó a meterse en su interior, donde descubrió la Gema de la Venganza. Una antigua joya que le otorgaba los poderes de una de las Furias de la antigua mitología.

De este modo Teresa adquirió la capacidad para detectar a los criminales y poder administrarles su castigo, canalizando la fuerza de las Furias y el rencor de los inocentes no vengados.

## **RASGOS:**

- **Estudiante de mitología:** Has estudiado las obras clásicas y tienes un amplio conocimiento de las Mitologías. Esto te puede ayudar a interpretar referencias, realizar hallazgos arqueológicos, impresionar a otros estudiosos o saber cómo tratar a las deidades... si alguna vez te encuentras una.
  - **Desventaja:** Eres extremadamente supersticiosa y te cuidas mucho de guardar los rituales apropiados para no enfurecer a los dioses.
- **Justiciera:** Tienes un sentido de la justicia muy arraigado y para ti es muy importante que los culpables sean castigados. Obtienes un dado extra cuando estés enfrentándote a alguien culpable de haber hecho daño a un inocente.
  - **Desventaja:** No te importa saltarte las leyes para administrar justicia, lo que te puede poner en serios problemas con los agentes de la ley.

## **PODERES:**

- **Superfuerza:** Teresa posee una fuerza sobrenatural pudiendo realizar espectaculares proezas de fuerza. Desde derribar muros a puñetazos a lanzar coches o arrancar árboles para usarlos como arma. Además añades un dado en situaciones donde aplicar tu gran fuerza suponga una ventaja.
- **Justicia vengadora:** Tienes la habilidad de detectar las injusticias realizadas por los que te rodean. Tu sentido te permite saber quién ha dañado a otras personas y quien ha sido dañado. También te ayuda a saber cuándo alguien está mintiendo sobre estos temas y a intimidarles. Puedes canalizar la frustración acumulada por las personas a tu alrededor para administrar justicia en su nombre. Adquieres un dado adicional para castigar a los culpables que hayas juzgado con tu poder.

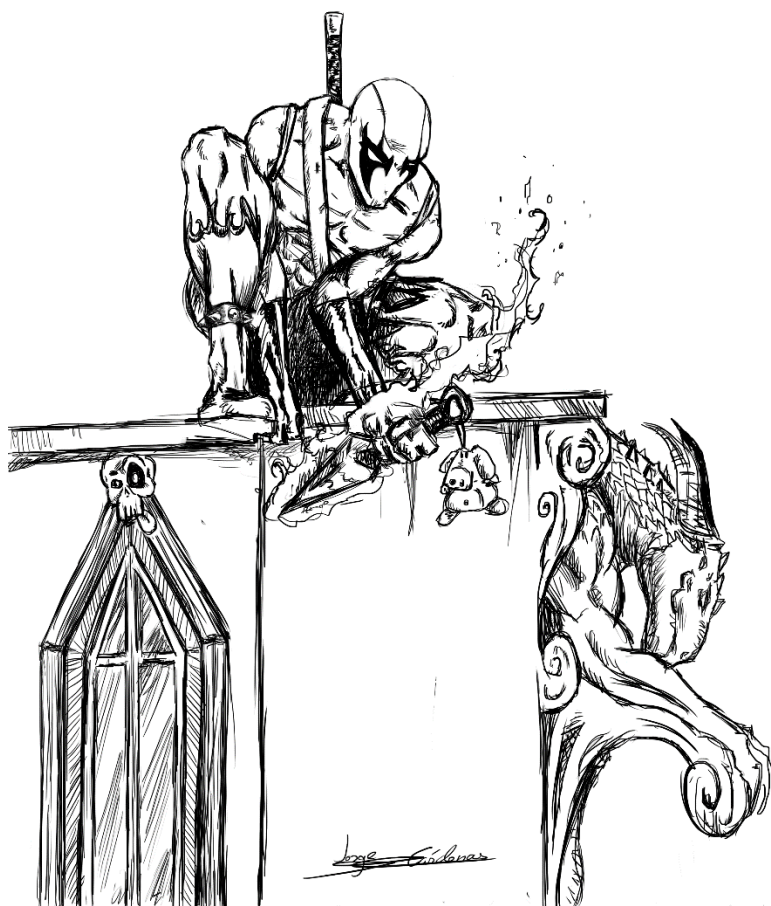


## RESCOLDO

**Atributos:** Traición, Brutalidad, [Maquinación].

**Rasgos:** Trucos ninjas, Miembro del clan de El Brazo.

**Poderes:** Superagilidad, Magia de fuego.



## ORIGEN:

Rescoldo es el nombre del ninja rojo del clan de El Brazo.

Esta organización criminal de raíces asiáticas opera en la península desde hace tantos años que muchos de sus actuales miembros son descendientes de antiguos miembros de la organización.

Rescoldo es uno de estos casos. Un joven criado por y para el clan. Comenzó su entrenamiento casi desde el momento que aprendió a andar, y como pago a sus años de sacrificio fue vinculado con un oni de fuego para traer más gloria y poder al clan.

Rescoldo es una máquina de matar superhumana al servicio del clan, y su lealtad es absoluta.

## RASGOS:

- **Trucos ninjas:** Lanzar estrellitas, envenenar, desaparecer en una nube de humo, apuñalar... recibes un dado para todas esas acciones típicas de los “pimpines con pijama”.
  - **Desventaja:** Tu entrenamiento te hace ser muy secretista con tus métodos y tus contactos. Es difícil que confíes en la gente y te cuesta relacionarte de forma sincera.
- **Miembro del clan de El Brazo:** Perteneces a un grupo Yakuza afincado en la Península. Puedes recurrir a tu clan en busca de ayuda, recursos o refugio.
  - **Desventaja:** Tratar con la Yakuza siempre exige algún precio, cualquier favor que pidas terminarán cobrándoselo de vuelta.

## **PODERES:**

- **Superagilidad:** Eres tremendamente ágil. Puedes añadir un dado a la hora de saltar, comprobar tus reflejos o hacer todo tipo de pruebas de elasticidad y equilibrio. Además no se te puede pillar por sorpresa ya que tu capacidad de reacción es sobrehumana.
- **Magia de fuego:** El oni de fuego en tu interior te permite utilizar sus poderes, pero sus favores nunca son gratuitos. Puedes generar fuego, lanzarlo, e incluso invocar otros poderes demoniacos. Obtienes un dado extra cuando utilices tus poderes de fuego para hacer daño, destruir cosas o causar sufrimiento.



