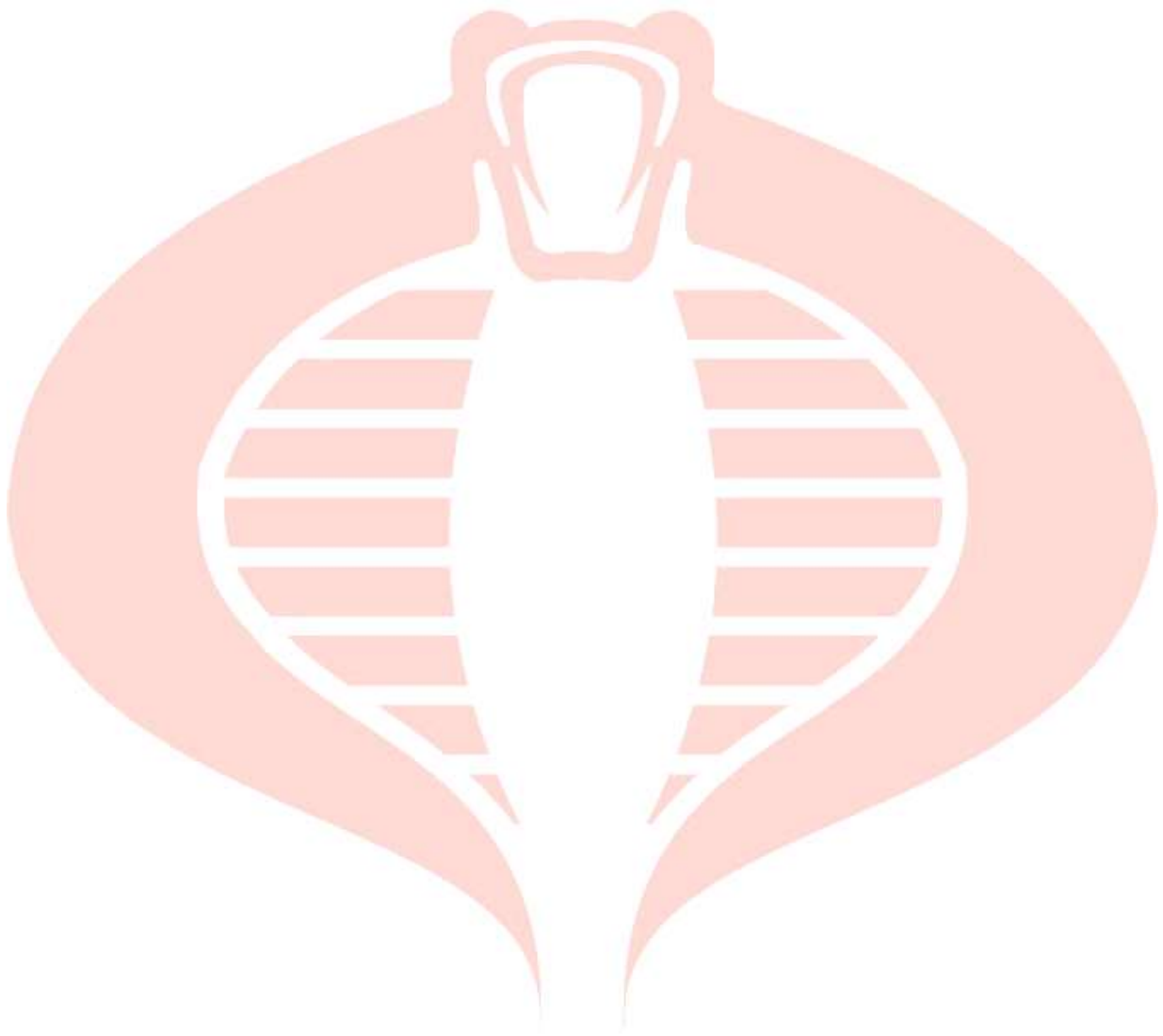


G.I. JOE

A REAL AMERICAN HERO!™





GI-JOE

ÍNDICE

Gi-Joe	1
Índice	3
Licencia	3
De qué va esto	4
Creación de PJS	5
Concepto	5
Características	6
Habilidades	6
Características derivadas	7
Trasfondos	8
Armamento	12
Sistema de juego	13
Resolver acciones	13
Los combates	18
Experiencia	20
Vehículos	21
Creación	21
Conducción y pilotaje	23
La batalla como escenario	26
La Batalla	26
Posición en la batalla	26
Situaciones heroicas	27
Las bases enemigas	29
Montando la partida	30
Personajes de ejemplo	30
La narrativa	38
Los personajes	38
Hoja de PJ	39

LICENCIA

GI-JOE es un producto de HASBRO, esto es solo una obra gratuita creada por fans y para fans.

C-System está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

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

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

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

Idea y Textos: Ryback, Z-San, Dragstor.

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

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

Imágenes: Las imágenes de este documento han sido sacadas de las webs www.feebleminds-gifs.com, www.maj.com y www.xwallonline.org, y posteriormente editadas por Dragstor.

Maquetación: Ryback.

Ayuda bendita y apoyo moral: CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden, Zonk_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System: <http://www.rolgratis.com/c-system/>



DE QUÉ VA ESTO

El Comando Cobra

El Comando Cobra fue fundado por el hombre que posteriormente sería conocido como Comandante Cobra, un veterano de guerra norteamericano que se sentía resentido con el sistema, al que culpaba de sus fracasos personales.

Recorriendo Estados Unidos, se puso en contacto con otras personas que se sentían como él, llegando a ser considerado cabecilla de todos ellos. Finalmente, recabó en un pueblecito del estado de Vermont llamado Springfield, que se encontraba inmerso en una crisis económica y laboral; este era el campo perfecto donde sembrar las semillas para la creación de una estructura paralela al sistema.

Usando un negocio de ventas piramidal (a menudo se describe al Comandante como un "vendedor de coches usados") consiguió que la desilusionada población de Springfield acabara viéndole como su líder, y le siguiera en su loca carrera por crear una estructura capaz de sustituir, llegado el momento, a los poderes oficiales.

Pronto el militarismo hizo acto de presencia en la expansión de Cobra por todo el país, y a medida que iba ganando poder, empezaba a usar métodos terroristas para alcanzar sus objetivos, mientras conseguía más y más poder económico e influencias políticas, atrayendo a sus miembros con promesas de enriquecimiento y poder. Para cuando el Gobierno de Estados Unidos la clasificó como "amenaza terrorista", ya había logrado establecerse en múltiples países.

El Comando Cobra no se detendrá ante nada con tal de lograr su objetivo: la dominación absoluta del mundo.

Los GI Joe

Ante al creiere amenaza del Comando Cobra, los Estados Unidos de América destinaron una ingente cantidad de fondos para crear un cuerpo de soldados de élite, perfectamente entrenados y equipados con la más alta tecnología, como medida de choque contra la organización terrorista. Fue así como nacieron los GI JOE.

A medida que Cobra crecía más y más, y su amenaza pasaba a ser un peligro a escala mundial, GIJOE se mostraron como el único comando capaz de hacer frente a la amenaza, y la organización fue creciendo. En la actualidad, GIJOE ha dejado de ser una organización netamente norteamericana y ahora cuenta con el apoyo tanto de la ONU como de la OTAN.

Como miembro de los JOE, tu personaje viajará a lo largo del mundo enfrentando sin descanso a las hordas de Cobra, y lo dará todo para defender la paz y la libertad de todo aquel que la amenace.

CREACIÓN DE PJS

CONCEPTO

Antes de nada, rellena estos campos, para tener más claro como es tu personaje.

Nombre: el nombre de tu personaje. Se suele añadir tanto el nombre real como su nombre en código para las misiones.

Puesto: Su función principal dentro de la unidad. Esto es un concepto más narrativo que otra cosa. A la hora de crear a tu personaje, procura que la ficha refleje el puesto que desempeña en su unidad (por ejemplo, si es un francotirador, debería de tener una buena puntuación en armas a distancia, en sigilo y en Percepción). Algunos ejemplos de Puestos son:

- Líder de cuadrilla. Encargado de dar órdenes.
- Francotirador. Especializado en atacar a distancia.
- Soldado de infantería. Preparado para el combate a corta distancia.
- Espía. Especialista en la infiltración y el subterfugio.
- Artillero. Experto en el manejo de cañones y armamento en vehículos.
- Hacker. Un maestro en el sabotaje y en sistemas de seguridad.
- Ninja. Maestro del combate cuerpo a cuerpo.
- Piloto. Encargado de manejar vehículos aéreos.
- Conductor. Encargado de manejar vehículos terrestres.
- Etc. Sed creativos.

Carácter: Una breve descripción de la mentalidad de nuestro personaje.

Historia: El pasado de nuestro personaje. Historia familiar, entrenamiento militar, etc. Se todo lo detallado que puedas.



CARACTERÍSTICAS

También conocidas como atributos principales. Son números que determinan el potencial inicial, genético, de nuestro personaje. En humanos ordinarios suele oscilar entre 3 y 10.

Ejemplos de atributos principales:

Fuerza (FUE): la potencia muscular del PJ.

Destreza (DES): la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

Constitución (CON): determina la resistencia física del personaje.

Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

Habilidad (HAB): la destreza manual y capacidad de usar objetos.

Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

Carisma (CAR): lo imponente o seductor que resulte el personaje.

Voluntad (VOL): refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Todas las características empiezan con el nivel 6, y solo pueden subirse de nivel si le quitamos a otro atributo dichos niveles. Por ejemplo, si queremos tener un personaje bruto, pero idiota, podemos quitar 3 puntos en Inteligencia para sumárselo a Fuerza, y así tener Fuerza a 9 e Inteligencia a 3.

HABILIDADES

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada. Se puede conseguir algunos niveles en las habilidades a coste de un PG por nivel de habilidad.

Un jugador cuenta con 60 puntos de generación de personajes (PG) para repartirlos entre sus habilidades, trasfondos y armamento (más abajo).

Se le recomienda al máster no permitir tener habilidades por encima del nivel 9 a la hora de crear los personajes (a menos, por supuesto, que se trate de crear personajes experimentados para una historia avanzada). El máximo total es 15.

Las habilidades naturales son aquellas que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

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

Atletismo: capacidad física en general.

Educación: conocimientos de historia, idiomas, matemáticas, etc. Varían según la vida que haya llevado el personaje (un vagabundo sabrá de las calles y un erudito de bibliotecas).

Concentración: para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.

Pelea: para pegar de lo lindo usando los puños.

Persuasión: regatear, convencer, negociar, etc.

Puntería: para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.

Sigilo: pasar desapercibido, ocultarse y hacer cosas sin que nadie se entere.

Las Habilidades adquiridas son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0.

Luchar: uso de armas blancas.

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

Coraje: para evitar el miedo o la manipulación mental.



Budotaijutsu: El combate cuerpo a cuerpo usando artes marciales y llaves.

Conducir: Para manejar vehículos terrestres.

Navegar: manejar vehículos acuáticos.

Pilotar: para manejar vehículos aéreos.

Supervivencia: búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir en entornos salvajes.

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

Intimidar: meter el miedo en el cuerpo a los demás.

Investigar: búsqueda de indicios de forma consciente.

Acrobacia: para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

Actuar: para representar un papel, actuar como otro, disfrazarse, o desenvolverse en la alta sociedad.

Medicina: Para atender la salud de los demás.

Liderazgo: para poder controlar a las masas.

Mecánica: para poder reparar maquinaria con engranajes (reparación de vehículos, desmontar artefactos, etc.)

Sistemas: Para mantener y hachear sistemas eléctricos e informáticos.

Armamento: Refleja el uso de armas de fuego pesadas y de gran potencia, como gattlings, lanzagranadas, o cualquier otra arma que supere los 10 puntos de daño.

Artillería: refleja el manejo de cañones, armamento antiaéreo y armas montadas en un vehículo.

Ciencia: Conocimientos avanzados sobre física, biología química, genética, biónica y cualquier otra cosa similar.

Explosivos: refleja la capacidad para usar, montar y desactivar explosivos de toda clase.

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

También llamados atributos secundarios. Son parámetros que suelen usarse a modo de contadores para definir algún rasgo que varía a lo largo de la partida. Su valor máximo inicial se calcula mediante operaciones sencillas con los atributos principales.

