

RECOPIACIÓN DE REGLAS PARA RATAS EN LAS PAREDES

por Griffin Nest

Retocado general por CiberPriest

Salvaje Oeste por Alfredo Tercero

Ratas en el Espacio por Rol a Ciegas

Arquetipos Pulp por Cliberdor Tuk

Basado del reglamento traducido y
publicado por

The Hills Press

<http://thehillspress.es>

V. 15-02-2019

Por defecto, el juego se ambienta entre 1920 y 1936

¿Cuáles son las mecánicas del juego? Tira 2D6 y súmalo la puntuación de un atributo, si el resultado es mayor o igual a 8, el personaje obtiene lo que quiere y si es menos, se mete en problemas. Solo los jugadores tiran los dados, el DJ tiene mejores cosas que hacer.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Sigue estos pasos:

1. Atributos y atributos secundarios.
2. Elige una profesión
3. Elige una reputación
4. Elige tu equipo
5. Últimos retoques

1. ATRIBUTOS

Un personaje consta de cinco atributos.

MUSCULO: fuerza física cruda y resistencia.

DESTREZA: destreza y agilidad.

VIOLENCIA: la habilidad de un personaje para herir y matar.

INGENIO: agudeza mental e ingenio.

VOLUNTAD: autocontrol y fortaleza.

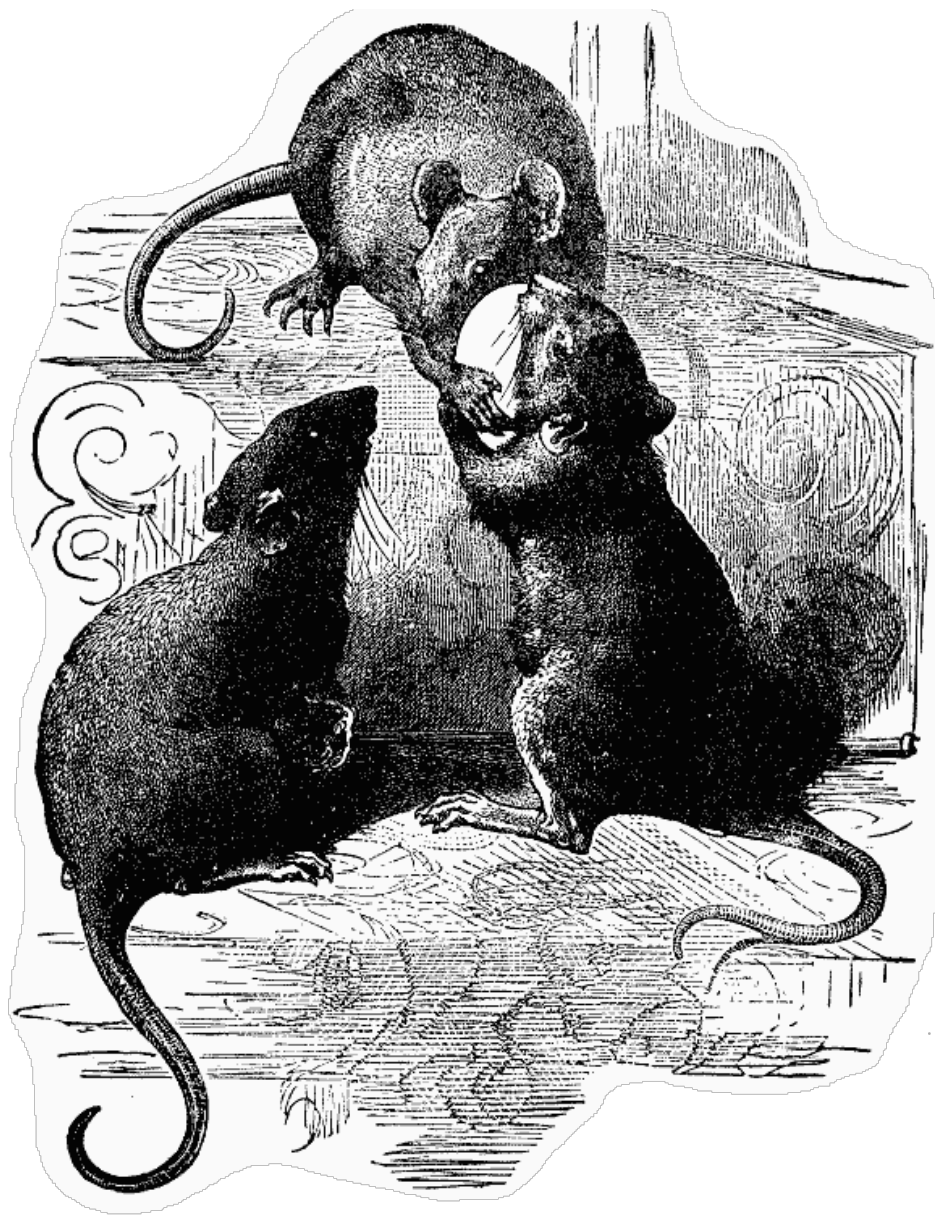
Obtienes 5 puntos para distribuir entre tus atributos (la puntuación mínima es 0, la máxima es +3). Si quieres que tu juego sea un poco más severo, solo permite que los personajes cuya profesión emplee la violencia (boxeador, soldado...) coloquen puntos en VIOLENCIA. Cada punto puesto en Violencia debe estar asociado a un evento traumático.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Donde medimos la resistencia de tu personaje al estrés mental y físico.

PUNTOS DE VIDA (PV): ¿cuánto castigo puede soportar el personaje? Comienza con una puntuación de $10 + \text{MUSCULO}$.

PUNTOS DE CORDURA (PC): ¿cuánto tiempo puede pasar antes de que el horror rompa la mente del personaje? La puntuación inicial es $10 + \text{VOLUNTAD}$.



2. PROFESIÓN

Elige una profesión para tu personaje:

ARTISTA: recupera todos tus PUNTOS DE CORDURA creando un trabajo basado en lo que te asustó. Necesitas 1 hora para hacerlo.

BOXEADOR: cuando luches con las manos desnudas, tira 2D6 para el daño y quédate con el mejor resultado.

LADRÓN: puedes abrir cualquier caja fuerte o abrir un candado en 1D6 minutos (si tienes el equipo adecuado).

DETECTIVE: tienes contactos en la fuerza policial y una tirada exitosa de INGENIO te permite ver si alguien te mintió.

PERIODISTA: eres bueno para hacer que la gente hable. Pasa 1 hora con ellos y obtendrás toda la información que desees.

LEÑADOR: estás acostumbrado a las condiciones de vida difíciles. +2 puntos de golpe.

MAGO: el personaje automáticamente tiene éxito haciendo pequeños trucos de magia (prestidigitación con objetos, escapar de las ataduras...).