## SILUETA

**Atributos:** Traición, Maquinación, [Brutalidad].

**Rasgos:** Conocimiento de la calle, Lengua de serpiente.

**Poderes:** Fundirse con las sombras, Súcubo.





## ORIGEN:

Jennifer Diez, más conocida como Jenny-XX entre sus clientes, era una prostituta madrileña que tuvo la desgracia de cruzarse con un híbrido extradimensional del plano de las sombras en su trabajo.

La sesión no fue agradable ni la paga suficiente, y las siguientes noches que estuvo sin poder dormir por culpa de las pesadillas con criaturas de las sombras tampoco mejoraron la experiencia.

Cuando por fin pudo reincorporarse a su trabajo descubrió los cambios que se habían producido en ella. Su cuerpo reaccionaba a los estímulos externos amoldándose ligeramente a los deseos de quienes le rodeaban y además ahora podía convertirse en una sombra y moverse entre estas.

Jenny no dudó en utilizar estas nuevas habilidades en su provecho para facilitarse la existencia y regalarse algún capricho. Se había acabado vivir de las migajas del mundo, ahora tomaría lo que deseara.

## RASGOS:

- **Conocimiento de la calle:** Te desenvuelves con soltura en la calle. Conoces los locales más interesantes, qué lugares evitar, dónde comprar artículos que no están en venta y con quien hay que hablar si necesitas saber algo. Añades un dado cuando te muevas en tu ambiente.
  - **Desventaja:** Te sientes insegura fuera de tu medio natural. Te es más difícil desenvolverte en la naturaleza, fiestas de alta sociedad...
- **Lengua de serpiente:** Estás tan acostumbrada a mentir que lo haces de una forma completamente natural. Obtienes un dado

extra cuando trates de engañar con tus palabras, gestos o acciones a otra persona.

- **Desventaja:** Te cuesta horrores ser sincera. Incrementa la dificultad cuando quieras que alguien te crea por tu sinceridad.

## **PODERES:**

- **Fundirse con las sombras:** Puedes fundirte con las sombras a tu alrededor y moverte dentro de ellas, desplazándote de forma segura de un lado a otro. Puedes llevar pequeños objetos contigo, o utilizar las sombras como si fueran pequeños agujeros a través de los que pasar la mano para coger cosas al otro lado o atacar a distancia.
- **Súcubo:** Tu cuerpo reacciona a los deseos de la gente próxima, modificándose ligeramente según sus ideales de belleza. Esto te proporciona un dado a la hora de tratar con cualquier persona que se pueda sentir atraída sexualmente por ti. Pierdes este bonificador en el momento que pases a ser una amenaza. También puedes drenar la energía vital de la gente a la que tocas si el contacto es prolongado, mínimo una hora de cercanía para causar un estado “Herido”, o 10 minutos de actividad sexual. Estos estados drenados sirven para curarte a ti y puedes llegar a almacenar hasta 5 adicionales que se perderán a ritmo de 1 diario. Mientras consumes estos estados drenados no necesitas alimentarte ni envejeces.



## CAPÍTULO 7

### EL DE LA PRIMERA AVENTURA

#### **EPISODIO I, UNA NUEVA PARTIDA**

Dentro de no mucho tiempo, en este mismo planeta...

Es un periodo de resistencia civil. Las fuerzas de defensa terrestres, basadas en grupos de antiguos villanos que operan desde una base oculta, han ganado su primera victoria contra los malvados invasores extraterrestres del Imperio Marciano. Durante la batalla, espías terrestres consiguieron robar los informes secretos del plan más reciente de los invasores, la Estrella Verde, una plaga espacial con el poder suficiente para destruir a toda la población del planeta Tierra.

Perseguida por siniestros agentes colaboradores, la Princesa Tecnia se dispone a regresar a la base de los villanos, custodiando los informes robados que pueden salvar a su pueblo y restablecer la libertad en la Tierra...

Esta primera aventura está pensada para que podáis poneros a jugar rápidamente sin más complicaciones. Además, para facilitar la tarea al Master, y en parte también a los jugadores, está basada en una película con la que esperamos que estéis todos familiarizados: El Episodio IV de *Star Wars*, Una Nueva Esperanza. De este modo es más fácil saber qué ocurre en todo momento, y si es necesario improvisar o poner ejemplos la referencia será rápida y directa.

La aventura no obstante tendrá algo más de gracia si es el Master el único en leerse esta parte del manual así que haremos como si así fuera. Total, es tan fácil engañarnos...

- Damos por supuesto que ya habéis terminado de crear las fichas o habéis escogido alguna de las fichas pre-generadas.
- Master: explica brevemente las reglas a tus jugadores pero sin entrar en demasiados detalles, no nos interesa que se aburran y pierdan la atención.
- Y por último, antes de comenzar, buscad objetivos para cada uno de los personajes según se explica en el capítulo 3 (página 25).

Los jugadores comienzan la aventura en la prisión para super-humanos en Los Monegros: *Nueva Esperanza*.

En principio los jugadores no deberían enfrentarse a los guardias ni ningún otro representante de la ley, pero como hay grupos para todos los gustos aquí dejamos las características de Esperanza y el resto de guardias por su fueran necesarias.

Los héroes tienen atributos ligeramente diferentes a los villanos. Cambian Traición por **Sutileza**, en lugar de Brutalidad tienen **Combate** y pierden Maquinación a cambio de **Inteligencia**.

La antigua prisión, *Esperanza*, fue destruida por una revuelta de supervillanos durante el ataque de los Marcianos. Esta nueva prisión no es ni de lejos tan segura como la anterior, pero los prisioneros que tiene que controlar tampoco son igual de poderosos, claro.

La alcaide *Esperanza* es la responsable del centro, una súper de tercera que optó por la carrera política y pensó que poner su nombre a un centro penitenciario era una buena idea, tan buena como auto-denominarse Alcaidesa.