Aquí dejamos algunos ejemplos, sentíos libres de inventar todos los que necesitéis.

Vitalidad (PV): CON x5 o x7, x2 o x1 en personajes realistas o secundarios. Mide tu resistencia al daño físico. Baja al fallar en eludir dicho daño. Los modificadores de Vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

Aguante (PM): (VOL+CON) x3, x6 en juegos fantásticos. Mide la resistencia y fatiga física. Baja al esforzarnos o al sufrir contusiones.

Defensa (DF): Señala lo difícil que es dañar al personaje en combate. Se calcula como puntuación en Destreza más la puntuación en la habilidad de Pelea, más la mitad del valor máximo del dado empleado en el juego.



TRASFONDOS

Los trasfondos son peculiaridades que puedes adquirir para personalizar a un personaje.

Ventajas

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

Un jugador es libre de gastar cuantos PG desee en potenciar su personaje, pero, recuerda, bajo ninguna circunstancia, puede tener un atributo principal por encima del nivel 15.

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

Ayudante. 1 PG x nivel: Un ayudante, o sicario, es alguien que te apoya en combate en un momento puntual, aunque no dará la vida por ti ni de lejos. Por cada nivel, se gana un ayudante que te seguirá durante un rato si se lo pides u ordenas.

Ágil. 5 PG. Posees la agilidad de un felino. +3 en DES y -1 en CON y FUE.

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

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

Armadura. 2PG. Un chaleco protector, una coraza o cualquier otra cosa que mitigue el daño. Cada vez que se compre este trasfondo se suma +1 a nuestra Defensa.

Arma blanca. 1PG por punto de daño. El personaje cuenta con un arma blanca propia para usarla en combate. Cada PG invertido aumenta en uno el daño del arma al impactar, es decir, un hacha que cause +4 al daño cuesta 4PG. Si el objeto se pierde o se deteriora, el jugador deberá esperar a volver a su base de operaciones para recuperar el equipo perdido.

Artes Marciales. 6PG. A los 8 años tus padres te apuntaron a Kung Fu. Desde entonces has aprendido Taekwondo, Judo, Tai Boxing, e incluso has elaborado tu propio estilo de combate. Tus enemigos no pueden impactarte en el combate cuerpo a cuerpo, por eso se restarán -6 al intentar atacarte cuerpo a cuerpo.

Audaz. 2 PG. +2 al CAR si tomas la iniciativa.

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

Brazo biónico. 6PG. Un brazo biónico permanente reemplaza un miembro del personaje. El brazo puede tener una única arma unida o agregada a este, completamente oculta, de hasta 6 puntos de daño. Se considera que este brazo tiene la misma fuerza que el otro.

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

Cabezota. La testarudez del personaje es legendaria. 5 PG. +3 en VOL y -1 en PER y HAB

Casco neuronal. 6PG. Un casco con una conexión neuronal para vehículos, lo cual suma +2 en Pilotar, Conducir y Navegar.

Carismático. 5 PG. Desde joven, el personaje siempre ha destacado por su don de gentes. +3 en CAR y -1 en DES y HAB.

Chorro de veneno. 6 PG. El PJ puede lanzar un chorro de veneno de nivel 5. Todo aquel que sea impactado (tirada enfrentada de Percepción + Puntería vs. DES + Pelea) perderá tantos PV como diferencia entre ambas tiradas. A demás, deberá superar una tirada contra el veneno (CON + Atletismo a dificultad 23), o será seriamente envenenado. Un PJ envenenado pierde 5 puntos de aguante por turno hasta que se le suministre un antídoto o tratamiento médico (Tirada de medicina + INT a dificultad 30). Si el PJ pierde todo su aguante, quedará inconsciente y empezará a perder vitalidad hasta morir.

Camuflaje. 3PG. El personaje es especialmente bueno ocultándose en entornos salvajes. +5 a toda tirada de sigilo relacionada.

Conductor perfecto. 6PG. Mientras los demás niños jugaban a los mutantes tú desmontabas motores. Ya de muy joven tu padre te enseñó a conducir y a los 18 ya conducías el doble de bien que él. Puedes conducir cualquier coche o motocicleta de una manera totalmente espectacular y efectiva, te podrías ganar la vida haciendo ralis. El personaje suma +6 a cualquier tirada de conducción y +3 a cualquier tirada de reparación de vehículos.

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

Corpulento. 5 PG. El PJ es grande y voluminoso. +3 en CON y -1 en INT y en VOL.

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

Cuerpo a cuerpo. 4PG. Desde siempre el agente ha destacado en las prácticas de cuerpo a cuerpo, sus maestros miraban atónitos como el personaje realizaba patadas voladoras solo para el calentamiento. Durante un combate cuerpo a cuerpo el personaje puede sumar +2 al ataque y el enemigo o los enemigos que le ataquen deberán restarse -2.

Cuerpo robot. 12 PG. El personaje tiene un cuerpo metálico de robot que añade +3 a su armadura. Como robot, el PJ será inmune a la fatiga, a la hipnosis, los venenos y a las enfermedades corrientes.

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

Instinto. 2PG. El personaje tiene un fuerte instinto para predecir la presencia de un peligro. El jugador debe declarar que usa su instinto, tirará una tirada de percepción normal, salvo que le añadirá +3 a la tirada.

Especialista en armamento. 3PG. El personaje es un fenómeno con un arma en la mano. Creció con las películas de Charlton Heston, y es miembro de la asociación del rifle. Cada vez que el personaje dispare con una arma corta o un arma estándar se sumará +3 a la tirada.

Especialista en cuchillos. 6PG. A los 5 años troceabas el bacalao mejor que tu madre, a los 12 sabías cual era el mejor cuchillo para realizar cualquier tipo de tarea y cuando llegaste al ejército adelantaste a tus maestros de armas blancas a los dos meses. El personaje con esta cualidad suma +3 cuando ataque con un cuchillo y sus enemigos se restan -3 al atacarle cuerpo a cuerpo cuando el agente maneje un cuchillo. Así mismo, puede sumar +3 al lanzamiento de cuchillos.

Explosivos. 7PG. El personaje cuenta con una buena reserva de Goma 2 en su equipamiento. El daño de la explosión es de 14 puntos más los éxitos obtenidos en una tirada de Inteligencia + Explosivos a dificultad 12. El paquete puede programarse para que detone entre 30 segundos y

5 minutos, pero una vez programado, no puede volver a cambiarse.

Hácker. 6PG. Para poseerla debes tener conocimientos específicos de informática. Ya de niño diseñaste un sistema operativo mejor que el Windows 2000 y comparable con el Linux, y eso sí, con tu 286. A los 14 ya te colabas en los archivos de la CIA. Un agente con esta habilidad puede sumar +6 a la tirada para acceder a cualquier tipo de información almacenada en un ordenador, y puede sumar +3 a arreglar cualquier parte física de este.

Hechizo. 6PG. El personaje cuenta con algún dispositivo que causa un cambio de estado en la víctima tantos turnos como éxitos obtenidos en una tirada enfrentada de Voluntad + Coraje. Escoger un efecto entre: Odio, Hipnosis, Ilusiones, Amor, Ira, Sueño, o cualquier otro que os inventéis (siempre y cuando sea algo relacionado con la mente).

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

Línea Biónica para trepar. 6PG. El PJ tiene un cable de 30m integrado en su cuerpo, que una vez disparado permite trepar, cruzar abismos, etc.

Líder. 6PG. El personaje tiene la total confianza de sus colaboradores, y sabe llevarlos hacia la victoria. +6 en Liderazgo.

Músculos poderosos. 15PG. Desde los diez años que llevas en el gimnasio dos horas por día, incluido el fin de semana. Tus músculos son fuertes y bien formados. El personaje suma +3 adicional a cualquier tirada de Fuerza.

Miembro hidráulico. 7PG. Cuentas con una pierna o brazo artificial. Suma +3 a las tiradas de Fuerza relacionada con dicho miembro. No puede usarse para levantar cosas muy pesadas, ya que en eso interviene todo el cuerpo, pero sí para golpear, saltar o agarrar.

Mañoso. 5 PG Lo tuyo son los chismes eléctricos y mecánicos. +3 en HAB y -1 en CAR y PER.

Máscara. 6PG. El personaje cuenta con un casco o máscara distintivo que le da un aspecto atemorizante, sumando +3 en las tiradas de Persuasión e Intimidación cubre completamente.



Perspicaz. 5 PG. El personaje tiene la vista, el olfato y el oído de un tigre. +3 en PER y -1 en FUE y VOL.

Pack médico. 6PG. Suma +6 a las tiradas de medicina cuando se utilice.

Ojo biónico. 6 PG por ojo. Un ojo biónico reemplaza a uno normal. Cada uno puede tener una función diferente, como permitir ver en la oscuridad, ver lo que hay mas allá de las esquinas, ver a través de los muros, o simplemente dar +2 a la Percepción. Puede ser un simple ojo en la nuca, o un desconcertante set de ojos rotatorios, si se adquiere varias veces esta ventaja.

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

Sagaz. 5 PG. El personaje es un genio en potencia. 5 PG. +3 en INT y -1 en DES y CON.

Soporte vital. 3PG. El personaje cuenta en su traje un soporte de vida que mantiene su calor corporal en situaciones extremas. Cuenta con aislante térmico y una reserva de aire propia.

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

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

Rápido como pantera. 15PG. Siempre te escapabas de los matones del colegio al más puro estilo Jackie Chan, nadie puede cogerte si tú no quieres. El personaje suma +3 a cualquier tirada referente a Destreza.

Temerario. 9PG. Recuerdas con una sonrisa aquel viaje de fin de curso, cuando os llevaron a hacer puenting. Nadie podía tirarse del puro miedo, mientras que tú te tirabas dando volteretas y cortabas la cuerda a mitad del recorrido para caer al agua haciendo el salto del ángel. El personaje suma +3 a cualquier tirada relacionada con hacer algo muy espectacular (véase introducción de James Bond: Goldeneye cuando 007 se tira de la presa).

Visor óptico. 6PG. Una máscara o casco que otorga +1 a Percepción y permiten ver en la oscuridad. No es compatible con Ojo biónico.

Desventajas

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

Aerofagia. 6PG. Puede parecer cachondeo pero no lo es en absoluto. Muchos soldados y agentes especiales del mundo real han declarado que en momentos de gran tensión han sufrido de aerofagia. La explicación es que la tensión afecta a la flora intestinal, de tal manera que se produce un exceso de aire en los intestinos. Esto provoca retortijones y un intenso dolor. Para representar esto, en cualquier tirada que tenga que ver con gran tensión (por ejemplo una lucha a muerte por conseguir el paracaídas del enemigo cayendo a 200 Kms por hora sobre Manhattan) el personaje sufrirá de dolores abdominales, lo cual quedará representado restando -3 en momentos como ese. Esto puede combatirse con pastillas especiales para el caso, las cuales evitan tener que restarse el -3 si se tomaron como máximo 3 horas antes.

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

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

Aspecto desagradable. 6PG. Nunca ligas en las discotecas, y las chicas de clase nunca te hablaron directamente. Tienes algo, alguna verruga muy evidente, o los labios demasiado gruesos, básicamente eres feo. También puede ser que no seas feo pero que tengas una cicatriz en la cara por ejemplo. Resta -3 a las tiradas sociales con otros personajes que no sean miembros comunes de la unidad.

Bajo. 5 PG. El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50). Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y un -2 a las tiradas relacionadas con correr.

Cleptómano. 4 PG. El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida). Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dificultad 25.

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

Cojera. 4 PG. El personaje tiene lesionada una pierna y sufre por ello un -4 a las tiradas relacionadas con correr.

Compasión. 3PG. El personaje todavía no ha recibido suficientes sesiones de insensibilización y puede dudar a la hora de dar muerte de manera directa a alguien. Cada vez que el personaje tenga que matar cara a cara a alguien (por ejemplo volarle la cabeza a alguien atado de pies y manos) deberá pasar un chequeo de Voluntad + Coraje a dificultad 21, si no lo pasa no podrá matarlo. Podrá repetir el chequeo pasados 5 minutos.