MECÁNICO: puedes reparar cualquier cosa en 1D6 minutos.

MÉDICO: restaura 1D6 HP a una persona herida. Necesitas 5 minutos para hacerlo.

OCULTISTA: sabes un hechizo ([Listado de hechizos](#) pág 32) y dos lenguas muertas.

PSICÓLOGO: puedes restaurar todos los PUNTOS DE CORDURA a una persona en 1 hora. No puedes usar esto en ti mismo.

ACADÉMICO: Elige un campo de estudio. Siempre tienes éxito en cualquier tarea que requiera ese conocimiento.

SOLDADO: durante un turno de combate, elige cuándo te toca actuar.

ZOÓLOGO: consigue +2 en daño cuando golpeas a una criatura que ya derrotaste una vez.

Todas las profesiones también tienen las mismas ventajas: tienes una red de contactos relacionados con su profesión y automáticamente tienes éxito en todas las tareas mundanas relacionadas con su línea de trabajo.

3. REPUTACIÓN

Elige una reputación para tu personaje:

ANÓNIMO: las personas solo tienen 1 entre 6 posibilidades de advertirte cuando intentas ser discreto.

DILETANTE: tienes amigos importantes y eres bienvenido en los altos círculos de la sociedad.

FAMOSO: la mayoría de la gente tratará de satisfacer tus demandas.

TEMIDO: la mayoría de las personas se echarán atrás si saben quién eres.

HECHIZADO: tus propias pesadillas son un escudo contra el Horror. Las pérdidas de PUNTOS DE CORDURA se limitan a 1 (excepto cuando se aprende un hechizo).

AFORTUNADO: una vez por sesión puedes volver a repetir cualquier tirada que hayas hecho.

VIEJO: has visto y oído de todo. Eres inmune a cualquier tipo de control mental.

TUNANTE: tienes contactos en los bajos fondos y acceso a cosas ilegales, desde drogas hasta armas de fuego.

RARO: haces que la gente se sienta incómoda. Los animales nunca te atacan.

VIAJERO: nunca te pierdes mientras estés en el exterior. Aprendes nuevos idiomas bastante rápido.

No te apegues demasiado a las palabras utilizadas si no se ajustan al concepto de tu personaje. Un erudito raro puede ser solo un científico poco ortodoxo y un periodista viajero puede ser un corresponsal de guerra, o quizás quieras que tu detective tunante sea un policía corrupto... Haz tuyo el juego.

4. EQUIPO

Aquí hay algunos ejemplos de equipo que podrían ser útiles. Pasa la lista entre los jugadores y deja que escojan dos objetos para su personaje. Si tienen una buena razón para tener un objeto en particular, mejor (¿es esa máscara de gas un recuerdo de su tiempo en Francia en 1917?).

- Abrojos
- Bengala
- Botiquín
- Caja de herramientas
- Cámara de fotos
- Instrumento musical
- Libreta y bolígrafo
- Linterna
- Lupa
- Cantimplora
- Carnet falsificado
- Cinta adhesiva
- Cizalla
- Cortavidrios
- Cuerda (15 metros)
- Equipo de falsificación
- Espejo pequeño
- Esposas
- Foto de familia
- Guantes médicos
- Herramientas de cerrajería
- Máscara antigás
- Material para disfrazarse
- Mechero
- Mochila
- Navaja suiza
- Pelacables
- Petaca
- Pie de cabra
- Prismáticos
- Reloj de bolsillo
- Saco de dormir
- Tabaco y pipa
- Trampa para osos

ARMAS

Las armas se reagrupan en tres categorías:

Las armas de una mano hacen 1D6 de daño.

Las armas a dos manos hacen 2D6 de daño.

Las armas más grandes hacen 3D6 de daño.

Los personajes pueden tener acceso a las armas 1D6 y 2D6, pero 3D6 debería estar fuera de su alcance la mayor parte del tiempo. Luchar con los puños desnudos hace 1D3 de daño.



5. ÚLTIMOS RETOQUES

Algunos detalles para redondear tu personaje. No te dejes llevar, construirás tu personaje mientras juegas.

-Elige un nombre, sabiamente. Un nombre puede decir mucho sobre tu personaje y sus orígenes.

-Lenguas muertas o actuales. Si tiene sentido (tu personaje es un lingüista, un inmigrante...), conoces al menos un idioma adicional (puedes comenzar con hasta INGENIO + 1 idiomas si se necesita una regla estricta).



MECÁNICA

I. Resolución de acciones simples y extendidas.

$2D6 + \text{ATRIBUTO} \geq 8 \rightarrow \text{Éxito}$

Si la acción es favorecida por cualquier circunstancia: +2 a la tirada.

Si es desfavorecida: -2 a la tirada.

En caso de fallo, el Dj puede optar por:

1. Fallo sin más, cuando haya otras vías de acción.
2. Conseguirlo bajo un coste, cuando pueda atascarse la situación.

Las acciones relacionadas con la Investigación y la Profesión siempre tienen éxito, y en todo caso se tira con INGENIO en la Escala para acciones extendidas para ver cuánto tiempo tardan.

Escala para acciones extendidas:

7 o menos: 2d6 unidades de tiempo apropiadas.

8 o 9: 1d6.

10 o más: casi de inmediato.

COMBATE

En un combate se puede atacar (+VIOLENCIA) o cualquier otra cosa.

Una ventaja sobre un enemigo (gracias a un plan, por ejemplo) proporciona +2 a las tiradas de ataque contra él.

Escala para acciones en combate:

- **7 o menos:** El DJ puede usar dos consecuencias contra el Pj.
- **8 o 9:** El PJ tiene éxito pero sufre una consecuencia. En combate le permite aplicar una consecuencia a un objetivo y a su vez sufre una consecuencia.
- **10 u 11:** El Pj tiene éxito o aplica una consecuencia a un objetivo.
- **12 o más:** El PJ tiene éxito o puede aplicar dos consecuencias a un objetivo.

Consecuencias:

- Recibir daño.
- Ignorar armadura.
- Daño colateral.
- Vulnerabilidad (mala posición, no poder usar los bonus de Atributo o alcanzar al enemigo).
- Ganar estrés -1d3 puntos de Cordura.
- Respuestas del enemigo:
 - Recibir ayuda en 1d3 turnos.
 - Lanzar un hechizo (un enemigo conoce hasta tres hechizos).
 - Perturbador: durante el próximo turno, las acciones contra él serán difíciles (-2).
 - Sacrificarse.
 - Ataque suicida: los objetivos cercanos reciben 2d6 de daño.

SUFRIR DAÑO

Con 0 PV, se muere en 1d6 turnos a menos que alguien te dedique un turno. De ser así, regresas con 1 PV y una secuela (tirar 2d6 en la siguiente lista):

2. Dolor crónico: -1PV permanente.

3. Cojo.

4-6. Miembro afectado.