**Esperanza:** con unos poderes tan penosos como su carisma o su habilidad política, el futuro de Esperanza era bastante oscuro si no fuera por sus dos principales habilidades, una prepotencia a prueba de balas y muchos amigos. Esto le permitió evitar las ligas menores de superhéroes y conseguir un puesto cómodo como alcaide de la primera prisión para superhumanos de España.

*Sutileza:* 2 dados.

*Combate:* 1 dado.

*Inteligencia:* punto débil.

*Rasgos:* Amigos en altas esferas.

*Características:* Aspecto angelical, Levitar.

Esperanza luce una imagen divina, literalmente. Su poder de levitación le permite flotar cómodamente en medio de una aureola dorada (es como el poder de Vuelo pero en cutre y con lucecitas).

Suele llevar ropas sedosas de colores blancos, que acompaña con su larga melena rubia y sus rizos de película.

Habla lenta y tranquilamente como si el resto de la humanidad fueran críos tontos y no puede evitar usar y abusar de la forma femenina en su discurso.

Cuenta con la ayuda de los guardias de la prisión, así como un pequeño grupo de intervención con armaduras de potencia.

**Seguridad de la prisión:** individuos entrenados, seleccionados entre lo mejor de los cuerpos de antidisturbios. No destacan especialmente por su simpatía.

*Combate:* 3 dados.

*Inteligencia:* 1 dado.

*Sutileza:* punto débil.

*Poderes:* Ciber-armadura (solo algunos)

Los personajes jugadores no tienen su equipo inicialmente, aunque se lo darán para la misión junto con unos radiocomunicadores de corto alcance.

Dentro de la prisión llevan unos collares anuladores que les impiden utilizar sus habilidades especiales y permiten que los guardias les castiguen con descargas eléctricas si no se comportan adecuadamente.

En cualquier momento se puede conocer su posición gracias a un microlocalizador que llevan implantado, aunque es algo que los personajes desconocen. La alcaide explicará la situación a los personajes, incluyendo que ha pasado con el resto de supervillanos, o como se ha llegado a la situación actual, ya que los personajes estaban prisioneros y no se han enterado de todo lo que ha pasado en el planeta.

Deberían aceptar la misión aunque puede que no todos lo hagan por amor al arte. Pueden verlo como una posibilidad para escaparse, para convertirse en auténticos villanos, un camino de redención, o un mal necesario si algún día pretenden conquistar el mundo y no quieren tener que pegarse con todos los Marcianos ellos solos. Si

habéis pensado los personajes en conjunto, incluyendo la parte de los objetivos, debería ser fácil para el Master conseguir que los personajes acepten la misión.

De la prisión partirán en búsqueda de la princesa Tecnia, con quien se ha perdido todo contacto tras pasar los Pirineos.

Los Guardias de la prisión les sacarán del centro penitenciario, les devolverán su equipo y les retirarán los anuladores, pero no les acompañarán en su misión.

Seguir el rastro les llevará hasta la zona franca de los Pirineos, Andorra, donde conviven “pacíficamente” humanos y extraterrestres.

Llegar hasta allí puede ser una oportunidad para que los jugadores se desfoguen con las reglas y los personajes se conozcan un poco.

Algunas sugerencias de encuentros para conseguir pistas sobre el paradero de la princesa Tecnia que puedes utilizar, modificar o ignorar:

- Encontrar el transporte estrellado de la princesa. Una especie de avión-helicóptero que ha sido completamente saqueado. Su manufactura puede dar una idea de los poderes de la princesa Tecnia y las huellas que salen en dirección norte una pista sobre lo que ocurrió con ella.
- Las huellas de motoristas les conducirán en primera instancia a un bar de carretera, donde pueden confirmar que una banda de moteros pasó por allí hace poco. Un poco de interacción con el camarero, o de intimidación, les ayudará a descubrir que esa banda en concreto son colaboradores de los alienígenas y que

patrullan toda la zona dando caza a enemigos de los aliens o promoviendo sus intereses en diversas formas.

- Quizás no todos los villanos tengan una forma fácil de desplazarse rápidamente y sin esfuerzo, así que buscar un medio de transporte adecuado puede ser todo un reto. Robar un coche, buscar a los moteros, o coger el transporte público en mitad del desierto pueden ser situaciones tan interesantes como complejas.
- La banda de moteros que encontró el transporte de la princesa puede ser un buen primer encuentro para probar el combate.

**Motero:** pandilleros aliados con los extraterrestres

*Brutalidad:* 2 dados

*Maquinación:* 1 dado

*Traición:* punto débil

*Rasgos:* Mala fama, Amigos de los alienígenas, Masillas (ver pág. 104)

Los moteros confirmarán que ellos recogieron a la princesa y se la entregaron a su contacto alienígena en Andorra.

- Diversos mirones e informadores pueden dar indicaciones sobre el paradero del cuartel alienígena en Andorra o las idas y venidas de transportes por un módico precio, o una amenaza adecuada (aunque ir amenazando siempre a todo el mundo debería terminar pasando factura).
- Los jugadores también pueden infiltrarse en el pequeño complejo alienígena. Apenas está vigilado por una guarnición reducida que no espera que nadie sea tan tonto como para querer colarse. Aunque hacer las cosas a lo bruto puede hacer que sea algo muy complejo.



De una u otra forma descubrirán que la princesa ha sido trasladada a París donde planean ejecutarla.

**Guardia Alienígena:** típico soldado de guarnición alienígena equipado con una resplandeciente armadura blanca y su correspondiente rifle laser.

*Brutalidad:* 3 dados

*Maquinación:* 2 dados

*Traición:* 1 dado

*Rasgos:* Honorable

*Poderes:* Ciber-armadura

Una vez descubierto el paradero de la princesa y los planes de los extraterrestres es hora de ir a rescatarla.

Si han llegado hasta aquí no debería ser demasiado complicado hacerles seguir, pero si la idea de viajar hasta territorio enemigo no les convence recuérdales la importancia de su misión en términos apropiados para las ambiciones y objetivos de cada uno.

La forma más sencilla de conseguir transporte hasta París es ponerse en contacto con el Capitán Juan Solo, un colaborador esporádico de la resistencia. Y en esta ocasión las amenazas no funcionarán, así que ya les vale mostrarse algo más simpáticos o puede salirles el viaje por algo más que un ojo de la cara.