Fobia. 4PG. El personaje tiene algún tipo de fobia, puede ser a las arañas o algo por el estilo. No puede ser una cosa a la que tenga que enfrentarse continuamente como la oscuridad o las armas de fuego. Cuando el personaje se encuentre con el motivo de su fobia restará -6 a todas sus tiradas.

Honor. 15PG. El personaje tiene un fuerte sentido del honor. A causa de ello despreciará totalmente el peligro. Para representar esta tara, el personaje está obligado a llevar a cabo alguna acción muy peligrosa si esta se presenta. Esto no se aplica a situaciones menores, solo a situaciones de gran riesgo donde la muerte del agente está casi garantizada.

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

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

Patoso. 4 PG. El PJ tiende a caerse, tropezar, etc. -2 a todas las tiradas de Atletismo y Acrobacias.

Pasado o secreto oscuro. 5PG x Nivel. El personaje posee antecedentes, ha cometido en el pasado algún crimen, o posee alguna información u objeto que le puede acarrear problemas. A nivel uno serás un criminal a nivel local; a nivel 2 serás buscado a nivel nacional; a nivel 3 medio mundo te estará buscando.

Rebelde. 2 PG. -2 cuando recibe órdenes.

Recuerdo de la infancia. 4PG. El agente tiene grabado en el subconsciente cierto hecho traumático ocurrido durante su niñez. Este hecho debe ser decidido al elegir la desventaja. Cuando el personaje se enfrente a una situación que tenga algún parecido con ese hecho deberá restar -6 a cualquier acción que realice mientras dure la situación.

Sudoración excesiva. 6PG. Como en el caso de la aerofagia estamos hablando en serio. Cuando el agente es sometido a una gran presión sus glándulas sebáceas se ven alteradas de manera que producen más olor de lo normal. El agente resta -3 a todas las tiradas sociales con otras personas, incluidos miembros de GIJOE, mientras no sean amigos íntimos. Entendemos como gran presión el hecho de que falten 2 minutos para la detonación de la bomba nuclear y la llave de desconexión se ha hundido en el mar, o situaciones similares.

Tímido. 6 PG. -2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

Tuerto. 9 PG. Al personaje le falta un ojo. -3 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

Vanidoso. 4 PG. -2 cuando se es adulado.

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

ARMAMENTO

Tanto en las series como en los cómics, los G.I.JOE siempre aparecen con un arma propia y personal, y rara vez usan otra. Por ello, la creación del equipo que usaremos forma parte de la creación del personaje.

Cada arma cuesta 5PG más los extras que deseemos adquirir. Si el personaje no lleva armas de fuego, sencillamente gana 5PG extras para gastarlos donde desee.

Básicamente, aquí nos centraremos en las armas de fuego. Para obtener un arma cuerpo a cuerpo, adquiere el trasfondo "Arma blanca".

Creación

Por defecto, se trata un arma semiautomática con tres disparos de cadencia, un alcance de 128 metros, y un daño igual a 3 puntos. El cargador consta de 6 disparos.

A parte, se pueden ir adquiriendo, mediante experiencia o PG, algunos añadidos especiales:

- Aumento de daño. 2PG o PX por punto de daño adicional. +3 al daño del arma.
- Aumento de puntería. 1PG o PX. Suma +1 a la tirada con la que se emplea el arma.
- Aumento de Iniciativa. 1PG o PX. Suma +2 a la tirada de Iniciativa cuando se usa el arma.
- Aumento de rango. 2PG o PX por punto de daño adicional. La distancia aumenta, más o menos, en exponente de 2 por cada nuevo nivel adquirido (250, 500, 1000, 2000, 4000, etc.)
- Aumento del cargador. 1PG o PX por cada 6 disparos adicionales.
- Cuerda. 2PG o PX por nivel. El arma puede usarse para lanzar **una** cuerda o red, que atrapa a la víctima si impacta. Cada nivel adquirido otorga un punto de blindaje y 5PDE a la cuerda. Los éxitos de la tirada del atacante se suman al blindaje de la cuerda (cuando más atrapada esté la víctima, más difícil le resulta cortar las ligaduras).
- Área de efecto. 3PG o PX por nivel. El disparo causa una explosión, afectando a todos los enemigos que se encuentren a un metro cuadrado por nivel de la zona de impacto. Las armas con este trasfondo han de ser usadas con la habilidad de Armamento.



- Detonación. El proyectil no daña al impactar, si no cuando el personaje lo desee, pudiendo retardar su efecto a voluntad. Las armas con este trasfondo han de ser usadas con la habilidad de Explosivos.

- Efecto incinerador. 3PG o PX por punto de daño adicional. Además del daño ocasionado, el arma prende fuego a todo lo que alcance, haciendo que la víctima sufra el daño ocasionado mientras no se apaguen las llamas. Además, se pueden crear muros y cortinas de fuego para distraer, ocultar o entorpecer al enemigo.

- Aumento de la cadencia del arma. 1 o PX por 3 disparos adicionales.

- Fuego a ráfagas. 6PG o PX. Permite realizar ráfagas de 3 disparos por acción. Si el arma posee una cadencia superior, también se podrán realizar más ráfagas mediante acciones múltiples.

- Fuego automático. 12PG o PX. Permite utilizar toda o parte de la cadencia del arma en una sola acción, barriendo una zona. Por cada cinco disparos, o fracción superior a dos, se gana un +1 a la puntería y al daño, a repartir a partes iguales entre todos los objetivos existentes en la zona barrida.

- Veneno. 3PG o PX por cada nivel adicional. La víctima del proyectil quedará envenenada. La dificultad para sobreponerse será de 15 + daño ocasionado + nivel del veneno, si se falla, la víctima sufrirá un daño adicional por el veneno igual al nivel comprado en esta opción.

- Efecto aturdidor. Igual que la opción "veneno", pero la víctima no pierde PV, en su lugar, si falla su tirada de resistencia, sufrirá una pena en todas sus actividades físicas igual a la diferencia de la tirada tantos turnos como éxitos obtenidos.

SISTEMA DE JUEGO

RESOLVER ACCIONES

La tirada básica

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

Cuando tu héroe intenta realizar una acción difícil o emocionante, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma atributo + habilidad + una tirada de dado y compáralo con un número de dificultad (ND).** Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito. En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una discusión, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

ND	Peso y distancia	Partir	Salud	Habilidad y pilotaje	Magia y poderes
3	2 Kg./m.		30s. sin respirar		
6	4 Kg./m.	Cristal	1 minuto sin aire	Retroceder, arrancar	
9	6 Kg./m.	Plástico	Colisión a 60 Km./h. Una bebida alcohólica	Acción muy sencilla	Izar algo pequeño, encender una vela
12	8 Kg./m.	Madera	Colisión a unos 100 Km./h.	Acción sencilla para un adulto: correr, saltar, etc.	Quemar una tabla, crear agua
15	16 Kg./m.	Tabla	Resistir un resfriado o unas horas al sol	Frenar un coche. Acción normal	Levitar, lanzar un rayo.
18	32 Kg./m.	Losas	Resistir una enfermedad normal o resistir un entorno riguroso	Acción complicada. Conducir o navegar en zig-zag, nadar, escalar	Invocar un oso, alzar un muro de tierra
21	62 Kg./m. Levantar a una mujer	Plomo	Resistir un veneno de potencia moderada. Colisión a 200 Km./h	Una acción difícil en la vida real. Esquivar algo conduciendo.	Moldear el hierro, perforar un muro
24	125 Kg./m. Levantar a un hombre obeso	Aluminio	Resistir una neumonía o similar. Resistir en un entorno hostil	Algo muy difícil. Pasar entre 2 objetos, recuperar el control pilotando	Invocar un demonio menor, moldear el acero
27	250 Kg./m.	Piedras	Evitar una borrachera. Colisión a unos 300 Km./h	Pilotar un avión en un huracán	
30	500 Kg./m.	Hierro	Resistir los efectos de una droga o enfermedad mortal	Acción humanamente imposible	Hacer que un volcán activo entre en erupción
33	1 t/Km.	Rocas sueltas.	Aguantar media hora la respiración		Mover objetos difíciles, como un alfiler
36	2t/Km. Alzar un coche	Acero	Resistir el veneno de una cobra	Acción épica	Transformar una moto en limusina
39	4 t/km. Alzar furgoneta	Reja de un castillo			Manipular reacciones químicas
42	8 t/Km.	Muralla	1 hora sin respirar	Acción increíble	Desintegrar algo
45	16 t/Km Alzar un tanque	Acero reforzado		Algo legendario	Manipular moléculas
48	32 t/Km.			Acción súper heroica	Provocar maremotos
51	64 t/Km.		Resistir el vacío del espacio exterior		Poner en órbita un elefante
52	Levantar trenes				
54	128 t/Km.	Adamantino		Acción titánica	Reflotar un barco
57	256 t/km.				Levitar montañas
60	512 t/Km.		Sobrevivir a una inmersión en magma	Acción cósmica	
63	1.024 t/km.				Destruir ciudades, mover continentes.
66	2.050 t/Km.	Continentes			Atravesar un planeta.
69	4.100 t/Km.			Acción divina	Lanzar una montaña fuera del planeta
72	8.200 t/km.		Vivir dentro del Sol		Desintegrar planetas
75	16.400 t/km.		Huir de agujeros negros		Reconstruir planetas

La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando **una tirada de iniciativa (INI)**: el que saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

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

Escoger rasgos

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

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio. Aquí dejamos algunos ejemplos con los casos más frecuentes, pero no dudéis en usar otras tiradas diferentes si así lo estimáis oportuno.

Conocimientos. Camuflarse: INT + Supervivencia.

Conocimientos. Hablar otro idioma: INT + Educación.

Conocimientos. Trampa de caza: HAB + Supervivencia.

Evento social. Regatear: INT + Persuasión.

Evento social. Seducción: CAR + Etiqueta.

Evento social. Compostura en una fiesta: VOL + Etiqueta.

Evento social. Dominar: Fuerza + Persuasión.

Evento social. Asustar con el aspecto: CON + Intimidar.

Evento social. Intimidar con la voz: CAR + Intimidar.

Social. Sostener un engaño: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Mantenerse firme: Voluntad + Coraje.

Evento social. Dar un discurso: Inteligencia + Liderazgo.

Evento social. Animar a las masas: Carisma + Liderazgo.

Evento social. Engañar: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Embaucar: Carisma + Persuasión o Psicología.

Evento social. Evitar un engaño: Inteligencia + Alerta o Concentración.

Investigación. Averiguar funcionamiento: INT + Sistemas o Ciencia (según artefacto).

Investigación. Tirada contra la sorpresa: PER + Alerta.

Investigación. Memorizar cosas: INT + Concentración.

Investigación. Seguir un rastro: PER + Investigar.

Investigación. Fijarse en detalles: INT + Investigar.

Investigación. Darse cuenta de algo: INT + Alerta.

Investigación. Buscar: Inteligencia + Investigar.

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

Investigación. Obtener información: INT + Subterfugio.

Investigación. Deducir un resultado empírico: INT + Ciencia.

Investigación. Analizar una sustancia: INT + Ciencia.

Picaresca. Carterista: HAB + Sigilo.

Picaresca. Esconderse: Inteligencia + Sigilo.

Picaresca. Desaparecer de repente: Destreza + Sigilo.

Picaresca. Robar o reparar un coche: HAB + Mecánica.

Picaresca. Montar una pantomima: CAR + Subterfugio.

Picaresca. Ocultar un objeto: Habilidad + Subterfugio.

Proeza física. Aguantar el aliento: CON + Atletismo.

Proeza física. Esquivar: DES + Atletismo o Pelea.

Proeza física. Correr normal: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Lanzar un objeto lejos: Fuerza + Puntería.

Proeza física. Acertar en una diana: PER + Puntería o Disparo (depende del objeto usado).

Proeza física. Golpear algo: FUE + Pelea o Lucha (depende del objeto usado).

Proeza física. Dar un salto: Fuerza + Atletismo.

Proeza física. Escalar rápido: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Mantener un esfuerzo: CON + Atletismo.

Salud. Calcular la salud recuperada en un día (o semana, si quieres ser realista): tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

Salud. Calcular el Aguante recuperado por escena o pausa: tirada de Constitución + Atletismo a dif. 6 ó 12.

Salud. Extraer una flecha: HAB + Medicina.