7-9. Cicatriz.

10 o más. Cicatriz desagradable (+1 al atributo que se use al intimidar, sólo una vez).

IV. Perder cordura.

Con 0 puntos de cordura puedes elegir:

1. Hacer algo estúpido durante un turno.

2. Desfallecer: 1d6 turnos inconsciente.

3. Actuar normalmente, a cambio de una secuela (tira 2d6 en la siguiente lista):

2. Corazón debilitado. Con 0 PV, mueres en 1d3 turnos.

3-4. En estado de shock: -1PC permanente.

5-7. Marcado por la locura.

8-9. Cambio cosmético (tirar 1d6):

1. Tatuaje

- 2. Joyería oculta
- 3. Mechón encanecido
- 4. Ojo rojo
- 5. Eccema
- 6. Mutación en la piel
- 10. Cicatriz extraña: avisa de la presencia de entidades sobrenaturales.
- 11. Tercer ojo: con una tirada de Ingenio, puedes percibir actividad sobrenatural.
- 12. Revelación: aprendes 1 hechizo (-1 PC permanente).

Tras elegir, **recuperas 1d6 PC.**

El encuentro con monstruos obliga a tirar con VOLUNTAD:

7 o menos: -1d6 PC

8 o 9: -1d3 PC

10 o más: no hay pérdidas de cordura y +1 a acciones (incluido el daño) contra la criatura.

EXPERIENCIA

Se gana 1px por sesión.

Los recursos pueden consistir en [Habilidades](#), [Contactos](#) u [Objetos](#).

PROFESIONES Y REPUTACIÓN (ampliación)

ACTUALIDAD Y AÑOS 30

PROFESIÓN

Elige una profesión para tu personaje:

- **ARTISTA:** recuperas todos tus PUNTOS DE CORDURA creando una obra que se base en lo que te ha aterrorizado. Necesitas una hora para hacerlo.
- **ARTISTA MARCIAL:** cuando luches sin armas, tira 2d6 para el daño y quédate con el dado más alto.
- **CATEDRÁTICO:** elige un campo de estudio. Siempre tienes éxito en cualquier tarea que requiera ese conocimiento.
- **CRIMINAL:** sabes qué hacer cuando las cosas se ponen feas y, por eso, todo se hará como tú quieras, por las buenas o por las malas. Tienes un +2 en tus tiradas de VIOLENCIA.
- **DETECTIVE DE POLICÍA:** tienes contactos en la policía y un éxito en una tirada de INGENIO te permite saber si alguien te ha mentido.
- **DETECTIVE PRIVADO:** prefieres trabajar en solitario; siempre ha sido así. Cuando tengas que realizar una tirada de atributo estando aislado o solo, obtienes una bonificación de +2.
- **PIRATA INFORMÁTICO:** ningún sistema de seguridad puede frenarte; ninguna agencia puede detectarte. Tienes éxito de manera automática en

cualquier tarea que tenga que ver con la informática o la electrónica.

- **MECÁNICO:** puedes arreglar lo que sea o construir algo útil en 1d6 minutos.
- **MÉDICO:** curas 1d6 PUNTOS DE VIDA a una persona herida. Necesitas cinco minutos para hacerlo.
- **MILITAR:** durante un TURNO de combate, elige cuándo actuar.
- **LADRÓN:** puedes abrir cualquier caja fuerte o cualquier cerradura en 1d6 minutos, si tienes el equipamiento adecuado.
- **OCULTISTA:** sabes un hechizo ([Listado de hechizos](#) pág 32) y dos lenguas muertas.
- **PERIODISTA:** eres bueno haciendo que la gente hable. Pasa una hora con ellos y conseguirás toda la información que quieras.
- **PSICÓLOGO:** puedes restablecer todos los PUNTOS DE CORDURA de una persona en una hora. No funciona contigo mismo.
- **LADRONA DE TUMBAS:** añades un +2 en la búsqueda y manipulación de trampas o puertas ocultas.
- **COMERCIAL:** eres bueno convenciendo a la gente. Pasa 1 hora con ellos y convencerás a quien sea de que haga lo que tú quieras.
- **LOBO DE MAR:** has navegado por los siete mares lo que te da un +2 a navegación. Puedes hablar tantos idiomas como puntos de INTELIGENCIA tengas.

- **ESPIA:** Tu entrenamiento te da una visión de la realidad diferente al resto por lo que una vez por sesión puedes aplicar un +2 a una tirada de INGENIO.
- **FEMME FATALE:** Conoces los secretos más ocultos de las personas a las cuales seduces por lo que ganas la reputación **Hablar en plata:** Repite cualquier uno que obtengas cuando tratas de persuadir a la gente.

REPUTACIÓN

Puedes elegir entre cualquiera de las reputaciones:

- **DISPUESTO:** «¿Me permite ayudarle?». Cada vez que colabores activamente con otro PJ en una tarea, le otorgas un bonificador de +2 a su tirada.
- **FANÁTICO:** el fin justifica los medios; eso también incluye poner en riesgo tu vida. Puedes elegir tener éxito en cualquier tarea o ataque a cambio de perder 1 PV permanentemente.
- **AFORTUNADO:** una vez por sesión de juego, puedes repetir una tirada que hayas hecho.
- **ANCIANO:** lo has visto y oído todo. Eres inmune a cualquier tipo de control mental.

- **ANÓNIMO:** la gente solo tiene una probabilidad de 1 entre 6 de descubrirte cuando tratas de pasar desapercibido.
- **ATORMENTADO:** tus pesadillas son un escudo contra el horror. Las pérdidas de PUNTOS DE CORDURA se reducen en uno, excepto cuando aprendes un hechizo.
- **DILETANTE:** tienes amigos en las altas esferas y eres bienvenido en los círculos más exclusivos de la sociedad.
- **FAMOSO:** la mayoría de la gente intentará cumplir tus exigencias, siempre que tenga sentido.
- **RARITO:** la gente se siente incómoda ante tu presencia. Los animales nunca te atacan.
- **SOMBRÍO:** tienes contactos en los bajos fondos y acceso a mercancía ilegal, como drogas o armas.
- **TEMIDO:** la mayor parte de la gente reculará si saben quién eres.
- **VIAJERO:** nunca te pierdes en tierra firme. Aprendes nuevos idiomas bastante rápido.