Francia es un territorio ocupado por los extraterrestres, así que el viaje por tierra sería bastante más complicado que si convencen al Capitán de que les lleve en su aeronave. El viaje puede ser tan pacífico o accidentado como desees, pero piensa sobre todo en la diversión del grupo y sus intereses.

**Capitán Juan Solo:** es un antiguo anti-héroe que siempre se ha movido en los límites de la legalidad. La situación actual le ha llevado a colaborar con la resistencia, pero eso no evita que mantenga sus viejas costumbres y quiera seguir sacando un beneficio personal de todo.

*Traición:* 3 dados

*Maquinación:* 2 dados

*Brutalidad:* 1 dado

*Rasgos:* Más vale tener suerte que ser bueno, Lengua de Serpiente, Piloto excepcional, ¡Solo disparó primero!

**Chewie, “el que te arranca la cabeza y mastica tu cráneo”:** Chewie es un mutante peludo y de enormes mandíbulas que acompaña al Capitán Solo en sus aventuras. Suele permanecer en un segundo plano, pero si algo amenaza a su protegido tomará rápidamente cartas en el asunto.

*Brutalidad:* 4 dados

*Maquinación:* 1 dado

*Traición:* punto débil

*Rasgos:* Honorable, Mala Hostia, Deuda de sangre

*Poderes:* Superfuerza

Grupos más interpretativos pueden disfrutar con la oportunidad de interactuar con el Capitán y su compañero, mientras que grupos más interesados en la acción se sentirán más cómodos con un par de encuentros de acción (un combate aéreo o repeler un abordaje pueden mantener entretenidos a tus jugadores).

En cualquier caso, cuando lleguen a su destino y comiencen a sobrevolar París su transporte será capturado por La Cúpula del Trueno y

su rayo tractor, una prisión extraterrestre donde también está retenida la princesa Tecnia.

**Princesa Tecnia:** la Princesa es una heroína que debido a su origen noble siempre ha permanecido alejada de los problemas. La llegada de los extraterrestres y la desaparición del resto de héroes no le han dejado más remedio que pasar a la acción pese a las reticencias de su familia, algo que en el fondo ella siempre ha deseado.

*Inteligencia:* 3 dados

*Sutileza:* 2 dados

*Combate:* 1 dado

*Rasgos:* Robots asesinos

*Poderes:* Ciber-armadura, Manipulación Tecnológica

Aparte de los Robots que la defienden la princesa también suele estar acompañada de 2 robots mayordomos para diferentes situaciones, coloquialmente denominados Arturito y Doradito. El primero es una especie de caja de herramientas con patas, mientras que el segundo parece una estatuilla de los Oscars que ha cobrado vida y no para de hablar. Por suerte sirve como traductor universal, pero por desgracia no hay forma de hacerle callar, aparte de que tiende a meterse en problemas constantemente.

Los jugadores descubrirán al intentar huir que la princesa también está presa en este mismo lugar, así que no solo deberán buscar una forma de escapar sino que además deberán rescatar a la princesa.

Algunas posibilidades que puedes utilizar para plantear situaciones a tu grupo podrían ser:

- Salir de la nave cuando el rayo tractor les deposite en el hangar. Un grupo de Guardias entrará a registrar, ¿es mejor combatirlos o evitarlos?
- Para buscar un transporte alternativo o desactivar el rayo tractor que controla la nave del Capitán, así como para encontrar donde se encuentra la Princesa será necesario orientarse en la prisión. Leer las mentes de los guardias, interrogarles o buscar una sala de control son solo algunas opciones.
- Ciérrales algunas puertas y que no todas se puedan abrir de la misma forma. Algunas pueden ser especialmente resistentes (pruebas de Brutalidad), mientras que otras pueden requerir alguna manipulación técnica para poder abrirlas (pruebas de Maquinación). Y sobre todo no pierdas la oportunidad de hacerles saltar por encima de un abismo insondable para llegar de una puerta a otra. Nadie se explica porque demonios hay esas caídas en medio del complejo, pero son tan épicas que nadie cuestiona su utilidad.
- Emboscadas. La Traición es tan útil socialmente como puede serlo a la hora de aplicaciones más sutiles del combate. Utiliza este atributo para ver cómo de efectivas son las emboscadas de los jugadores, para hacerles pasar sin llamar la atención o para descubrir una emboscada contra ellos.
- El compactador de basura. Cualquier conducto de ventilación puede terminar inexplicablemente en un compactador de basura con monstruo tentacular incluido. Es como los abismos insondables, algo que tiene que tener toda gran prisión.



**Monstruo tentacular del compactador de basura:** es una criatura que no atiende a razones. Si has entrado en su casa eres parte de su comida.

*Brutalidad:* 4 dados

*Traición:* 2 dados

*Maquinación:* punto débil

*Poderes:* Superconstitución, Anfibio

Sería interesante que antes de escapar de La Cúpula del Trueno tengan lugar al menos un par de escenas épicas. Un combate complicado, una interacción memorable,...

Un buen momento para presentar al némesis del grupo sería justo antes de escapar de la prisión. Puedes hacerles combatir contra Darksombrio, o simplemente que haga una aparición estelar en el último momento. En cualquier caso volverá a aparecer.

**Darksombrio:** un Marciano mutado que ha adoptado las costumbres terrestres y no ha dejado la oportunidad de hacerse un traje apropiado a su nueva condición de supersoldado así como escoger un nombre chulo, o al menos lo que parece muy chulo combinando los elementos más utilizados por los jóvenes humanos en internet. Su mutación le permite controlar las sombras a su alrededor, fundiéndose con ellas o creando armas aparentemente de la nada (variante sombría de *Arsenal con patas*).

*Traición:* 4 dados

*Brutalidad:* 2 dados

*Maquinación:* punto débil

*Rasgos:* Enemigo recurrente

*Poderes:* Fundirse con las sombras, *Arsenal con patas*

Una vez rescatada la princesa y con el medio de escape que hayan conseguido (la nave del Capitán Solo tras inutilizar el rayo tractor, o una nave alienígena), el grupo regresa a Nueva Esperanza donde se descubre cual es el plan de los Marcianos: una plaga espacial que puede erradicar toda la vida humana del planeta (está diseñada expresamente para destruir nuestra forma de vida). Si, son así de chungos los Marcianitos.