Salud. Curar una herida: INT + Medicina. Una tirada por herida.

Salud. Crear un antídoto: INT + Medicina.

Salud. Soportar un veneno, una borrachera o un ambiente hostil: Constitución + Atletismo.

Salud mental. Soportar el dolor: VOL + Atletismo o Coraje.

Salud mental. Evitar la tentación: Voluntad + Concentración.

Acción múltiple

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.

Tirada instantánea

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire. En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien: Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos: Inteligencia + Alerta.

Índice de éxito

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido en la tirada el ND para saber la cantidad de Éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de Fracasos.

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

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotras deseéis**. En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.



La progresión no tiene por qué ir de uno en uno: en una situación de terror, por ejemplo, podríamos indicar que perdemos un punto de Razón por cada dos fracasos en tiradas contra el terror; mientras que en uno de acción podríamos decir que los enemigos son lanzados por los aires un metro por cada dos, o cuatro, éxitos en la tirada de ataque.

Las posibilidades son infinitas, y sois vosotros los que tenéis que decidir qué significan los éxitos exactamente.

Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir de cierto tiempo, o realizarse en varias fases. En otras ocasiones, como competir en una carrera, no es obligatorio, pero el Narrador puede pedir que se resuelva poco a poco para que no se decida todo de golpe, y mantener así más tiempo la tensión.

Básicamente, **las tiradas sostenidas consisten en realizar una serie de tiradas a la misma dificultad, sumar los éxitos, y restar los fracasos** obtenidos.

¿Y cuantas tiradas han de realizarse? ¿A cuánto tiempo equivale cada tirada? Pues depende, **el Narrador ha de hacer una estimación** de cuanto debería de durar la situación, dividir ese tiempo entre 5 ó 10 fases, y pedir una tirada en cada una de esas fases. Por ejemplo, trepar un árbol podría llevar 2 minutos, por lo que cada fase supondrían unos 12 segundos; mientras que preparar una conspiración para derrocar al dictador podría llevar diez años, y cada tirada supondrían un año.

Algunas tareas sostenidas, como investigar en una biblioteca, o reparar un auto, pueden resolverse entre varios. En tal caso, el procedimiento es el mismo, pero se ha de pedir una tirada a cada implicado en cada una de las fases. Si el número de implicados no es suficiente, el Narrador puede aumentar el número de fases, o la dificultad.

El resultado final dependerá de las sumas de todos los resultados obtenidos. Un buen valor positivo puede significar que terminamos la tarea antes de tiempo, o que nos sale mejor de lo esperado, mientras que uno negativo puede que implique no terminarla a tiempo, o que nos salga una chapuza.

Tiradas de apoyo

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por cualquier detalle. Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

Conocer detalles sórdidos. Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

Tomar carrerilla antes de saltar. Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

Modificadores

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

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

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

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

Sustancias y elementos nocivos

Entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos o el fuego, causa daño.

Estos males se clasifican según el nivel de peligrosidad.

Nivel	Quemaduras	Drogas y venenos
3	Mechero, 220 v, agua fuerte	Alcohol, belladona, radiación leve
5	Antorcha, 330 v, ácido nítrico	Pentatol sódico, arsénico
7	Hoguera, una farola, ácido clorhídrico	LSD, veneno de escorpión, radiación
9	Una pira, un rayo, ácido sulfúrico	Cocaína, veneno de cobra, mucha radiación

Nivel	Caídas	Nivel	Sed
1-9	3m-6m	3	12 horas
10-34	8m-20m	5	Un día
35-40	30m-50m	7	2 días
41-50	60m-150m	9	4 días

Nivel	Hambre	Temperatura	Enfermedades
3	Un día	Ata / Baja	Malestar
5	2 días	Muy baja	Gripe
7	4 días	Muy alta	Neumonía
9	6 días	Extrema	Plaga

Este tipo de daño puede resistirse con tiradas de Constitución + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal. En algunos casos, como al cruzar un fuego, o al evitar una caída, puedes cambiar Constitución por Destreza si quieres. Si fallamos, los fracasos indicarán la duración del efecto:

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas, marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.
- El daño por caídas solo se aplica una vez.
- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño

como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).

Las tiradas de apoyo también pueden aplicarse en estos casos: los éxitos de un médico, por ejemplo, pueden sumarse a nuestro Atletismo para ayudarnos a sobrepasar una enfermedad, y los éxitos del ataque de un animal venenoso sumarse a la dificultad a la hora de resistir dicho veneno.

Algunos talentos sobrenaturales, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas y el efecto durará tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada del agresor.

Narrando lo sucedido

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

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

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

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

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

Ante todo, lógica e imaginación.

Simplificando la cosa

En ocasiones, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo para resolver situaciones de duda**, situaciones en las que el los jugadores no están seguros del resultado. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas y agilizar sensiblemente el ritmo del juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por

ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un anciano, por lo que no se necesitaría tirar para resolver esta situación.

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

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

LOS COMBATES

La tirada

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

Dar un puñetazo, patada, o similar: Fuerza + Pelea.

Golpear a lo bruto con un arma blanca: Fuerza + Lucha.

Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca: Habilidad + Lucha.

Disparar con un arma de fuego: PER+ Disparo o Artillería (según el arma).

Fuego rápido sobre un área: HAB + Disparo.

Fuego de supresión. PER o HAB + Disparo VS Voluntad + Coraje rival. Consiste en barrer un área con disparos para evitar que el enemigo avance.

Esquivar un objeto: Destreza + Atletismo.

Desarmar con la espada: Habilidad + Lucha.

Golpes de artes marciales, llaves de presa, y similares: Habilidad + Pelea.

Ventaja en combate. Bloquear un ataque (HAB + Luchar), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acercarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos

logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

Disparar con dos armas una vez, o dos veces con una arma: Percepción + Disparo, -3 por acción múltiple.

Fuego de cobertura. Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión (Puntería + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

Evitar una emboscada: Percepción + Alerta. Un personaje puede ponerse en peligro aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

Las armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida. Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante. Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos (Tira CON +Atletismo a dif. 12 para averiguar cuanto Aguantes recuperas por turno).

El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear, o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.



Las armas de fuego

Tanto las Armas de fuego con un modo de disparo de tiro único (TT), como las que disponen de disparo semiautomático (SA) solo permiten atacar a un objetivo por acción. Sin embargo, las armas semiautomáticas, en los conflictos armados actuales, suelen empujarse mediante ráfagas corta de tres disparos, lo que permite sumar +1 al daño y la puntería si realizamos tal maniobra.

Por su parte, las armas con modo de fuego automático (FA), otorgan un +1 a la puntería y al daño por cada 5 disparos realizados. Estas suelen empujarse para acribillar a todos los enemigos dentro de una área, por lo que el bono ha de repartirse entre dichos objetivos (20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

Obviamente, se puede realizar un ataque de un solo disparo con las armas automáticas y semiautomáticas, pero no es lo más frecuente.

También hay que tener en cuenta la Cadencia de fuego (CAD), el máximo de proyectiles a disparar por turno. Si no has gastado toda la cadencia de tu arma en una acción, podrías apurarla mediante acciones múltiples, pero nunca sobrepasarla.

El nivel de desafío

Es una medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Nivel de Desafío: (Ataque + Defensa + Salud)/10.

Ataque es la suma de la característica y de la habilidad que el personaje use para combatir con más frecuencia, más el daño del arma, o trasfondo, que emplee para combatir. Como Defensa toma la Defensa que calculaste al crear la Personaje, más el doble del valor de cualquier protección que aún no hayas sumado. Salud equivale a la mitad de la Salud total del personaje.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 PJS con un nivel cercano al 10.

Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y máquinas. El cálculo de los PDE viene dado por la resistencia del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

La resistencia está dada por la dificultad para romper el material (consulta la tabla de dificultades). Luego multiplica para saber los PDE:

- x1.** Materiales blandos, materiales duros en juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.
- x2.** Materiales u objetos de medio tamaño.
- x5 ó x10.** Objetos grandes, materiales duros en juegos con personajes realistas.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas sin modificar tus personajes. Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Resistencia x1, y si es un bombero el que trata de derribar una puerta, tómalos como Resistencia x5. Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Resistencia, sufre un boquete.

EXPERIENCIA

Nociones

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

Primero valora el éxito de la partida:

0 PX: Éxito de la partida escaso.

1 a 3 PX: Desarrollo normal de la partida.

4 PX: Partida memorable.

Luego valora a cada jugador:

-2 PX: Poca participación.

+0 PX: Participación sin interés.

+2 PX: Participativo, buen rollo.

Luego valora la interpretación:

-3 PX: El jugador no interpreta.

-2 PX: Actúa en contra de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: El jugador hace uso de las cualidades del PJ.

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

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

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

3px: Derrotan a un grupo de enemigos menores.

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

9px: Superan un desafío usando ingenio y astucia.

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

Coste de los rasgos.

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

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

Se puede adquirir nuevos trasfondos y armas, o ampliar los que ya tengamos. El coste en PX será el mismo que el coste inicial en PG, multiplicado por el nuevo nivel a subir.

Límite de puntuaciones.

En este juego ningún personaje puede superar el 15 en ninguna de sus habilidades.

El límite que se puede adquirir en Trasfondos que van por niveles (como los niveles en Ayudantes, o los puntos de daño de un arma personalizada) es de 10, salvo que se acuerde otra cosa antes de empezar el juego.



VEHÍCULOS

CREACIÓN

La creación de vehículos se realiza igual que la de personajes, es decir, repartiendo puntos entre habilidades y características principales.

Generalmente, en los juegos basados en C-System se usa el dinero como límite a la hora de crearte un vehículo. Pero como en los GJJOE nunca se ha visto que nadie pague por un vehículo, he tenido que alterar esto, y dar unas puntuaciones para vehículos.

Tipo	PG
Vehículo Ligero	140
Vehículo Medio	370
Vehículo Pesado	515

Atributos

Maniobrabilidad [MV]: La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización se sumará al Movimiento. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo. La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

Fortaleza [F]: Equivale a Fuerza y Constitución en un vehículo. La Fortaleza puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. Por cada cinco puntos en Fortaleza, se resta dos a la Maniobrabilidad y otros dos al Movimiento.

Movimiento [MOV]: Mide la Destreza y la capacidad que tiene el vehículo para desplazarse. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

Automatización [Auto]: Opcional. La inteligencia artificial del vehículo. Sustituye la INT y HAB del piloto. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

PDE: Un vehículo tiene Fortaleza x2 (Fortaleza x6 en vehículos importantes en la historia) puntos de daño estructural.

Trasfondos

Motor. 1PG por nivel. La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

Sensores. 5PG por nivel. Se suma a la Percepción del piloto a la hora de disparar. Los sensores tienen un alcance de 500 metros por nivel. Los

Sensores pueden sustituir a la Percepción del piloto si existe piloto automático.

Radar. 1PG por nivel. Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de rastreo y búsqueda.

Sistemas. 1PG por nivel. Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de puntería y disparo.

Armas. 2PG por cada punto de daño. El armamento del vehículo.

Aerodinámica. 1PG por nivel. Se suma a la MV del vehículo, pero solo en tiradas que tengan que ver con la velocidad y el movimiento (como una carrera o una huida estratégica). Cada éxito supone unos 10kph en vehículos terrestres y 50kph en vehículos aéreos.

Métodos de desplazamiento.

Ruedas. Coste: 0PG. El método de desplazamiento por defecto. Su velocidad pasa a ser 10km/h por cada MOV. Si se desea incorporar este sistema de locomoción junto a otro más, hay que pagar 5PG.

Artrópodo. Coste: 15PG, +5PG por par de patas adicionales. El vehículo posee varios pares de piernas. Cada par extra sube en 10 km/h la velocidad y suma 5 PG al coste (4 piernas = 30 PG y 16 km/h). Su velocidad aumenta en 10km/h por cada MOV y par de patas extra.

Bípedo. Coste: 15 PG. El vehículo posee dos piernas antropomórficas para desplazarse. Esto le confiere la capacidad de sortear obstáculos que un vehículo de ruedas no puede, pero lo hace más lento. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Deslizante. Coste: -5PG. El vehículo puede deslizarse por superficies sólidas, como un trineo. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Flotante. Coste: 12 PG. El vehículo viaja principalmente por encima del agua o cualquier otro líquido, como los barcos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Rotores. Coste: 15 PG. Como los helicópteros. El vehículo puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.