VIEJO OESTE

PROFESIÓN

Elige una profesión para tu personaje:

- **TAHÚR:** Eres un experto jugando a las cartas. Cuando haces pequeños trucos o trampas que requieran un juego de manos (en situaciones dentro o fuera de las mesas de juego), tienes un +2 a la tirada de DESTREZA o INGENIO.
- **PISTOLERO:** Cuando dispires con un revolver o con un rifle, tira 1d6 adicional para el daño y quédate con el dado/los dados más altos.
- **MARSHALL/SHERIFF:** Tienes contacto con otros agentes de la ley y un éxito en una tirada de INGENIO te permite saber si alguien te ha mentido.
- **ESTUDIOSO:** Elige un campo de estudio. Siempre tienes éxito en cualquier tarea que requiera ese conocimiento.
- **FORAJIDO :** Sabes qué hacer cuando las cosas se ponen feas y, por eso, todo se hará como tú quieras, por las buenas o por las malas. Tienes un +2 en tus tiradas de VIOLENCIA.
- **LEÑADOR/MINERO/TRABAJADOR DEL FERROCARRIL:** Estás acostumbrado a condiciones muy duras de vida. Ganas 2 PUNTOS DE VIDA.

- **EXPLORADOR/BUSCADOR DE ORO:** Eres muy bueno encontrando rastros en zonas agreste (+2 en tus tiradas cuando implique tareas de exploración)
- **HERRERO:** Puedes arreglar lo que sea en 1d6 minutos.
- **MATASANOS:** Curas 1d6 PUNTOS DE VIDA a una persona herida en 1d6 horas.
- **OCULTISTA:** sabes un hechizo ([Listado de hechizos](#) pág 32) y dos lenguas muertas.
- **TABERNERO:** Puedes restablecer todos los PUNTOS DE CORDURA de una persona en una hora invitándola a una botella de whisky. No funciona contigo mismo.
- **SOLDADO:** Durante un TURNO de combate, elige cuándo actuar.
- **TRAMPERO:** Ganas +2 al daño cuando luches contra una criatura a la que ya hayas derrotado una vez.
- **ENTERRADOR/VERDUGO:** La gente evita provocarte. Además, has visto de todo. Reduce en 1 las pérdidas de Cordura (excepto para hechizos).
- **MADAME:** Conoces los secretos más ocultos de las personas que acuden a tí. Ganas un +2 a las tiradas sociales.

- **PREDICADOR:** Puedes hacer que un pequeño público centre su atención en ti durante una hora.
- **VAQUERO:** Siempre conoces algo sobre los lugares a los que viajas con el ganado. Además, nadie te puede sorprender en la planicie

REPUTACIÓN

Puedes elegir entre cualquiera de las reputaciones de la pág. 5 del libro básico de Ratas en las Paredes (tm) o de las se describen a continuación:

- **MINORÍA:** Perteneces a una minoría racial (indio, chino, negro). Ganas un +2 en tiradas de asuntos sociales cuando trates con los tuyos, pero tienes un -2 en tiradas de asuntos sociales con personas que no son de tu raza.
- **SE BUSCA:** Han puesto precio a tu cabeza. La mayor parte de la gente evitará discutir contigo si te reconocen. Pero yo que tú evitaría a los agentes de la ley si no quieres acabar en la horca.



EDAD MEDIA

Por supuesto, puedes ignorar la parte de «cruzada» y usar las reputaciones normales. Solo te muestra cómo retocar la creación de personajes para adaptarse a tu ambientación o campaña.

EL PASADO (PROFESIÓN)

- **BARBERO CIRUJANO:** Puedes coser heridas y restaurar 1d6 PV.
- **CAMPESINO:** Una vida de trabajo duro te da +2 PV.
- **CAZADOR:** Eres bueno rastreando a tu presa en los bosques.
- **COCINERO:** Compartir una comida que hayas cocinado devuelve a todos 1 PUNTO DE CORDURRA.
- **GUARDIA:** Pocas cosas eluden tu atención cuando estás en una ciudad.
- **HERBORISTA:** Puedes hacer bálsamos y ungüentos para curar enfermedades y envenenamientos.
- **HERRERO:** Puedes reparar la mayoría de cosas en 1d6 minutos.

- **LADRÓN:** Fuerzas cerraduras en 1d6 minutos y, además, eres bastante bueno vaciando bolsillos.
- **MARINERO:** Sabes cómo dirigir un barco y cómo usar las estrellas para orientarte.
- **MERCENARIO:** Durante un TURNO de combate, eliges cuándo actuar.
- **PASTOR:** No puedes ser sorprendido en la espesura.
- **PEREGRINO:** Siempre conoces algo sobre los lugares a los que viajas.
- **TROVADOR:** Puedes hacer que un pequeño público centre su atención en ti durante una hora.
- **VERDUGO:** La gente evita provocarte.
- **BRUJO:** sabes un hechizo ([Listado de hechizos](#) - pág 32) y dos lenguas muertas.
- **SACERDOTE:** Puedes restablecer PUNTOS DE CORDURA de una persona en una hora (1D6+VOLUNTAD por sesión). No funciona contigo mismo.

LA CRUZADA (REPUTACIÓN)

- **ÁNGEL DE LA MUERTE:** Repite cualquier uno que obtengas en tus dados de daño.
- **ATORMENTADO:** Tus pesadillas son un escudo contra el horror. Las pérdidas de PUNTOS DE CORDURA se reducen en 1, excepto cuando aprendes un hechizo.
- **ENDURECIDO POR LA GUERRA:** Ganas +1 a tus tiradas de CICATRICES tras perder todos tus PUNTOS DE VIDA.
- **CURANDERO:** Cualquiera al que ayudes a sobrevivir obtiene un +2 a sus tiradas de CICATRICES cuando compruebe sus CICATRICES.
- **ESCUDEIRO:** Sabes cómo se comportan los nobles. Recibes una cota de malla y una espada (2d6 de daño).
- **PENITENTE:** Te infliges 1d6 puntos de daño a ti mismo y recuperas todos tus PUNTOS DE CORDURA. No puedes curarte a ti mismo durante un día.
- **SUPERVIVIENTE DE LA PLAGA:** Ganas +2 a tus tiradas de MÚSCULO cuando tratas de resistirte a una infección o enfermedad.
- **TRADUCTOR:** Lees y hablas INGENIO+1 idiomas, incluyendo el tuyo.

- **ZAPADOR:** Eres muy bueno encontrando el rumbo bajo tierra.



REGLAS PARA CREAR UN HEROE PULP CON RATAS

A la hora de crear un héroe Pulp tendremos en cuenta estos puntos:

- Elige 1 profesión
- Elige 2 reputaciones
- Elige 1 recurso
- Comienzas con dos armas (1 cuerpo a cuerpo y 1 a distancia)
- Elige una prenda con protección (+1 o +2 a la armadura)
- Elige 4 objetos para tu equipo

ARQUETIPOS

EXPLORADOR

«Necesitan un guía para su expedición y la paga es buena...., pues, no se diga más, ya lo tienen, ya estaba extrañando nuevos misterios y aventuras ».