La Estrella Verde es la planta de manufacturación voladora donde se está produciendo el compuesto. Imagina una gran fábrica a extra-terrestre levitando plácidamente sobre la campiña francesa con toda su mortal carga. Bueno, quizás no sea algo tan bucólico como suena.

El plan de los Marcianos es arrojar el compuesto al mar en cuanto termine su fabricación, lo cual según los informes de la princesa ocurrirá en unas horas. Esto contaminará toda el agua del planeta y a partir de ese punto ya solo será cuestión de tiempo que toda vida humana sobre la superficie terrestre se convierta en fertilizante.

Así que los jugadores solo tienen unas horas antes de que la planta vierta su contenido en el mar y comience la reacción química.

Como la situación ha pasado de preocupante a crítica los mandos de la resistencia han realizado un llamamiento a todas sus fuerzas y van a poner toda la carne en el asador para intentar frenar La Estrella Verde.

Todos los miembros de la resistencia están convocados para realizar esta gran ofensiva.

Los guardias de la prisión acudirán con sus armaduras de potencia, liderados por la brillante presencia de Esperanza (quien sabrá apartarse elegantemente del combate una vez comiencen a volar los disparos).

Los villanos y aliados de la resistencia que no puedan combatir en el aire serán convenientemente equipados con aerodeslizadores mono-plazas equipados con un pequeño cañón frontal (o dependiendo de los gustos de tus jugadores podemos estar hablando de cazas, monopatines aéreos, mochilas voladoras, etc... lo que más pueda gustar a tus jugadores). Esto les confiere temporalmente la característica de “Vuelo” así como un arma a distancia.

Los Marcianos a su vez desplegarán enjambres de Guardias equipados de manera similar (dispositivos de vuelo monoplaza) para repeler el ataque.

La duración e intensidad de esta escena queda completamente en tus manos, pero debería ser una batalla en toda regla. Intenta hacer hincapié en el hecho de que el mar está cada vez más cerca con frase como: “Cuando os disponéis a comenzar vuestro ataque podéis ver al fondo el azul del mar. Os queda muy poco tiempo.”

Darksombrio también saldrá a defender la fortaleza voladora, en concreto lo hará cuando el destino de todo el combate recaiga sobre un último ataque desesperado que deberán realizar los personajes de los jugadores sobre un pequeño punto prácticamente inaccesible pero que puede causar una reacción en cadena que destruiría toda la estación. Sí, el clásico punto débil que toda gran fortaleza inexpugnable tiene que tener. Viene implícito en el diseño de grandes estaciones extraterrestres por convenio.

No te preocupes en defender a Darksombrio, de hecho los jugadores deberían derrotarlo. Lo que no debes confirmar es su muerte. Su vehículo es derribado y verán cómo se precipita hacia el suelo, pero hay preocupaciones más acuciantes que confirmar la muerte del que será tu archienemigo.

Juega con el tiempo y la cercanía del mar, y cuando llegue el momento de derribar La Estrella Verde pónselo difícil.

Si algún personaje ha obtenido puntos de estilo este sería un momento magnífico para gastarlos. Si no es así, este será un buen momento para que los compañeros sugieran alguna que otra villanía de cara a alcanzar el resultado necesario. Cosas como utilizar a los guardias armados como señuelo, o cualquier otra cosa no demasiado heroica pero necesaria para lograr su objetivo.

¿Qué pasa?, ¿acaso esperabas que un viejo barbudo les hablara al oído y la Suerte les permitiera colocar un torpedo de protones en un hueco del tamaño de un “gua”? Nah, que se lo curren.

El tema de celebraciones, entrega de medallas y demás va en gustos, pero recuerda que son villanos. Así que quizás vean como Esperanza se queda todos los méritos y ellos regresan a la trena no sin recibir alguna palmadita en la espalda o la promesa de un par de días libres.

Siguen siendo villanos al fin y al cabo.





## CAPÍTULO 8

### EL DE LA FICHA

La ficha de tu personaje es el lugar donde plasmar de forma ordenada todo lo que has ido escribiendo durante la creación según hemos explicado en el capítulo XX. Puedes fotocopiarla de aquí mismo, imprimírtela o arrancar la hoja, aunque esto último puede resultar un pelín excesivo. Por supuesto también puedes usar una hoja en blanco o hacerte tu propia ficha. ¡Si es chula no dejes de compartirla!

Para facilitar un poco todo el proceso os dejamos la hoja del Fustigador como ejemplo, incluidos unos ejemplos de objetivos.

Si eres hábil con los lápices o puedes engañar a algún amigo, intenta rellenar el apartado de descripción con un monigote. Alternativamente puedes buscar alguna imagen en internet con un aspecto similar al de tu personaje, o utilizar una de las múltiples herramientas disponibles online para los que no nacimos con tanta habilidad. En este caso hemos usado Heromachine.com para crear esta imagen del Fustigador.

Venga, también puedes simplemente describirlo, claro.

En cualquier caso intenta que el resto de jugadores tengan una imagen clara del aspecto de tu personaje. Esto ayudará mucho a la hora de imaginarse las diferentes escenas de la partida en las que os veréis involucrados.

# VIXEM

Jugador

Samuel

Villano

El Fustigador

Atributos

Maquinación

1

Brutalidad

3

Traición

0

Características



¡Déjate de tonterías!



Berserker

Descripción



Objetivos

Demostrar al grupo que mis látigos son muy útiles

Corto

Descubrir que los asesinos de mi familia trabajan para los aliens

Largo

Rasgos

Mala hostia

Artista marcial

Poderes

Arsenal con patas

Dominio del látigo

Infamia Temporal

Infamia

Estilo Temporal

Estilo

Experiencia



Descripción

Jugador

Villano

Atributos

Maquinación

Brutalidad

Traición

Características



Objetivos

*Corto*  
*Largo*

Rasgos



Poderes

Infamia Temporal

Infamia

Experiencia

Estilo

Estilo Temporal



# ANEXO I

## EL DE LOS EJEMPLOS DE RASGOS Y PODERES

Ejemplos de Rasgos y Poderes para cuando falla la imaginación o se está un poco vago.