Subterráneo. Coste: 25 PG. El vehículo viaja principalmente por debajo de tierra u otro material sólido. Su velocidad pasa a ser de 6 km/h por cada MOV.

Sumergible. Coste: 20 PG. Como los submarinos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Turbinas. Coste: 20 PG. El vehículo alcanza notables velocidades gracias a la propulsión que consiguen con sus motores. Su velocidad pasa a ser de 80km/h por cada MOV.

Viaje espacial. Coste: 50 PG. La máquina puede saltar al hiperespacio y viajar por la galaxia. Este sistema de movimiento no funciona a corta distancia. Su velocidad será de 0,1 año luz por cada MOV.

Extras

Apéndice. Coste: 3. Colas, tentáculos, y otras cosas similares.

Garra. Coste: 3. Acoplable a una extremidad. +3 al daño. No compatible con mano.

Estancia. Coste: 1. Cocinas, dormitorios y demás estancias aplicables. También puede ser un laboratorio para una determinada ciencia.

Despegue vertical. Coste: 5 PG. Permite despegar de forma vertical.

Extras especiales. Coste: 5 PG por opción. Añade guías por láser, sensores (térmicos, ópticos, electrónicos, etc.) o contramedidas al vehículo.

Sistemas de seguimiento. Coste: 5PG. Sensores que enfocan los objetivos enemigos durante el combate. Escoger uno de estos cuatro tipos:

- Guiados. El armamento es controlado por computadora. Suman un +1 a la puntería del piloto por cada éxito obtenido en una tirada de Sensores + Sistemas del vehículo.
- Térmico. El armamento se guía por el calor. Suma +5 ante objetivos que desprendan calor.
- Eléctrico. El armamento se guía por la electricidad. Suma +5 ante objetivos que desprendan electricidad.
- Óptico. El armamento se centra en blancos situados frontalmente. Suma +5 ante objetivos que estén delante del vehículo.

Sistema de escape. Coste: 1

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

Instalaciones de contención. Coste: 2.

Una cámara presurizada para aislar a un piloto de las condiciones exteriores.

Pinzas. Coste: 4. Permite agarrar con Fortaleza +5. No compatible con mano. Si no se colocan en una extremidad, serán tratadas como mandíbulas o picos.

Brazo mecánico. Coste: 3 por unidad. Brazo extensible para manipular o golpear objetos.

Sistemas estancos. Coste: 4. Para evitar que el agua entre dentro del vehículo. Necesario para vehículos submarinos.

Sistema presurizado Coste: 8. Obligatorio para viajes a grandes profundidades o al espacio

Residencia a la presión. Coste: 5 x nivel. Por cada punto de nivel, el vehículo aguantará una presión equivalente a 1Km de profundidad bajo el agua (o 100 metros bajo tierra).

Resistencia al calor. Coste: 3 x nivel. Por cada punto de nivel, el vehículo aguantará 500º centígrados

Arma. Coste: Coste del arma. Crea un arma y colócala en el vehículo. Si el arma está montada en una torreta giratoria (permite apuntar sin tener que mover el vehículo), suma +2PG al coste.

CONDUCCIÓN Y PILOTAJE

Tiradas de pilotaje

Ataque cuerpo a cuerpo: MV + HAB + Conducir (o equivalente, según el tipo de vehículo). Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices.

Dificultad	Maniobra
6	Retroceder, arrancar.
14	Frenazo de emergencia.
16	Giro de 180º
18	Esquivar un objeto
19	Maniobra en zigzag
21	Pasar entre 2 objetos, recuperar el control.

Combate con disparos: MV + Percepción + Artillería.

Dificultad de evasión: MV + HAB + Conducir (o equivalente, según el tipo de vehículo) + la mitad del valor máximo del dado empleado en las tiradas. Funciona exactamente igual que la Defensa de los personajes, y cualquier ataque contra el vehículo ha de superar esta dificultad para impactar. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Acciones del vehículo: Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todo terreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas. Usa el sentido común.

Otros: A los vehículos le puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) más la habilidad específica.

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

Tiradas de sistema

Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo, en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todo terreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + motor, si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas, y el máster deberá de usar el sentido común.

A parte de ello, existe la posibilidad de que tanto piloto como máquina trabajen conjuntamente. Por ejemplo, en un combate entre naves espaciales, la habilidad del piloto es crucial, pero los sistemas de seguimiento y los sensores de la nave también. En tal caso, se utilizarán las tiradas de apoyo, donde la tirada de pilotar del PJ será la principal, y la tirada del vehículo será la de apoyo.



Por ejemplo:

Situación	Tirada	Tirada de apoyo
Uso de armamento a distancia	Percepción + Artillería +MV	Sensores +Sistemas
Combate a corta distancia	Habilidad + pilotar + MV	Fortaleza + armamento.
Eludir un ataque	Habilidad + pilotar + MV	Movimiento + sincronización
Una carrera	Habilidad + pilotar + MV	Movimiento + aerodinámica/vuelo espacial

La tirada dificultad de la tirada de apoyo de la máquina será siempre a nivel complicado (18), y cada éxito o fracaso obtenido se sumará o restará al resultado sacado de la tirada del piloto.

Acciones de interceptación en combate aéreo o espacial

Algunas veces, la mejor manera de derribar a un oponente es una buena combinación de Habilidades y maniobrabilidad. Lo primero es determinar la posición de las aeronaves, ¿están una frente a otra, o se encuentran en paralelo...?. La interceptación puede determinarse mediante una tirada de Percepción por parte de cada piloto, y el que más saque gana, o por lo que decida el DJ.

Diferencia	Posición
Empate	Opuestos, el uno da la espalda al otro y viceversa
1 punto	Enfrentados. El uno enfrente del otro.
2 puntos	Ladeado. El perdedor ofrece el lateral que elija al ganador.
4+ puntos	Cazado, el perdedor queda de espaldas

En combate aéreo o espacial, cada uno de los pilotos hace un tirada de HAB + Pilotaje se suma la maniobrabilidad del aparato. El que saque el valor más alto ha conseguido una posición aventajada que se basa en la diferencia de puntos que haya obtenido con respecto al otro según la tabla de la derecha

Por supuesto, el objetivo es cazar al contrario, porque en este caso se recibe un +2 al ataque en esa fase. Si uno de los aparatos posee un MOV suficientemente alto, puede sacar terreno al rival y eludir su ataque.

Fuera de control

Si la tirada tiene éxito, has conseguido realizar la maniobra. Si no lo consigues, pierdes el control del vehículo. Si estás en un vehículo andador, la pérdida de control supone que caes al suelo y tienes que volver a levantarte. En un vehículo terrestre, puede suponer un patinazo.

Si la tirada falla por cuatro puntos o más o más, el vehículo sigue su dirección durante 1d12m por cada 10 Km. /h. En caso de un vehículo aéreo, puede que caigas en barrena.

Con menos de cuatro fallos, el vehículo se descompensa o rotará hacia un lado. Tira 1d12 para determinar el nuevo encaramiento del vehículo:

1d12	Dirección:
1-2	Hacia atrás.
3-4	Hacia delante.
5-8	Derecha.
9-12	Izquierda.

En ambos casos hay que hacer una tirada para retomar el control.



Fallos en la maquinaria.

En ocasiones, sobre todo si se usan materiales de segunda mano, se fuerza demasiado el vehículo, o no se cumple el mantenimiento, pueden ocurrir fallos en el sistema.

Cada vez que lo creas oportuno, realiza una tirada en la tabla de fallos.

Estas averías pueden repararse mediante tiradas sostenidas de Habilidad + mecánica. La dificultad suele ser normal, pero puede variar dependiendo de las circunstancias y el equipo disponible. Cada tirada supone media hora de tiempo de juego.

1d12	Fallo del vehículo.	Éxitos
1	Ocurren dos fallos a la vez. Tira dos veces consecutivas en esta tabla. Acumulable.	-
2	Fallo en el sistema de sensores y radar.	20
3-4	La dirección falla hasta que sea reparada. La situación exigirá una tirada para retomar el control del vehículo.	35
5	El sistema de aceleración se encasquilla al máximo o al mínimo.	30
6-7	Algunos de los sistemas se averían. Rendimiento al 50% hasta que se repare	40
8	Pequeños cortocircuitos e incendios. Las llamas se propagan hacia el tanque de combustible.	15
9	Fallan las piezas del fuselaje. Es probable que alguna pieza de la carrocería se desprenda en breve.	45
10	Fallo en el suministro de energía. La dirección y el motor parecen funcionar bien por ahora.	60
11	Fallo general del motor, necesidad de realizar una parada de emergencia.	25
12	No ocurre nada.	-

Reglas sobre armamento especial

Los ataques siguen unas reglas un poco especiales, ya que pueden ser implementados con sistemas de seguimiento, y pueden ser desviados mediante contramedidas.

Misiles Guiados: Con estos misiles, se "pinta" el blanco con un láser o mediante radar y el misil sigue esa señal para impactar en el blanco. Los sistemas guiados, permiten realizar una tirada de apoyo de Sensores + Sistemas a la tirada del atacante.



Misiles "Inteligentes": Estos misiles disponen de sus propios sensores para seguir activamente sus blancos. Los sensores y "habilidades" son: Térmico, radar electrónico y Óptico. Algunos misiles utilizan una combinación de estos sensores, y utilizarán el menos afectado por las posibles contramedidas usadas. Las bonificaciones del misil se añaden a la tirada de puntería. Además, el misil perseguirá al blanco tantos turnos como señale su bonificación, obligando al agredido a realizar una tirada de evasión cada turno. No obstante, si el objetivo del misil es inmune al sensor, el misil no podrá seguirlo, y se dirigirá hacia otro objetivo. Las contramedidas también son muy eficaces, siempre y cuando sean del tipo adecuado.

Contramedidas: Estos sistemas dificultan los disparos de misiles, otorgando un bonificador de +10 a la tirada de evasión. Cuentan como una acción cuando se utilizan. Existen contramedidas térmicas, electrónicas y ópticas. Cada contramedida otorga protección contra cierto tipo de seguimiento (térmico, electrónico u óptico).

LA BATALLA COMO ESCENARIO

En algún momento dado, tus personajes, como buenos soldados que son, se verán enfrascados en un combate multitudinario de proporciones épicas.

LA BATALLA

Los acontecimientos de la batalla son tratadas como una escena más en tu juego y serán narrados desde el punto de vista de los personajes. Es decir, el master solo contará a los jugadores lo que se supone que están viendo sus personajes.

En una batalla multitudinaria, en realidad, hay muy poco protagonismo individual. Básicamente consiste en matar y evitar que te maten.

De vez en cuando, sucederán cosas, puede que el enemigo dispare salvas de artillería, que nuevas naves espaciales ataquen por la retaguardia, o cualquier otra cosa. La cuestión es que estas situaciones serán narradas como cualquier otro hecho de la partida, y los jugadores deberán actuar como mejor crean.

Si quieres, puedes montarte un esquema mental de cómo va la batalla y que posición ocupan los personajes, pero tus jugadores estarán “en el meollo”, no serán conscientes de lo que pasa más allá de su alcance de visión.

POSICIÓN EN LA BATALLA.

En función de la posición inicial dentro del batallón, es más plausible que sucedan una serie de acontecimientos u otros.

Vanguardia

La parte frontal del ejército, donde se produce el primer choque con las fuerzas enemigas y la que se mete de lleno entre las líneas enemigas.

Dado el batiburrillo y caos que se produce, toda tirada de esquivar tiene un -5.

Es la posición más difícil de abandonar, ya que las unidades se ven presionadas tanto por los enemigos que están delante, como por los aliados que vienen de atrás.

Los ataques a distancia de las unidades enemigas suelen ir dirigidos contra la vanguardia al comenzar la batalla, pero una vez que las unidades de ambos bandos se mezclan es casi

imposible distinguir aliados de enemigos si no estás en el meollo.

Los personajes en vanguardia suelen encontrarse con un muro de enemigos dispuestos a todo, aunque, como ventaja, rara vez se tendrán que preocupar que las fuerzas enemigas les rodeen o les ataquen por la espalda.