Profesión: EXPLORADOR: Eres muy bueno encontrando rastros en zonas agrestes (Tira 3d6, quédate con los 2 mejores cuando implique tareas de exploración)

Reputación: VIAJERO: Nunca te pierdes en tierra firme. Siempre conoces algo de los lugares a los que viajas. Tira 1d6 con un 3 el Narrador te dirá algo sobre el lugar donde te encuentras y con un 6 adicionalmente tendrás nociones sobre el idioma o dialecto que allí se habla, en caso en que no lo conozcas.

Competencia en armas: Armas cuerpo a cuerpo, pistolas y revólveres. Puede usar violencia. Ganas un dado adicional exclusivamente para violencia.

AVIADOR/MARINO

«¿Necesitas transporte? Bueno, tal vez podamos llegar a un acuerdo, estoy ansioso de nuevas aventuras y algo de metálico no me caería mal tampoco».

Profesión: PILOTO: Tienes una habilidad natural en pilotar cualquier aparato, lo que te convierte un As en la tierra o el aire.

En situaciones que involucren, disparar, percibir o sobrevivir durante un viaje en el mar o en el aire (Tira 3d6, quédate con los 2 mejores y añade tu MUSCULO o INGENIO según el caso).

Puedes hablar tantos idiomas como puntos de INGENIO tengas.

Reputación: VIAJERO: Siempre conoces algo de Los lugares a los que viajas. Tira 1d6 con un 3 el Narrador te dirá algo sobre el lugar donde te encuentras y con un 6 adicionalmente tendrás nociones sobre el idioma o dialecto que allí se habla, en caso en que no lo hables.

Competencia en armas: Armas cuerpo a cuerpo, pistolas y revólveres.

Puede usar VIOLENCIA. Ganas un dado adicional exclusivamente para violencia.

CORAZÓN DE PIEDRA

«Créeme cuando te digo que si tengo un objetivo, nada me detendrá de llegar allí, nunca es agradable arrebatarte la vida a otro ser humano, pero cuando llega el momento nunca dudo, si debo elegir entre él, o mis compañeros y la misión,...ya sabes lo que sucederá».

Profesión: COMBATIENTE: Cuando luches tira 3d6 para el daño y quédate con los 2 mejores. Cuando hagas una tirada por MUSCULO súmale un +2.

Reputación: FANÁTICO: El fin justifica los medios; eso también incluye poner en riesgo tu vida. Puedes elegir tener éxito en cualquier tarea o ataque a cambio de perder 1 PV permanentemente.

Competencia en armas: armas cuerpo a cuerpo, y armas de fuego. Puede usar violencia. Ganas dos dados adicionales exclusivamente para violencia.

DETECTIVE

«Un buen misterio es todo lo que necesito».

Profesión: DETECTIVE: Tienes contactos en la altas esferas y una tirada exitosa de INGENIO te permite ver si alguien te mintió.

Adicionalmente, eres bueno haciendo que la gente hable. Pasa una hora con ellos y conseguirás toda la información que quieras.

Debido a tu experiencia, tienes muy desarrollado tu ingenio, así que cuando tires con INGENIO tira 3d6, quédate con los 2 mejores.

Reputación: De acuerdo al tipo de detective puedes elegir entre: **Clásico Aficionado:**

DILETANTE: Tienes amigos importantes y eres bienvenido en los altos círculos de la sociedad

Noir: SOMBRÍO: Tienes contactos en los bajos fondos y acceso a mercancía ilegal, como drogas o armas.

Policiaco: AGENTE: Tienes contactos en la policía y acceso a información confidencial y evidencias.

Místico: ATORMENTADO: Tus pesadillas son un escudo contra el horror. Las pérdidas de PUNTOS DE CORDURA se reducen en uno.

Competencia en armas: Armas cuerpo a cuerpo, pistolas y escopetas. Puede usar violencia. Ganas un dado adicional exclusivamente para violencia.

ESPIA (FEMME FATALE)

«Discreta, terca, seductora y eficaz son requisitos para ser una buena espía, sin olvidar falsificación de documentos, chantaje, sabotaje y asesinato silencioso».

Profesión: ESPIA: Conoces los secretos más ocultos de las personas a las cuales seduces por lo que repite cualquier 1 que obtengas en una tirada de INGENIO buscando persuadir u obtener información.

Reputación: ANÓNIMO: La gente solo tiene una probabilidad de 1 entre 6 de descubrirte cuando tratas de pasar desapercibido.

Competencia en armas: Armas cuerpo a cuerpo, pistolas y revólveres. Puede usar VIOLENCIA. Ganas un dado adicional exclusivamente para violencia.

GUANTE BLANCO

«¿Atraco a mano armada? No seas vulgar, el robo debe ser una Obra de Arte, debes hacerlo con clase y elegancia y elegir con cuidado, no todo vale la pena robarse, deja eso para los vulgares rateros que no saben hacer otra cosa».

Profesión: LADRÓN SOFISTICADO: Puedes abrir cualquier cerradura o dispositivo de seguridad en 1d6 minutos. Adicionalmente sabes qué hacer cuando las cosas se ponen feas y, por eso, tienes éxito automático en entrar y salir discretamente de cualquier lugar.

Reputación: ANÓNIMO: La gente solo tiene una probabilidad de 1 entre 6 de descubrirte cuando tratas de pasar desapercibido.

Competencia en armas: Armas cuerpo a cuerpo, pistolas y revólveres. Puede usar VIOLENCIA. Ganas un dado adicional exclusivamente para violencia

CATEDRÁTICO

«¿Secretos de antiguas culturas? Pues, sinceramente prefiero investigarlas en una buena biblioteca bien surtida, pero si mi agudo intelecto no consigue resolver el problema, siempre estoy listo para buena e interesante investigación de campo».

Profesión: CATEDRÁTICO: Elige un campo de estudio. Siempre tienes éxito en cualquier tarea que requiera ese conocimiento. Adicionalmente, debido a tus múltiples estudios, tienes un +2 en tiradas de INGENIO relacionadas con conocimientos varios.

Reputación: FAMOSO: La mayoría de la gente tratará de satisfacer tus demandas.

No tienes competencia en armas.

INVENTOR EXCÉNTRICO

«¿Me dices que en tu expedición podría probar mi nuevo invento? Hmmm, me interesa,...cuenta conmigo...es más tengo el artefacto preciso para que viajemos seguros y cómodos».

Profesión: INVENTOR: Si te detienes un rato analizarlo, puedes entender como funciona cualquier artefacto e incluso utilizarlo, lanza 1d6 :

- 7 o menos: Lo consigues en 2d6 horas.
- 8-9: Lo haces en 1d6 horas.
- 10 o más: Lo consigues casi inmediatamente.

Reputación: FANÁTICO: El fin justifica los medios; eso también incluye poner en riesgo tu vida. Puedes elegir tener éxito en cualquier tarea o ataque a cambio de perder 1 PV permanentemente.