Esto no es ni mucho menos una lista exhaustiva y deberían servir únicamente como ejemplos o ideas. Que no te de ningún reparo cambiar el rayo solar por un rayo de oscuridad sólida, o la habilidad de pasar de sombra en sombra por la habilidad para transportarse entre plantas.

### RASGOS

---

- **Amigos de los alienígenas:** Eres un aliado reconocido de los alienígenas. Puedes pasear por sus territorios como si fueras uno de ellos y tienes más fácil el conseguir cosas de los marcianos.
  - **Desventaja:** Ningún humano se fía de ti, traidor. A efectos eres parte del enemigo.
- **Amigos en las altas esferas:** Tienes contactos en puestos importantes. Políticos, banqueros, constructores, empresarios, obispos... Su influencia es impresionantes, y eso hace que puedas mover hilos en casi cualquier situación para sacar tajada. Solo necesitas hacer un par de llamadas.
  - **Desventaja:** Has vendido tu alma. Bailas al son de los mercados, los bancos, las corporaciones y la Iglesia.

- **Artista marcial:** Gozas de un estado de forma excepcional tras años de entrenamiento. Puedes añadir un dado para realizar cabriolas y hacer todas esas cosas chulas de las películas.
  - **Desventaja:** estás demasiado confiado de tus posibilidades. Alguna vez morderás más de lo que puedas tragar.
- **Asquerosamente rica:** No vas a tener problemas con el dinero durante la partida y una vez por sesión puedes comprar algo que sea absurdamente caro con el permiso del Máster. Poder comprarlo no implica que esté inmediatamente disponible.
  - **Desventaja:** tener tanto dinero hace que dejes de darle valor a las cosas y a lo que cuesta conseguir el dinero. Has perdido la perspectiva y te puede costar comprender a las personas que no están en tu nivel económico, sus problemas e inquietudes.
- **Conocimiento de la calle:** Te desenvuelves con soltura en la calle. Conoces los locales más interesantes, que lugares evitar, donde comprar artículos que no están en venta y con quien hay que hablar si necesitas saber algo. Añades un dado cuando te muevas en tu ambiente.
  - **Desventaja:** Te sientes insegura fuera de tu medio natural. Te es más difícil desenvolverte en la naturaleza, fiestas de alta sociedad...
- **Deuda de sangre:** Le debes la vida a alguien y has decidido acompañar y proteger a esa persona hasta que puedas pagar tu deuda. Obtienes un dado extra en cualquier acción que realices para proteger a esa persona directa o indirectamente.
  - **Desventaja:** Dedicas tu vida a proteger a esa persona. Día y noche. Todos los días de tu vida.

- **Enemigo recurrente:** No importa lo que te tiren encima. Volverás. Puede que incluso más fuerte y poderoso que antes.
  - **Desventaja:** Eres el antagonista del héroe. Esta es una habilidad que solo pueden tener los personajes no jugadores.
- **Estudiante de mitología:** Has estudiado las obras clásicas y tienes un amplio conocimiento de las Mitologías. Esto te puede ayudar a interpretar referencias, realizar hallazgos arqueológicos, impresionar a otros estudiosos o saber cómo tratar a las deidades... si alguna vez te encuentras una.
  - **Desventaja:** Eres extremadamente supersticiosa y te cuidas mucho de guardar los rituales apropiados para no enfurecer a los dioses.
- **Honorable:** Tienes un extraño sentido del honor heredado de tus orígenes nobles. Tienes un dado extra para resistirte a cualquier cosa que te fuera a hacer actuar contra tu sentido del honor y para resultar creíble cuando expones tus argumentos siempre que sean coherentes con tu código de honor.
  - **Desventaja:** tu marcado sentido del honor te hace previsible y tus enemigos pueden aprovecharse de eso. Tienes un dado extra de dificultad para realizar acciones que vayan en contra de tu sentido del honor.
- **Justiciera:** Tienes un sentido de la justicia muy arraigado y para ti es muy importante que los culpables sean castigados. Obtienes un dado extra cuando estés enfrentándote a alguien culpable de haber hecho daño a un inocente.
  - **Desventaja:** No te importa saltarte las leyes para administrar justicia, lo que te puede poner en serios problemas con los agentes de la ley.

- **Lengua de serpiente:** Estás tan acostumbrado a mentir que lo haces de una forma completamente natural. Obtienes un dado extra cuando trates de engañar con tus palabras, gestos o acciones a otra persona.
  - **Desventaja:** Te cuesta horrores ser sincero. Incrementa la dificultad cuando quieras que alguien te crea por tu sinceridad.
- **Mala fama:** Tu reputación te precede y la gente se achanta solo de recordar lo que has hecho anteriormente (o lo que dicen que hiciste). Obtienes un dado adicional cuando usas tu mala fama para influenciar a los demás.
  - **Desventaja:** Es difícil que la gente se fie de ti. Las cosas se van a poner complicadas cuando la gente sepa de ti y quieras, por ejemplo, comprar un coche o vayas a entrevista de trabajo.
- **Mala hostia:** Te cabreas fácilmente y cuando estás cabreado vas a hacer daño de verdad. Añade un estado “Herido” a los éxitos conseguidos en combate para hacer daño a un enemigo.
  - **Desventaja:** tienes poca paciencia. Incrementa la dificultad cuando tu falta de foco te impide concentrarte en lo que estás haciendo.
- **Más vale tener suerte que ser bueno:** Tenerlo todo controlado está sobrevalorado, siempre habrá algo que no puedas tener controlado, y por eso es mejor tener suerte que ser bueno. Ganas un dado extra cuando realices planes estúpidos, locuras sin pensar, y cuando en general confíes en la suerte más que en la planificación.
  - **Desventaja:** No sueles pensar mucho las cosas, no solo te cuesta, es que se te da mal.