Sin duda alguna, esta es la posición más peligrosa, pero también la que mayor facilidad tiene de llegar hasta el líder rival, la fortaleza enemiga, o hasta cualquier otro objetivo posible.

Laterales

Vienen a ser las partes exteriores izquierda y derecha de un batallón.

Si el enfrentamiento es frontal lo mayor se da siempre hacia el centro, pero si el batallón es sorprendido por un flanco, dicho flanco se transforma en nueva vanguardia.



Centro

La parte más gruesa del ejército. Entra en acción una vez las vanguardias de ambos ejércitos han chocado.

El centro de un batallón suele ser víctimas de las armas de área de efecto (catapultas, conjuros, cañonazos), antes del choque.

Si se toca retirada, las fuerzas centrales son las que han de procurar mantener la formación y mantener una retirada ordenada.

Desde la zona central se puede llegar a todas las demás posiciones. O dicho de otra manera, si un PJ quiere cambiar de posición, ha de pasar primero por la zona central.

Retaguardia

La parte trasera del batallón y la última en entrar en conflicto. Generalmente, sirve de apoyo al centro y sus unidades se van moviendo allá donde las fuerzas aliadas comienzan a flaquear.

La retaguardia puede convertirse en vanguardia si el batallón es sorprendido por la espalda.

Reservas

Técnicamente no se consideran dentro de un batallón, más bien son batallones que aguardan para entrar en el conflicto, a modo de refuerzos.

SITUACIONES HEROICAS

Aunque la cruda realidad es que un soldado individualmente poco hace en una guerra, esto es un juego, por lo que quedaría algo insulso que los personajes se dedicasen a rajar o disparar durante un tiempo y fuera.

Queda mucho más divertido si los jugadores tienen alguna oportunidad de cambiar los acontecimientos o, al menos, que les ocurra cosas interesantes que puedan tener repercusión más adelante.

Las situaciones heroicas son sucesos especiales que pueden darse en torno a los personajes y, según como sean resueltas, pueden tener consecuencias a más largo plazo.

Puedes introducir todas las situaciones que desees, aquí dejamos algunas a modo de ejemplo.

Cargar objeto

El personaje tiene la oportunidad de recoger o llevar algo importante para la batalla. Puede ser el estandarte enemigo, una carga explosiva para derribar un obstáculo, o cualquier otra cosa importante que no ha de caer en manos del enemigo.

Escolta

Durante la refriega, es posible que tengas que cubrir a alguien (como, por ejemplo, a un superior) y evitar que le ocurra nada malo.

Puedes ponerlo a salvo si lográis llegar hasta la reserva de tu ejército, si eres capaz de convencerlo para que te siga, por supuesto.

Este nuevo personaje será controlado por el master como cualquier otro PNJ más, y el jugador deberá interactuar con él como con cualquier otro personaje.

Enemigos de largo alcance

Un grupo de unidades, o un batallón entero incluso, con armas de mayor alcance se abalanzan contra el grupo de los personajes.

Dependiendo del tipo de armas empleadas puede que sea posible cubrirse con un escudo, realizar unas maniobras de evasión o, sencillamente, echarse al suelo y arrastrarse hasta poder acercarte al enemigo.

Ataques con área de efecto

Similar al caso anterior, pero con ataques más devastadores que afectan a un área determinada, como pueden ser conjuros, explosiones, ataques con armas de asedio...

La mayoría de estos casos los personajes ni siquiera los verán venir, y lo único que podrán hacer es confiar en sus reflejos para echarse a un lado.

Dependiendo del ataque, puede haber efectos adicionales (heridos, nubes de polvo, incomunicación, desorientación, etc.)

Salvamento

El PJ se encuentra ante un herido o alguien que le suplica ayuda, queda a decisión del master si pertenece al mismo bando o al contrario.

Esto, a su vez, puede lugar a una nueva misión (llevar la herido a la zona de retaguardia) o enfocar la partida desde otro ángulo (la típica frase suplicando que cuides de su hija).

Defender el puesto

En este tipo de situaciones los PJS deberán hacer acopio de coraje y hacer lo que puedan por defender su posición.

Suele producirse cuando el enemigo ha roto la primera línea defensa, o el batallón ha sido sorprendido por un flanco.

Si la cosa empeora, suelen tocar retirada.

Romper la línea enemiga

Lo contrario del caso anterior. Las fuerzas aliadas logran ganar posiciones y es el momento de redoblar esfuerzos.

Si se aumenta la presión, es posible que el enemigo comience a retirarse o incluso que huya en desbandada.

Duelo.

Pueden darse dos casos, el típico duelo dramático e individual con el poderoso enemigo en cuestión; o vernos asaltados por una jauría de enemigos menores que, de buenas a primeras han decidido ir a por el personaje.

Una unidad puede ser atacada hasta por 8 enemigos si va sola, por 4 si tiene un flanco a cubierto, o por 2 si están cubiertas por otras 4 unidades aliadas o más.

Objetivo claro

Entre tanto caos y muerte, el personaje vislumbra un objetivo especial, una posibilidad de ganar un gran prestigio a costa de un gran riesgo.

Pueden ser cosas como la posibilidad de un duelo con el líder enemigo, o la opción de tomar un cargamento de suministros, o destruir cierta maquinaria de asedio.

Una posibilidad sería dar una serie de objetivos a los jugadores y que estos tengan que apañárselas para cumplirlos durante el fragor del combate.

Mandar una unidad

Algunas misiones pueden requerir de apoyo, por lo que es plausible colocar al personaje a cargo de un batallón nada más comenzar la batalla.

En otras circunstancias puede ser que el jugador, por si mismo, piense que necesita ayuda y haga que su personaje convoque la ayuda de algunos camaradas.

En este caso, una posible solución sería adjudicar una unidad a su cargo por éxito sacado en una tirada de liderazgo (cuya dificultad aumentará según la empresa y la moral de nuestro ejército).

El jugador pasará de llevar un personaje, a llevar al personaje y un batallón de unidades.

El personaje seguirá actuando como siempre, para comandar al batallón puedes usar las normas descritas en el apartado de combate entre ejércitos, pero a menor escala.

Las acciones de los PJS pueden aumentar o bajar la Moral de la tropa, a juicio del master.

Probabilidad

Puedes tirar 1d100 en esta tabla para ver que sucesos trascurren en el combate.

Situación	Vanguardia	Retaguardia	Lateral	Centro	Reserva
Cargar objeto	1-10	1-5	1-10	1-15	1-10
Escolta	11-15	6-15	11-20	16-30	11-20
Enemigos de largo alcance	16-25	16-20	21-40	31-40	-
Ataques con área de efecto	26-30	20-25	41-45	41-50	-
Defender el puesto	31-45	25-40	46-60	51-60	21-50
Romper la línea enemiga	46-60	-	61-65	61-70	-
Objetivo claro	60-70	41-45	66-75	71-75	-
Salvamento	71-75	46-75	76-85	76-85	51-70
Mandar una unidad	76-80	76-95	86-90	86-90	71-00
Duelo	81-00	96-00	91-100	91-100	-



LAS BASES ENEMIGAS

Las bases enemigas donde el personaje se infiltre deberían ser por lo general opresivas. Los pasillos estrechos y tenuemente iluminados, compuertas cifradas impiden el paso a secciones vitales, escalerillas estrechísimas en vertical suben y bajan a otros niveles. Todo esto con alternancia de enormes espacios abiertos (aunque sean bases subterráneas) tales como almacenes, zonas de lanzamiento de misiles, etc. Las bases deberían estar patrulladas por una ingente cantidad de soldados (se habla de ellos más adelante). Las conducciones de aire acondicionado con capacidad para albergar al personaje deberían estar a la orden del día. Un muy buen ejemplo de base enemiga sería el escenario de Metal Gear Solid, si se intenta seguir un patrón como ese la diversión está asegurada. En la creación de una base enemiga la imaginación del Master es tremendamente importante. Varía el tipo de base de una partida a otra, se imprevisible, coloca cualquier cosa espectacular donde menos se lo espere el personaje “ caminas semi agachado por el aparentemente desierto almacén cuando sin previo aviso ves como todo el techo empieza a abrirse por la mitad mientras empiezas a oír el sonido de un rotor. A medida que el techo se abre vas vislumbrando la silueta de un Apache Longbow que apunta su cañón automático hacia ti. Casi al mismo tiempo surgen tres soldados de detrás de las cajas que tienes a la derecha...”

Cómo funcionan las bases enemigas

Las bases enemigas están dotadas (generalmente) de guarniciones de soldados que tienen reservas de armamento más que suficientes. Técnicos civiles se cruzan con patrullas de soldados por los tenuemente iluminados pasillos. Las entradas a las bases están muy controladas ya sea por tierra, mar o aire, aunque se pueden encontrar escotillones o salidas de residuos o rejillas de ventilación por donde se puede introducir una agente, aunque también puede optarse por el asalto frontal. La verdad es que el funcionamiento de las bases viene delimitado únicamente por la imaginación del Master. Haz la base como tú quieras. Que quieras que en vez de soldado la base esté guardada por Cyborgs. Ningún problema.

También puede ser que la base esté resguardada en el exterior por animales especialmente entrenados tales como gorilas (véase Congo), Leones, perros, e incluso pirañas o tiburones si la base es subacuática. Como decíamos, se deja total libertad al Master para que decida como funcionara su base.


MONTANDO LA PARTIDA


PERSONAJES DE EJEMPLO


Aquí dejamos las fichas de algunos personajes. Se ha optado por no dar puntuaciones en las habilidades. Cuando jugábamos de chico con estas figuras, al menos en mi caso, los personajes eran mejor o peor en una cosa según nuestros gustos, así que aquí también. Esto también tiene la ventaja de que si algún jugador quiere jugar con un JOE en concreto, aún tiene margen para personalizarlo.

Los beneficios de los trasfondos no están sumados a las estadísticas de los atributos.

G.I. Joe

	General Hawk	
	CON: 6	FUE: 6
	DES: 5	PER: 7
	INT: 8	HAB: 7
	VOL: 9	CAR: 8
Comandante del equipo Joe, Hawk no es el típico general que da órdenes desde un despacho a sus subordinados en el campo de batalla. Él prefiere estar allí, liderando a sus hombres in situ. Las tropas respetan y aprecian eso. Saben que Hawk jamás les ordenaría hacer algo que él mismo no estaría dispuesto a hacer. Y por esa razón, los Joes están dispuestos a hacer cualquier cosa que Hawk les diga.		
Trasfondos: Líder.		
Arma: Pistola semiautomática (Daño 3, Cadencia 3, Cargador 12, Puntería +0 e Iniciativa +0). 6PG.		
PG restantes: 48.		

	Duke	
	CON: 8	FUE: 7
	DES: 7	PER: 7
	INT: 5	HAB: 6
	VOL: 9	CAR: 7
Primer Sargento del Comando G.I. Joe, Duke es un tipo patriota convencido, capaz de llevar su compromiso hasta las últimas consecuencias. Un personaje normalmente odiado o amado por los fans de los Joes, sin términos medios. En la serie de televisión se podría decir que es casi el personaje principal, en los cómics no tanto.		
Trasfondos:		
Arma: Fusil de asalto, ráfagas (Daño 9, Cadencia 24, Cargador 36, Puntería +0, Iniciativa +0). 18PG.		
PG restantes: 42.		

	Flint	
	CON: 7	FUE: 7
	DES: 7	PER: 7
	INT: 7	HAB: 7
	VOL: 7	CAR: 7
Primer Oficial. Flint es un tipo seguro de sí mismo y un poco arrogante, pero con un carisma especial que le convierte en uno de los personajes más apreciados por los fans de la serie. Siempre se le ha atribuido un romance con Lady Jaye, otra integrante del Comando.		
Trasfondos: Carismático.		
Arma: Escopeta semiauto. (Daño 9, Cadencia 3, Cargador 12, Puntería +0, Iniciativa +0).		
PG restantes: 50.		


	Beach Head	
	CON: 8	FUE: 9
	DES: 9	PER: 6
	INT: 6	HAB: 5
	VOL: 8	CAR: 5
Ranger, instructor de nuevos reclutas. Beach Head, aparte de ser mi personaje favorito, es meticuloso, paciente y tiene una gran fuerza de voluntad. No soporta a la gente que no intenta hacer su trabajo lo mejor posible, por lo que a veces suele ser visto como un pesado por algunos de sus colegas. En definitiva, un tipo duro, ¡que no se quita su pasamontañas de lana ni en plena jungla tropical!		
Trasfondos: Explosivos, Perspicaz.		
Arma: Por definir.		
PG restantes: 48.		