No tienes competencia en armas.

MÉDICO

«No te preocupes amigo conserva la calma, déjame ayudarte y saldrás de esta».

Profesión: MÉDICO: Puedes coser heridas y restaurar 1d6 PV a una persona. Necesitas 5 minutos para hacerlo.

Reputación: DISPUESTO: «¿Me permite ayudarlo?». Cada vez que colabores activamente con otro PJ en una tarea, le otorgas un bonificador de +2 a su tirada.

No tienes competencia en armas.

LADRÓN DE TUMBAS

«¿Vulgar Saqueador? Nada mas lejos de la realidad, el mío es un trabajo de cuidado y precisión que ayuda a la divulgación cultural, soy una facilitadora de antiguos objetos perdidos».

Los museos de todo el mundo, grandes y pequeños pagan muy bien por las reliquias y tesoros que encuentras en ruinas de civilizaciones olvidadas. Sin embargo, tu no solo lo haces por el dinero, también por la emoción de la aventura, el aprendizaje y la superación personal.

Profesión: LADRÓN DE TUMBAS: Debido a tu experiencia, tienes muy desarrollados tus instintos, así que tienes ventaja en la búsqueda y manipulación de trampas o puertas ocultas (tira 3d6+INGENIO o MUSCULO, según sea el caso y quédate con los 2 mejores).

Reputación: VIEJO: Has visto y oído de todo. Eres inmune a cualquier tipo de control mental.

Competencia en armas: Armas cuerpo a cuerpo, pistolas y revólveres. Puede usar violencia. Ganas un dado adicional exclusivamente para violencia.

TARAS (regla opcional)

Si un pj activa una tara poniéndose en peligro a si mismo o al grupo gana un bonificador de +2 o -2 para aplicar a la tirada que desee durante la partida, tanto en su beneficio o perjuicio - como a favor o en contra de un compañero. Este bonus no es acumulable y solo podrá ganar otro cuando haya gastado el que tiene.

Lista de taras:

- | | | |
|----------------|---------------|---------------|
| • Analfabeto | • Anémico | • Avaricioso |
| • Anciano | • Arrogante | • Bocazas |
| • Buscado | • Enemigo | • Manazas |
| • Canalla | • Escéptico | • Manco |
| • Cauto | • Exceso de | • Manía |
| • Ciego | confianza | • Obeso |
| • Cobarde | • Feo | • Pacifista |
| • Código de | • Fobia | • Pequeño |
| honor | • Forastero | • Pobreza |
| • Curioso | • Hábito | • Sanguinario |
| • Delirio | • Heroico | • Tozudo |
| • Deseo Mor- | • Joven | • Tullido |
| tal | • Juramento | • Vengativo |
| • Despistado | • Leal | |
| • Duro de Oído | • Mala suerte | |

RATAS EN EL ESPACIO

PROFESIONES

Piloto orbital. Estos se dedican a conducir o sea a pilotar las naves espaciales, es un trabajo muy difícil y hay que tener grandes cálculos, con lo cual no podrá tener ninguna otra profesión aparte de piloto orbital. A no ser que se vaya cogiendo con la experiencia.

Trabajador. Este es el amplio abanico de trabajadores de bases en otros planetas, se dedican principalmente a la agricultura y la minería, aunque también existe trabajadores de limpieza, servicios, y de malas profesiones que no tienen una denominación específica. Estos trabajadores es la mano de obra de toda espacio estación espacial o estación orbital.

Ingeniero de terraformacion. Esta profesión se dedica a observar los planetas, determinando dónde sería mejor poner una base terrestre, dónde cultivar los campos y como cultivarlos, cómo aprovechar los acuíferos subterráneos o utilizar las máquinas para producir agua coma dónde extraer mineral o dónde pueden hallarse vetas de mineral bastante interesantes, también se dedican a super-

visar las plantaciones de árboles creadas para el efecto y para crear oxígeno juntos.

Agente de seguridad. Estos agentes es una mezcla entre militares, policías, y servicios de seguridad, que se dedican a proteger la nave coma es un cuerpo armado coma y entrenado para atacar y defender coma aunque aún aún no se han encontrado alienígenas, nunca se sabe que se puede encontrar en los asteroides perdidos en el planeta o sea en el universo.

Ingeniero de sistemas. Estos se dedican al mantenimiento de la programación y electrónica de tanto bases terrestres como estaciones orbitales o naves espaciales, tienen conocimiento por tanto de informática, electrónica y electricidad, así cómo sistemas de soporte vital y energético en naves y estaciones espaciales y estaciones terrestres.

Médico:

Exobiólogo. Estudia formas de vida no conocidas en la tierra aunque también tiene conocimientos de biología terrestre

Exoarqueólogo. Estudia ruinas y civilizaciones no terrestres

Exoantropólogos. Estudian las antiguas formas de vida no terrestres y posiblemente extintas.

Estas últimas profesiones entran en la categoría de estudios de nuevas especies y civilizaciones

Trabajador especial. Estos trabajadores están especializados en actuar a gravedad cero, en el espacio, y pueden dirigir pequeños vehículos orbitales, para mejorar su trabajo coma dentro de el ámbito exterior de una estación orbital o una nave espacial, no pueden pilotar naves espaciales y es una especialización porque para dirigir un vehículo orbital o sea un vehículo de operaciones de trabajo hay que practicar mucho y estudiar un curso intenso.

Habilidades especiales

Piloto espacial. Tiene la capacidad de navegación, pudiéndose orientar y saber casi siempre en qué planeta se encuentra o estación espacial, de 1 a 5 en un de 6 para acertar

Técnico de sistemas. puede reconfigurar o reconstruir un sistema informático o un sistema electrónico en un de 6 minutos

Ingeniero de terraformación. Es capaz de saber si hay movimientos extraños de tierra o capaz de diferenciar si hay cuevas ocultas o grietas ocultas, de 1 a 5 en un de 6 para acertar

Ingeniero de estructuras. Es capaz de crear estructuras con soporte vital con los materiales que tenga a mano, tardará un de 6 minutos en establecer el soporte vital

Agente de seguridad. Durante un combate puede elegir el turno en el que quiere atacar o realizar una acción

Técnico de reparaciones. Es capaz de reparar una avería mecánica, eléctrica, de fontanería, o tapar un agujero en la pared con los materiales que tiene a mano, tardará un de 6 minutos en hacerlo

Trabajador. Debido a su condición física, cuando reciben daño por calor o frío, hay que restar -1 al daño total recibido

Estudiosos. Estos personajes tienen la capacidad de saber cuántos años llevan una construcción o cuántos años lleva una civilización perdida coma dependiendo de sus estudios, también podrán saber si la especie alienígena encontrada es agresiva o no coma y si hay algunas ruinas podrán distinguir si hay trampas en dichas ruinas o podrán distinguir el lenguaje de estas ruinas, de 1 a 5 en un de 6 para acertar, a discreción del director, podría ponerse en más difícil Nota, el ingeniero de terraformacion, también puede averiguar dónde hay pozos de agua

GUERRERO

Los guerreros son soldados y caza recompensas. Todas sus habilidades le dan un extra en combate. Juega con el Guerrero si quieres ser honrado y violento.