- **Masillas:** Esta habilidad la suelen tener los grupos de enemigos que se basan más en la superioridad numérica que en sus capacidades individuales. Varios enemigos con esta característica pueden combatir como si se tratara de un único enemigo añadiendo dados adicionales en función de su número. Añadir un dado cuesta tanto como el valor del atributo que se quiera mejorar. Por ejemplo, 4 enemigos con Brutalidad 2 podrían combatir como un único enemigo de Brutalidad 3. Uno utilizaría su valor base 2, y se necesitarían 3 más para subir ese valor hasta 3.
  - **Desventaja:** En el fondo son unos cobardes que no se atreven con nadie si no les superan en número. Si en algún momento son menos que sus oponentes saldrán corriendo.
- **Miembro del clan de El Brazo:** Perteneces a un grupo Yakuza afincado en la Península. Puedes recurrir a tu clan en busca de ayuda, recursos o refugio.
  - **Desventaja:** Tratar con la Yakuza siempre exige algún precio, cualquier favor que pidas terminarán cobrándoselo de vuelta.
- **Noble linaje:** Desciendes de un antiguo linaje perteneciente a la nobleza. Tu educación te permite conocer a mucha gente influyente y saber cómo relacionarte con ellos.
  - **Desventaja:** la nobleza se apoya mutuamente y en cualquier momento puedes verte en la situación de tener que andar devolviendo favores.
- **Piloto excepcional:** Eres bueno, muy bueno. Pilotar cualquier cacharro que se pueda conducir es para ti una segunda naturaleza.
  - **Desventaja:** Eres demasiado confiado de tus habilidades, y además te gusta presumir de ello.



- **Robots asesinos:** Los sicarios robóticos tienen todas las ventajas de los sicarios y ninguna de sus desventajas. No van a pedir un aumento de sueldo, no tendrán remordimientos, no tienen que pensar en su familia... Cuentas con un dado adicional para situaciones de combate en las que tus robots te puedan ayudar.
  - **Desventaja:** los Robots son tremendamente fieles pero susceptibles a campos magnéticos, daño eléctrico y posibles reprogramaciones.
- **Sirvientes mágicos:** Puedes invocar y esperar que te obedezcan unas criaturas mágicas menores. Estos sirvientes te ayudarán a hacer tareas sencillas e incluso te pueden llevar de un lado a otro, pero no esperes que sean de gran ayuda en una pelea.
  - **Desventaja:** Los sirvientes se aburren a menudo y aunque no pueden causar daño real pueden meterte en algún lío.
- **¡Solo disparó primero!:** Cuando las cosas se tuercen no dudas en ser el primero en golpear. Quien golpea primero golpea dos veces. Ganas un dado para iniciar combates, pillar por sorpresa y en general atacar primero.
  - **Desventaja:** Tienes gatillo fácil. No todo se soluciona disparando.
- **Trucos ninjas:** Lanzar estrellitas, envenenar, desaparecer en una nube de humo, apuñalar... recibes un dado para todas esas acciones típicas de los “pimpines con pijama”.
  - **Desventaja:** Tu entrenamiento te hace ser muy secretista con tus métodos y tus contactos. Es difícil que confíes en la gente y te cuesta relacionarte de forma sincera.



## PODERES

---

- **Anfibio:** Estar bajo el agua es algo natural para ti. No solo te desplazas y orientas normalmente sino que respiras sin problemas y puedes aguantar las presiones del fondo marino. Obtienes un dado extra cuando estás bajo y puedes sacar ventaja de tu naturaleza acuática.
- **Arsenal con patas:** Siempre tienes tus armas a mano, y siempre el arma adecuada. Además de tus siempre fiables látigos de domador cuentas con boleadoras, lazos, cuchillos arrojadizos,... y un sinfín de armas parecidas. Nunca estás desarmado, y si se diera el caso siempre podrás improvisar con algo que tengas a mano.
- **Aspecto angelical:** Eres como un oso amoroso, encantador(a) y achuchable. Eres taaaaaaaan mono que puedes añadir un dado (1d) cuando sea apropiado recurrir a tu aspecto por ejemplo para conseguir piruletas o para evitar que te revienten la cabeza.
- **Camaleónico:** Puedes alterar tu aspecto o camuflarte con tu entorno de forma que sea más difícil percibir. Ganas un dado extra en tiradas de ocultación o cuando quieras hacerte pasar por otra persona si alguien te está buscando activamente o tu disfraz está siendo puesto a prueba.
- **Canalizar la fuerza de las Furias:** Tienes la habilidad de detectar las injusticias realizadas por los que te rodean. Tu sentido te permite saber quién ha dañado a otras personas y quien ha sido dañado. También te ayuda a saber cuándo alguien está mintiendo sobre estos temas y a intimidarles. Puedes canalizar la frustración acumulada por las personas a tu alrededor para administrar justicia en su nombre. Adquieres un dado adicional para castigar a los culpables que hayas juzgado con tu poder.

- **Colmillos envenenados:** Tus colmillos generan un veneno que puedes inyectar a tus víctimas cuando les muerdes. Esto puede causar diferentes efectos, pero normalmente implica que cuando haces daño además de los estados que puedas imponer a tu enemigo le añadirás uno adicional “**Envenenado**” y otro más dependiente de tu veneno (aturdido, somnoliento, mareado,...)
- **Ciber-armadura:** utilizas una armadura protectora diseñada por ti mismo. Tendrás un dado adicional para resistirte al daño físico o para hacerte pasar por un robot. Además la armadura recibe tus primeros 5 estados de daño físico antes de que tú comiences a recibir daño. Una vez tiene 5 estados de daño deja de proporcionar beneficios hasta que la repares de algún modo.
- **Dominio del látigo:** Manejas los látigos como si fueran extensiones de tu propio cuerpo. Puedes realizar maniobras espectaculares con ellos, desde columpiarte a usarlos para derribar a la gente. Además, ganas un dado a tus tiradas cuando utilizas tus látigos.
- **Fundirse con las sombras:** Puedes fundirte con las sombras a tu alrededor y moverte dentro de ellas, desplazándote de forma segura de un lado a otro. Puedes llevar pequeños objetos contigo, o utilizar las sombras como si fueran pequeños agujeros a través de los que pasar la mano para coger cosas al otro lado o atacar a distancia.
- **Garras de Durometal™:** Posees unas garras de un material increíblemente resistente. Cuando utilices tus garras para hacer daño puedes imponer hasta 2 estados adicionales de “**Herido**” a tu enemigo. En objetivos indefensos puedes aplicar automáticamente hasta 10 estados, lo que seguramente acabe con la mayoría de los

seres vivos y muchos objetos de tamaño pequeño, pero no te servirá para derribar un edificio