	Scarlett	
	CON: 6	FUE: 5
	DES: 8	PER: 8
	INT: 7	HAB: 8
	VOL: 7	CAR: 9
Esta preciosa pelirroja es experta en varias formas de artes marciales, así como en diversos tipos de armamento. Mortal de necesidad. Uno de los personajes originales de la serie, Scarlett siempre ha sido la chica Joe por antonomasia.		
Trasfondos: Artes marciales. Atributo mejorado (Destreza +2).		
Arma: 2 Subfusiles a ráfagas (Daño 6, Cadencia 6, Cargador 18, Puntería +0, Iniciativa +0). 12PG		
PG restantes: 22.		


	Snake Eyes	
	CON: 6	FUE: 6
	DES: 9	PER: 7
	INT: 6	HAB: 9
	VOL: 8	CAR: 5
Comando. El más peligroso y mortal de todos los Joes es un arma en sí mismo, pues además de su pericia para el manejo de armas es un maestro en distintos tipos de artes marciales. Aprendió las místicas y milenarias enseñanzas de los ninjas en el mismo Clan que Storm Shadow, antiguo compañero y casi hermano para él. En el cómic es el personaje más importante, alrededor del cual gira gran parte de la trama general, importancia que en su caso se hace menos patente en la serie de televisión.		
Trasfondos: Honor, venganza a nivel 2, Artes marciales, cuerpo a cuerpo, ágil. Katana de daño +9.		
Arma: Por definir.		
PG restantes: 57.		

	Sergeant Slaughter	
	CON: 10	FUE: 11
	DES: 7	PER: 6
	INT: 4	HAB: 4
	VOL: 8	CAR: 6
Sargento de instrucción, es uno de los Joes más duros, y uno de los personajes más divertidos de la serie.		
Sólo un sargento de hierro como él podía ser el encargado de mantener en forma a los Joes, ya de por sí preparados física y mentalmente a un nivel superior a la media.		
Trasfondos: Corpulento.		
Arma: Por definir.		
PG restantes: 55.		

Cobra

	Cobra Commander	
	CON: 5	FUE: 5
	DES: 7	PER: 7
	INT: 8	HAB: 7
	VOL: 7	CAR: 10
<p>Jefe absoluto del Comando Cobra, hasta la llegada de Serpenter. Un villano hambriento de poder y sin escrúpulos, el Comandante Cobra ha sido capaz de levantar un imperio con un sólo fin: dominar el mundo a su antojo. Por desgracia para él, los Joes siempre se interponen en su camino cuando parece que va a conseguir sus objetivos. Cruel, déspota y sarcástico hasta el extremo, exige lealtad total a sus hombres.</p>		
Trasfondos: Líder.		
Arma: Por definir.		
PG restantes: 54.		

	Serpenter	
	CON: 6	FUE: 6
	DES: 7	PER: 7
	INT: 9	HAB: 6
	VOL: 8	CAR: 7
<p>Emperador de Cobra. Clon creado por el Dr. Mindbender, mediante la manipulación del material genético de los mayores genios militares de la historia, como Genghis Khan, Napoleón, Aníbal o Atila El Huno, su capacidad táctica es admirable y sólo comparable a su ambición.</p>		
Trasfondos: -		
Arma: Por definir.		
PG restantes: 60.		


	Destro	
	CON: 6	FUE: 6
	DES: 6	PER: 7
	INT: 11	HAB: 6
	VOL: 7	CAR: 7
<p>Destro es proveedor de armas de alta tecnología, y no le importa hacer negocios con quien sea mientras pueda pagar su precio. Amigo o enemigo de Cobra según su propia conveniencia, Destro admira a los Joes por su capacidad y sus cualidades, pero le parece una pérdida de tiempo que las empleen para mantener la paz. Utiliza una máscara metálica, tradicional en su familia por generaciones.</p>		
Trasfondos: Astuto, Máscara.		
Arma: Por definir.		
PG restantes: 48.		


	Baroness	
	CON: 5	FUE: 5
	DES: 8	PER: 8
	INT: 9	HAB: 5
	VOL: 7	CAR: 9
<p>Oveja negra de una familia aristocrática europea, la Baronesa empezó a relacionarse con el terrorismo internacional y acabó trabajando para Cobra. Su mayor debilidad radica en la división de su lealtad hacia el Comandante Cobra (se rumorea que es la única persona que ha visto su rostro) y hacia Destro, con quien está relacionada sentimentalmente.</p>		
Trasfondos: Casanova. látigo de daño +6.		
Arma: Subfusil a ráfagas (Daño 6, Cadencia 6, Cargador 18, Puntería +0, Iniciativa +0). 6PG		
PG restantes: 46.		

	Dr. Mindbender	
	CON: 6	FUE: 6
	DES: 7	PER: 9
	INT: 9	HAB: 9
	VOL: 5	CAR: 5
Antes un brillante doctor, su vida y su personalidad cambiaron cuando decidió experimentar en sí mismo sus inventos para la estimulación de las ondas cerebrales. Ahora su principal y casi única obsesión consiste en el desarrollo de dispositivos de control mental.		
Trasfondos: Hacker, Hechizo (hipnosis), Cabezota.		
Arma: Aturdidor semiautomático. (Daño 3, Cadencia 3, Cargador 12, Puntería +0 e Iniciativa +0, contundente, área de efecto de nivel 2).		
PG restantes: 36.		

	Storm Shadow	
	CON: 7	FUE: 6
	DES: 9	PER: 7
	INT: 6	HAB: 9
	VOL: 8	CAR: 4
Antes compañero inseparable de Snake Eyes, con quien estudió las artes de los ninjas, ahora le culpa de la muerte de su tío y mentor, con la que aquél no tuvo nada que ver. Experto en numerosos tipos de artes marciales. Rápido y sigiloso, Storm Shadow es el mejor guardaespaldas del Comandante Cobra, a quien guarda gran lealtad.		
Trasfondos: Honor, venganza a nivel 2, Artes marciales, cuerpo a cuerpo, ágil. Katana de daño +9.		
Arma: Por definir.		
PG restantes: 47.		

	Zartan	
	CON: 10	FUE: 10
	DES: 9	PER: 9
	INT: 4	HAB: 4
	VOL: 5	CAR: 5
Esquizofrénico, dueño de múltiples y cambiantes personalidades, maestro en el arte del disfraz y capaz de cambiar el color de su piel a su antojo para confundirse con su entorno, Zartan es un mercenario que realiza múltiples trabajos para Cobra, simplemente por el hecho de que le paga bien.		
Jefe de una banda de gamberros llamada los Dreadnoks, a los que recluta personalmente para que le acompañen en sus trabajos.		
Trasfondos: Perspicaz, camuflaje. Ayudantes +5.		
Arma: Por definir.		
PG restantes: 51.		

	Tomax y Xamot	
	CON: 6	FUE: 5
	DES: 6	PER: 6
	INT: 10	HAB: 7
	VOL: 7	CAR: 9
Gemelos idénticos, sólo se diferencian por una pequeña cicatriz que el segundo de ellos tiene en su rostro. Son la fuerza inteligente de Cobra, pues controlan sus finanzas y sus operaciones de espionaje industrial, sabotaje y propaganda. Son más peligrosos que la mayoría de los soldados Cobra, sin tener que empuñar un arma.		
Trasfondos: Contactos +5. Lazo familiar.		
Arma: Por definir.		
PG restantes: 42.		

	Firefly	
	CON: 7	FUE: 7
	DES: 8	PER: 9
	INT: 7	HAB: 7
	VOL: 6	CAR: 5
Experto en explosivos y detonadores, Firefly es un mercenario profesional del que no se conoce su identidad o su rostro. Uno de los miembros de Cobra más temidos por los hombres de G.I. Joe, que sólo hace su trabajo si recibe su dinero por adelantado.		
Trasfondos: -.		
Arma: Fusil de asalto, ráfagas (Daño 9, Cadencia 24, Cargador 36, Puntería +0, Iniciativa +0). 18PG.		
PG restantes: 42.		

	Vápor	
	CON: 6	FUE: 6
	DES: 7	PER: 9
	INT: 5	HAB: 9
	VOL: 7	CAR: 7
Piloto experimentado de los cazas Hurricane, cuyo pasado e identidad es un misterio. Su casco está conectado a las computadoras de a bordo de su aeronave, lo cual le confiere una precisión y eficacia mortal en el combate aéreo.		
Trasfondos: Casco neuronal.		
Arma: Arma: Pistola semiautomática (Daño 3, Cadencia 3, Cargador 12, Puntería +0 e Iniciativa +0). 6PG.		
PG restantes: 48.		

Masillas

Como Masillas se entienden a personajes de relleno y de poca monta, meros secundarios sin importancia.

Se crean igual que los PJS principales, pero con un par de diferencias:

- Solo cuentan con 32 puntos para repartir entre sus atributos.
- Solo tienes 30 PG para crearlos.
- Su Defensa inicial es cero, y permanecerá así a menos que adquieran la ventaja "Armadura".
- Su salud se calcula como CON x 2.

	Soldado Cobra	
	CON: 4	FUE: 4
	DES: 4	PER: 4
	INT: 4	HAB: 4
	VOL: 4	CAR: 4
Tropas genéricas del ejército de Cobra		
Trasfondos:		
Arma: Subfusil a ráfagas (Daño 6, Cadencia 6, Cargador 18, Puntería +0, Iniciativa +0). 6PG		
PG restantes: 24		

	Ninja	
	CON: 3	FUE: 3
	DES: 6	PER: 4
	INT: 4	HAB: 3
	VOL: 5	CAR: 4
Ninjas asesinos del montón.		
Trasfondos: Hoz ninja de daño +6.		
Arma: -		
PG restantes: 24.		


Vehículos de ejemplo


A continuación, algunos de los vehículos de la serie clásica. A modo de ejemplo, hemos especificado el coste en PG de las armas, por si deseáis reutilizarlas a la hora de crear otros vehículos.

Dragon Fly	
	FORT: 17
	MV: -3
	MOV: 12
	SEN: 6
	AUTO: 0
Helicóptero medio GIJOE.	
Trasfondos: Blindaje +8, Rotores, Cabina x6. Sistemas de seguimiento guiados.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Misiles ligeros semiautomáticos (Daño 15, puntería +6, cadencia 3, Cargador 6, alcance 2000m, área de efecto 10m).49PG. - Gatling 20mm (Automático, Daño 9, puntería +3, cadencia 21, cargador 126, alcance 1000m).53 PG. 	
Habilidades: Motor +17, Aerodinámica + 10 Radar +8, Sincronización +5, Sistemas +9.	

Vamp Mark II	
	FORT: 14
	MV: -2
	MOV: 7
	SEN: 0
	AUTO: 0
Jeep ligero GIJOE.	
Trasfondos: Blindaje +4, Ruedas, Cabina x 5.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Lanzacohetes ligero a ráfagas. (Daño 12, puntería +2, cadencia 3, Cargador 6, alcance 1000m, área de efecto 2m, giratorio).25PG. 	
Habilidades: Motor +10, Aerodinámica +2.	

Amphibious Personel Carrier	
	FORT: 24
	MV: -5
	MOV: 10
	SEN: 0
	AUTO: 0
Transporte medio GIJOE.	
Trasfondos: Blindaje +13, Ruedas, Cabina+5. Sistemas de seguimiento ópticos.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Gatling 30mm (Automático, Daño 21, puntería +3, cadencia 21, cargador 126, alcance 1000m, giratoria). 63PG. - Misiles medios semiauto. (Daño 30, puntería +6, cadencia 3, Cargador 6, alcance 2000m, área de efecto 10m).59PG. 	
Habilidades: Motor +25, Aerodinámica +3.	