RECURSOS:

Levantar objetos pesados: Puedes usar armaduras y armas sin penalización.

Instintos de veterano: Una vez por combate vuelve a tirar un dado de daño, incluso si el daño que estás tratando de cambiar es para ti.

Puntería: Puedes hacer +2 de daño con armas a distancia.

Bruto: Puedes hacer +2 de daño con armas cuerpo a cuerpo.

Duro: Añade +4 a tus PV.

Imparable: Siempre tienes +1 en armadura.



FUERA DE LA LEY

Los Fuera de la ley son contrabandistas, bribones, muy polivalentes. Sus habilidades giran en torno al sigilo, la suerte o la crueldad. Juega como un Fuera de la ley si quieres estar continuamente metido en problemas.

RECURSOS:

Disparar primero: No puedes ser sorprendido. Si alguien quiere sorprender- te, puedes hacerlo tú antes. Siempre actúas primero en una pelea.

Temerario: Cuando te metes en una situación peligrosa sin mirar por tu seguridad o la de otros, obtienes un +1 en tu siguiente tirada de dados.

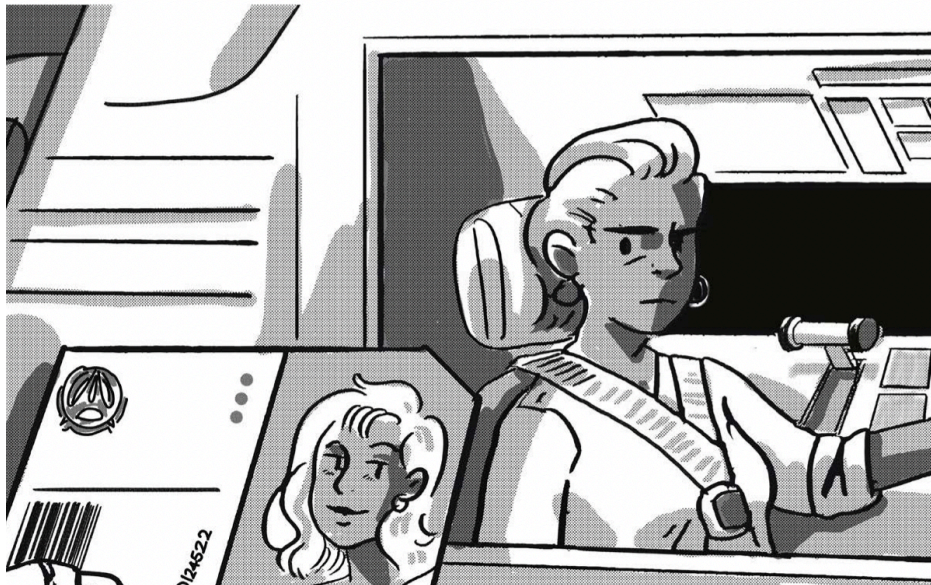
Suerte: Una vez por sesión puedes cambiar un fallo (6-) como un éxito parcial (7-9) o cambiar un éxito parcial (7- 9) por un éxito pleno (10+).

Fantasma: Si te escondes nadie te encontrará hasta que reveles tu posición.

Jugar sucio: Si atacas a un enemigo desarmado o por sorpresa puedes lanzar los dados de ataque como si fueras experimentado. Si tienes éxi-

to haces el máximo daño posible con tu arma, ignorando la armadura.

Contrabando: Si pones un objeto en algún sitio razonablemente escondido (algo manejable en tu cuerpo o un gran objeto en una nave) nadie podrá encontrarlo.



GEEK

Los Geeks son médicos, científicos y técnicos. Sus habilidades les permiten manejar tecnología punta, curar a sus compañeros de equipo y ofrecer un punto de vista diferente. Juega como un Geek si quieres ser el más listo del lugar.

RECURSOS:

Hackear: Puedes intentar controlar de forma remota un aparato electrónico u ordenador que puedas ver.

Controlar dron: Tienes un pequeño dron volador con cámara que puedes controlar de forma remota. Si es destruido puedes hacerte uno nuevo en unos días cuando no tengas otra cosa que hacer.

Analizar: Cuando llegues a una nueva situación o lugar, puedes hacerle al GM una pregunta sencilla sobre objetos, gente o el entorno. Si la respuesta es algo que puedas percibir, el GM deberá decir la verdad .

Química: Puedes gastar 1 de Pertrechos para usar o producir una dosis de medicina, venenos

químicos o un agente biológico. Dale un nombre o un propósito y decide junto con el GM exactamente cómo funciona. El GM tiene la última palabra sobre sus efectos, las contraindicaciones e inconvenientes.

Medicina: Cuando realizas unos primeros auxilios curas un +2 adicional. Cuando los demás descansan por la noche en tu presencia pueden lanzar 1D6 adicional para restablecer sus PV.

Erudito: Consigues un tercer talento.



PSÍQUICO

Los psíquicos poseen habilidades mentales sobrenaturales. Sus habilidades les permiten manipular el entorno y leer las mentes. Juega como un Psíquico si quieres ser extraño y poderoso.

RECURSOS:

Telequinesis: Puedes mover fácilmente pequeños objetos con tu mente. También puedes intentar mover objetos grandes o mover algo con mucha precisión, pero con dificultad. El GM te dirá cómo.

Escáner: Puedes leer fácilmente las emociones superficiales de la gente. Tienes que lanzar los dados más inteligencia para saber los pensamientos profundos de un personaje o una información específica.

Premonición: Una vez al día pregúntale al GM sobre lo que vendrá inmediatamente. Por ejemplo: “¿Qué pasará cuando abra esta puerta?”. El GM te dirá la verdad.

Onda expansiva: Puedes usar tus poderes psíquicos como un arma, haciendo 1D6+1 de daño a

un objetivo cercano. El ataque se hará lanzando los dados +Voluntad.

Muro de fuerza: Puedes crear una barrera fortísima de energía psíquica sólida de 3x3 metros de lado mientras solo te concentres en eso.

Salto: Una vez por escena puedes teletransportarte instantáneamente a una localización cercana que puedas ver.