- **-ineitor:** Tus conocimientos de ingeniería son sobresalientes. Obtendrás un dado en todo lo relacionado con tecnología punta. Además, puedes inventar cosas (-ineitors). Puedes llevar encima uno de tus prototipos que tendrá una pequeña habilidad, como volar despacio (levitaneitor) o respirar bajo el agua (acuarespiraneitor). Con los materiales adecuados puedes crear otro prototipo pero pierdes el anterior. ¡Solo era un prototipo experimental! Mantener uno de esos prototipos puede ser un nuevo Rasgo o Poder que deberás conseguir normalmente.
- **Magia de fuego demoníaco:** El oni de fuego en tu interior te permite utilizar sus poderes, pero sus favores nunca son gratuitos. Puedes generar fuego, lanzarlo, e incluso invocar otros poderes demoníacos. Obtienes un dado extra cuando utilices tus poderes de fuego para hacer daño, destruir cosas o causar sufrimiento.
- **Manipulación tecnológica:** Puedes controlar la tecnología a tu alrededor solo con tu fuerza de voluntad. Puedes encasquillar armas, pilotar naves a distancia, abrir puertas automáticas. Cuanto más avanzada sea la tecnología y menos controlada esté más fácil resultará. Por el contrario herramientas más antiguas o equipamientos controlados o con sistemas de seguridad te costarán más. En cualquier caso ganas un dado extra cuando operas directamente tecnología avanzada, por ejemplo pilotando cohetes.
- **Metamorfo animal:** Puedes adquirir la forma de un animal y las ventajas que dicha forma te confiere, como respirar bajo el agua, ser pequeño o volar. Sin embargo no te volverás tan fuerte ni tan

rápido como esos animales ya que solo imitas su forma. Este Poder te permite además hacerte pasar por un animal.

- **Rayo Solar:** Puedes generar rayos de luz concentrada, e incluso si te esfuerzas mucho puedes llegar a convertirlos en un láser. Obtienes un dado adicional si utilizas tus rayos en combate, puedes intentar cegar a tus oponentes, y nunca más volverás a necesitar un mechero.
- **Súcubo:** Tu cuerpo reacciona a los deseos de la gente próxima, modificándose ligeramente según sus ideales de belleza. Esto te proporciona un dado a la hora de tratar con cualquier persona que se pueda sentir atraída sexualmente por ti. Pierdes este bonificador en el momento que pases a ser una amenaza. También puedes drenar la energía vital de la gente a la que tocas si el contacto es prolongado, mínimo una hora de cercanía para causar un estado “Herido”, o 10 minutos de actividad sexual. Estos estados drenados sirven para curarte a ti y puedes llegar a almacenar hasta 5 adicionales que se perderán a ritmo de 1 diario. Mientras consumas estos estados drenados no necesitas alimentarte ni envejeces.
- **Superatributo animal:** Concentrándote puedes adquirir una habilidad específica de un animal, como la fuerza de un oso, la velocidad de un guepardo, la destreza de un mono, el vuelo de un águila o la capacidad para respirar bajo el agua de un pez. Este poder es muy versátil ya que te permite disponer de versiones reducidas de otros muchos poderes, sin embargo depende de disponer de la capacidad para poder concentrarte en tu nueva habilidad, lo cual no siempre será posible.
- **Superconstitución:** Tienes una fortaleza increíble. Eres mucho más resistente que la mayoría lo que te hace inmune a todas las

enfermedades y venenos comunes. Para agresiones fuera de la común dispones de un dado adicional para intentar evitar el daño y los efectos.

- **Superdestreza:** Eres tremendamente ágil. Puedes añadir un dado a la hora de saltar, comprobar tus reflejos o hacer todo tipo de pruebas de elasticidad y equilibrio. Además no se te puede pillar por sorpresa ya que tu capacidad de reacción es sobrehumana.
- **Superfuerza:** Posees una fuerza sobrenatural pudiendo realizar espectaculares proezas de fuerza. Desde derribar muros a puñetazos a lanzar coches o arrancar árboles para usarlos como arma. Además añades un dado en situaciones donde aplicar tu gran fuerza suponga una ventaja.
- **Vuelo:** Tienes la capacidad de volar cual pajarillo. Tu capacidad de maniobrabilidad y tu velocidad en el aire son envidiables. Puedes volar hasta a 200Km/h y sacar ventaja de tu capacidad para moverte en tres dimensiones.



## **AGRADECIMIENTOS DEL AUTOR**

---

A David, Jorge, Gonzo, Samuel, Daniela y a Tomás por todo ese curro desinteresado que ha permitido darle forma a este proyecto. Sin ellos esto no habría sido posible.

A Fran Castillo, por habernos descubierto una nueva forma de jugar a rol.

A todos los componentes de Recios por su apoyo. Y especialmente a Madroño, Mimo, Buck, el Pater, Lukar, Elfy, Nebiro y Naia, ya que sin ellos probablemente habría abandonado hace mucho.

A mis padres, por descubrirme el mundo de la lectura y dejarme soñar con todos los personajes de esas montañas de comics que coleccionaba de pequeño (;y sigo coleccionando!). Gracias.

Y, por supuesto, a ti que estás leyendo estas líneas.

Muchas gracias.





LOS EXTRATERRESTRES HAN CONQUISTADO  
EL PLANETA. LOS PRINCIPALES HÉROES  
DE LA TIERRA MURIERON INTENTANDO  
DEFENDERLO. LOS VILLANOS CON  
SUFICIENTE PODER E INTELIGENCIA  
PARA HACER ALGO SE HAN LARGADO.  
LA ÚNICA ESPERANZA QUE NOS  
QUEDA ES QUE GENTE COMO TÚ,  
VILLANOS DE SEGUNDA QUE  
TERMINARON EN LA CÁRCEL  
PORQUE NO TABAN LA  
TALLA, HAGAN ALGO.

**ESTAMOS PERDIDOS...**



**VIXEM**