Wolverine	
	FORT: 20
	MV: -4
	MOV: 11
	SEN: 7
	AUTO: 3
Vehículo blindado medio GIJOE.	
Trasfondos: Blindaje +16, Ruedas, Cabina+3. Sistemas de seguimiento guiados.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Lanzacohetes medios a ráfagas. (Daño 24, puntería +6, cadencia 3, Cargador 12, alcance 2000m, área de efecto 10m, giratorio). 63PG 	
Habilidades: Motor +20, Aerodinámica +5, Radar +9, Armamento +8.	

Killer Whale	
	FORT: 18
	MV: -3
	MOV: 10
	SEN: 3
	AUTO: 3
Vehículo acuático medio GIJOE.	
Trasfondos: Blindaje +10, Cabina x7, Flotante.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Lanzacohetes ligero a ráfagas. (Daño 12, puntería +2, cadencia 3, Cargador 6, alcance 1000m, área de efecto 2m, giratorio).25PG. - Gatling 20mm (Automático, Daño 9, puntería +3, cadencia 21, cargador 126, alcance 1000m, giratoria).55 PG. - 2 Cañones semiautomáticos 40mm (Daño 24, puntería +3, cadencia 3, Cargador 3, alcance 1024m, área de efecto 5m). 72PG. 	
Habilidades: Motor +18, Aerodinámica + 7 Radar +6, Sincronización +7, Armamento +4.	

Cobra Ferret	
	FORT: 10
	MV: +0
	MOV: 9
	SEN: 0
	AUTO: 0
Jeep ligero COBRA	
Trasfondos: Blindaje +2, Cabina x 3, Ruedas,	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Láser ligero semiautomático (Daño 12, puntería +3, cadencia 3, Cargador 33, alcance 1000m).33PG. 	
Habilidades: Motor +10, Sincronización +1.	


Conquest X 30	
	FORT: 15
	MV: -3
	MOV: 13
	SEN: 8
	AUTO: 0
Vehículo aéreo medio GIJOE.	
Trasfondos: Blindaje +8, Cabina x2, Turbinas. Sistemas de seguimiento ópticos.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Misiles ligeros semiauto. (Daño 15, puntería +6, cadencia 3, Cargador 6, alcance 2000m, área de efecto 10m).49PG. - Gatling 20mm (Automático, Daño 9, puntería +3, cadencia 21, cargador 126, alcance 1024m).53 PG. 	
Habilidades: Motor +16, Aerodinámica +8, Sincronización +10, Radar +11.	

Hiss Tank V	
	FORT: 18
	MV: -4
	MOV: 10
	SEN: 5
	AUTO: 0
Vehículo blindado medio COBRA.	
Trasfondos: Blindaje +15, Ruedas, Cabina+5.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Misiles ligeros semiauto. (Daño 15, puntería +6, cadencia 3, Cargador 6, alcance 2000m, área de efecto 10m).49PG - Láser ligero semiautomático (Daño 2, puntería +3, cadencia 3, Cargador 33, alcance 1000m).33PG. 	
Habilidades: Motor +20, Aerodinámica +14, Radar +10, Sistemas +16.	

Cobra Ringneck	
	FORT: 20
	MV: -4
	MOV: 4
	SEN: 2
	AUTO: 1
Transporte blindado medio COBRA	
Trasfondos: Blindaje +11, Ruedas, Cabina+4.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Cañón 60mm semiautomático (Daño 36, puntería +3, cadencia 3, Cargador 3, alcance 1024m, área de efecto 5m, giratorio). 46PG. - 2 Gatling 20mm (Automático, Daño 9, puntería +3, cadencia 21, cargador 126, alcance 1024m, giratorias).110 PG. 	
Habilidades: Motor +20, Radar +5, Sistemas +6, Armamento +8.	

Pinahna	
	FORT: 15
	MV: -3
	MOV: 13
	SEN: 5
	AUTO: 0
Vehículo acuático medio COBRA.	
Trasfondos: Blindaje +10, Flotante, Cabina x6. Sistemas de seguimiento ópticos.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Torpedos ligeros semiautomático (Daño 18, puntería +4, cadencia 3, Cargador 12, alcance 1000m, área de efecto 10m).49PG. - 2 Cañones semiautomáticos 40mm (Daño 24, puntería +3, cadencia 3, Cargador 3, alcance 1024m, área de efecto 5m). 72PG. 	
Habilidades: Motor +18, Aerodinámica + 8 Radar +7, Sincronización +8.	

Hurricainer	
	FORT: 15
	MV: -3
	MOV: 13
	SEN: 9.
	AUTO: 0
Vehículo aéreo medio COBRA.	
Trasfondos: Blindaje +10, Cabina x2, Turbinas.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Gatling 20mm (Automático, Daño 9, puntería +3, cadencia 21, cargador 126, alcance 1024m).53 PG. - Misiles ligeros semiauto. (Daño 15, puntería +6, cadencia 3, Cargador 6, alcance 2000m, área de efecto 10m).49PG 	
Habilidades: Motor +16, Aerodinámica +10, Sincronización +10, Radar +5.	

Pulverizer	
	FORT: 13
	MV: -2
	MOV: 2
	SEN: 0
	AUTO: 0
Armadura de combate ligera COBRA	
Trasfondos: Blindaje +5, Bípedo, Cabina x 1, Garra, 2 brazos.	
Armas: <ul style="list-style-type: none"> - Láser ligero semiautomático (Daño 12, puntería +3, cadencia 3, Cargador 33, alcance 1000m).33PG. 	
Habilidades: Motor +15, Sincronización+2.	

LA NARRATIVA

La premisa de GIJOE es bien sencilla: heroicos guerreros luchando contra viles y despreciables dictadores y mercenarios, la luz contra la oscuridad, el bien contra el mal. Los personajes son los héroes de la historia, y han de defender al mundo de los tiranos.

Montar una partida es tan sencillo como inventare un plan diabólico para gobernar el mundo. El villano de turno puede amenazar con una nueva arma, con apoderarse del palacio real, con sabotear un tratado de paz, o con cualquier cosa que se te ocurra. Este tipo de situaciones han aparecido miles de veces en cómics, películas y series de TV, así que debería de ser sencillo buscar alguna idea.

Cada aventura sería como un capítulo de una serie: surge una amenaza, y los personajes han de resolverla. Y esa aventura no tiene por qué resolverse en una sola partida, recolectar ciertos componentes de un artefacto mágico, evitar una guerra entre dos razas, o buscar un templo perdido no son cosas que tengas que resolver forzosamente en una sola tarde de juego.

Esto puede dar pie a pensar, erróneamente, que esta ambientación puede ser repetitiva, o solo para partidas cortas. Y no tiene por qué ser así. La Tierra es un lugar muy variado, multitud de países, muchas regiones salvajes y muchos lugares desconocidos. Tiene elementos más que de sobra para muchas sesiones de juego. Solo tienes que echar un vistazo a algunos capítulos de la serie de TV para encontrar un montón de ideas.

Tampoco pienses que los villanos serán derrotados en el primer combate, recuerda que El Comandante Cobra y Destro siempre se las apaña para huir al finalizar cada episodio. Es más, lo más probable es que este no aparezca en las primeras partidas, y solo lo hará para una trampa a tus jugadores.

Por si fuese poco, la historia ha sido contada hasta dejarla justamente en el principio de la serie. Justo cuando la organización Cobra se da a conocer. Ningún personaje ha sido presentado, ni ningún acontecimiento ha ocurrido aún, por lo que podéis llevar los acontecimientos como mejor os convenga.

LOS PERSONAJES

Si algo había en GIJOE eran personajes. Montones y montones de soldados representados en

figuritas. Aunque se dé el caso que tus jugadores escojan a su figura favorita como personaje, aún te quedará un montón de personajes secundarios no jugadores.

Nuestro consejo es que un día, antes de empezar a jugar, crees un buen puñado de personajes cada uno, ya sean de los GIJOE o de la organización Cobra, cuanto más, mejor.

Estos personajes viven y coexistirán con tus jugadores, bien luchando a su lado, bien luchando contra ellos. Tus jugadores serán los protagonistas de la historia, pero eso no quita que, en determinados momentos, un PNJ tenga su momento de gloria.

Es como en la serie, en determinados momentos la historia dejaba de lado a personajes "cotidianos" para centrarse en otros que apenas aparecían antes. Esto y muchas cosas más pueden ser usadas a modo de argumento para tus partidas. Decide cuales personajes estarán al comienzo de tu campaña, y cuales irás presentando con el tiempo. De esta forma enriquecerás mucho más tus partidas.

Y esto también se aplica a los enemigos. En GIJOE continuamente había combates entre los JOES y los soldados de Cobra, pero raramente duraban mucho, ya que estos tipejos eran despachados sin problemas. Lo bueno era ver los enfrentamientos entre los JOE y los soldados especializados de Cobra. Es decir, PJS contra PNJS.

Y es que si algo caracterizaba a los villanos en la serie es que eran recurrentes, por más palos que les dices, siempre volvían a por más (y cuando eran capturados, siempre se las apañaban para escapar de prisión, o usar algún cacharro para huir volando). Por tanto, los jugadores se verán continuamente enzarzados en combates contra otros personajes, que bien pueden ser igual de buenos que ellos, o mejores. Y es que no siempre se gana por la fuerza.

Nuestro consejo es que tratéis a los PNJS aliados y enemigos igual que a los personajes jugadores. Después de cada partida, reparte también experiencia entre ellos, haz que mejoren y evoluciones según las circunstancias (quien sabe, puede incluso que alguno se cambie de bando). Trata que tus jugadores no solo se encariñen con sus personajes, si no que cuiden de sus aliados como si fuesen sus mejores amigos, y que respeten a cada enemigo como si fuesen ese jefe final de una mazmorra. Ese el espíritu de GIJOE.

HOJA DE PJ (JOE)

Nombre del personaje:					
Nombre en código:					
Carácter:					
Puesto:					
Historia:					
<div>Atributos Principales</div>					
Fuerza:		Voluntad:		Aguante: /	
Constitución:		Habilidad:		Vitalidad: /	
Inteligencia:		Carisma:		Defensa:	
Percepción:		Destreza:			
<div>Habilidades</div>				<div>Trasfondos</div>	
Alerta:	3+	Persuasión:	3+		
Puntería:	3+	Sigilo:	3+		
Atletismo:	3+	Concentración:	3+		
Pelea:	3+	Educación	3+		
Conducir:		Luchar:			
Mecánica:		Disparo:			
Budotaijustu:		Sistemas:			
Subterfugio:		Pilotar:			
Liderazgo:		Intimidar:			
Acrobacia:		Mano torpe:			
Medicina:		Supervivencia:			
Animales:		Investigación:			
Etiqueta:		Artillería:			
Armamento:		Coraje:			
Ciencia:		Explosivos:			
<div>Armamento</div>				<div>Extras</div>	
Nombre:					
Modo:		Dañó:			
Cargador:		Alcance:			
Cadencia:		Iniciativa:			
<div>ARMAMENTO</div>				<div>Extras</div>	
Nombre:					
Modo:		Dañó:			
Cargador:		Alcance:			
Cadencia:		Iniciativa:			

HOJA DE PJ (COBRA)

Nombre del personaje:							
Nombre en código:							
Carácter:							
Puesto:							
Historia:							
ATRIBUTOS PRINCIPALES						ATRIBUTOS DERIVADOS	
Fuerza:		Voluntad:		Aguante:	/		
Constitución:		Habilidad:		Vitalidad:	/		
Inteligencia:		Carisma:		Defensa:			
Percepción:		Destreza:					
HABILIDADES				TRASFONDOS			
Alerta:	3+	Persuasión:	3+				
Puntería:	3+	Sigilo:	3+				
Atletismo:	3+	Concentración:	3+				
Pelea:	3+	Educación	3+				
Conducir:		Luchar:					
Mecánica:		Disparo:					
Budotaijustu:		Sistemas:					
Subterfugio:		Pilotar:					
Liderazgo:		Intimidar:					
Acrobacia:		Mano torpe:					
Medicina:		Supervivencia:					
Animales:		Investigación:					
Etiqueta:		Artillería:					
Armamento:		Coraje:					
Ciencia:		Explosivos:					
ARMAMENTO				Extras			
Nombre:							
Modo:		Dañó:					
Cargador:		Alcance:					
Cadencia:		Iniciativa:					
ARMAMENTO				Extras			
Nombre:							
Modo:		Dañó:					
Cargador:		Alcance:					
Cadencia:		Iniciativa:					