Monster of the week

EL ELEGIDO

“Tu nacimiento fue profetizado. Tú eres el Elegido, y con tus habilidades puedes salvar el mundo... Si fracasas, todos serán destruidos. Todo depende de ti. Solo de ti”

DESTINO

Tienes la oportunidad de decidir qué clase de destino está reservado para ti. Elige que destino te encontrarás, de la lista siguiente:

Como lo descubrió:

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------|
| - Pesadillas y visiones | - Atacado por monstruos |
| - Algún bicho raro te lo dijo | - Entrenado desde su nacimiento |
| - Un culto antiguo te encontró | - Encontraste la profecía |
| - Buscado por su némesis | |

RECURSOS

Tienes 1 recurso básico mas tres de Elegido.

El destino está en juego. Al principio de cada misterio, tirada de VOLUNTAD para ver lo que se revela acerca de tu futuro inmediato.

- Con un 10+, el Guardián revelará un detalle útil sobre el próximo misterio.

- Con un 7-9 consigues una ayuda vaga sobre él.

- Con un fallo, algo malo va a suceder.

Estoy aquí por una razón. Hay algo que estás destinado a hacer. Elabora los detalles con el Guardián, basado en tu destino. Tú no puedes morir hasta que pase. Si mueres en juego, debes lanzar una tirada de CICATRICES, entonces, de alguna manera, te recuperarás y vuelves a la vida. Una vez que su tarea está realizada (o has usado todos tus puntos), la suerte está echada.

Una entrada a lo grande. Cuando realizas una entrada llamativa en una situación peligrosa, tirada de VOLUNTAD.

- Con 10+, todo el mundo para lo que está haciendo y te mira, hasta que termine tu discurso de apertura.

- Con un 7-9, elige a una persona o monstruo para que se detenga, te mire y escuche hasta que termines de hablar.

- Con un fallo, eres marcado como la mayor amenaza para todos los enemigos que estén presentes.

Devastador. Cuando infliges daño, puedes infligir +1 daño.

Invencible. Siempre cuentas como si tuvieras armadura -2. Esto no se añade a cualquier otra protección que llevarás.

Resistencia. Se cura más rápido que la gente normal. Siempre que estés curando daño, sana un punto extra. Además, tus heridas cuentan como -1 al daño.

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

EL TORCIDO

“ Sí, he trabajado fuera de la ley. Un poco de esto, un poco de aquello. Cuando me encontré con el submundo secreto de monstruos y magia... bueno... no era tan diferente del submundo que ya conocía. Fue fácil ajustarse para trabajar como antes.”

TRASFONDO

Trabajaste anteriormente en un curro menos que legal, antes de convertirte en un cazador de monstruos. ¿A que te dedicaste?

- **Matón.** Puedes sumas +2 en VIOLENCIA para manipular a alguien de forma agresiva.

- **Ladrón.** Cuando irrumpas en una localización segura tira INGENIO.

- Con 10+ elige tres

- Con 7-9 elige dos

- Consigues entrar sin ser detectado

- Sales sin ser detectado

- No dejas pruebas del delito

- Encuentras lo que buscabas

- **Timador.** Cuando esté a punto de manipular a alguien, puedes preguntarle al Guardián ¿Qué va a convencer a esta persona para que haga lo que yo quiero?. El Guardián debe responder con honestidad, pero no necesariamente con toda la información.

- **Arreglador.** Si necesitas comprar algo, vender algo, o contratar a alguien tira VOLUNTAD.

- Con 10+ sabes las personas que están interesadas

- Con 7-9 sabes la única persona que puede hacerlo, pero hay una complicación. Escoja una

- Les debe algo
- Te jodieron
- Los jodistes

Con un fallo, la única persona que puede ayudar es alguien que absolutamente te odia.

- **Asesino.** Cuando realizas tu primer disparo a un objetivo desprevenido, ha +2 al daño.

- **Charlatán.** Cuando quieras que la gente piense que está usando magia, tira VOLUNTAD.

- Con 10+ tu audiencia está sorprendida y engaña por tu ilusión

- Con 7-9 te tropezaste un par de veces, tal vez alguien se haya dado cuenta. También puedes manipular a las personas con adivinación. Cuando hagas eso pregúntale ¿Qué están esperando ahora mismo?.como una pregunta libre (incluso con un fallo).

- **Carterista.** Cuando robas algo pequeño, tira VOLUNTAD.

- Con 10+ lo obtienes y no se dio cuenta a quien se lo quitaste.

- Con 7-9 elige entre:

- No lo obtienes

- Obtienes otro objeto equivocado

- Te recordarán mas tarde

RECURSOS

Tienes 1 recurso básico más dos de Torcido.

Artefacto. Tú encontraste un artefacto mágico con prácticos poderes, y lo guardaste. Escoge uno:

- Amuleto protector (concede +1 en armadura)
- Talismán de la suerte (puede usarse como recurso SUERTE una sola vez)
- Grimorio (estudiando el libro da +1 para usar magia)
- Llave esqueleto (abre cualquier cerradura que este sellada mágicamente)
- Diablillo de piedra (un demonio débil que está obligado a servir al dueño del objeto. El diablillo debe ser invocado con una tirada de MAGIA)

Pandilla. Tienes una pandilla con la que te juntas, un equipo de tres o cuatro personas que le ayudará con casi cualquier cosa.

Trato con el Diablo. Vendiste tu alma al Diablo. Escoge una o dos cosas que obtuviste con el trato: riqueza, fama, juventud, gratificación sexual, habilidad (añada +1 a dos tiradas durante la partida). El pago se hará cuando mueres, en seis meses (si escogiste dos cosas) o en un año (en caso contrario)

Amigos en la pasma. Conoces a algunos policías que pueden ser persuadidos para mirar a otro lado o hacerte un favor, a cambio de ciertas consideraciones. Puedes actuar bajo presión y ponerte en contacto con ellos cuando necesitas desviar la atención de la ley. Habrá un coste, aunque tal vez no en ese mismo momento.

Miembro de una banda. Eres miembro de una banda. Nombra a la banda y describe sus operaciones en tu trasfondo. Puedes llamar a los pandilleros para que te ayuden, pero esperan que se les pague. Los jefes de la banda tendrán peticiones para ti de vez en cuando, pero te pagarán. Algunos problemas menores serán pasados por alto, pero es mejor no fastidiar a ningún otro miembro de la banda.

Conductor. Tienes un +1 conduciendo, así como para hacer un puente a cualquier cosa (aun así, necesitarás algunas veces herramientas para hacerlo). También posees dos vehículos prácticos, fácilmente dispones (quizás un deportivo y una furgoneta).

Hogar seguro. Tu pandilla se encargó de mantener a los lugareños felices, manteniéndolos a salvo, asegurándose de que las cosas siempre vayan bien. Cuando regreses a tu viejo barrio, siempre puedes encontrar a gente que te esconda o te ayude con un pequeño favor, sin hacer preguntas.

Notoriedad. Tienes una reputación gracias a tu pasado criminal. Cuando revelas quién eres, tu aterradora reputación cuenta como una razón de peso para que la gente haga lo que quieres, cuando intentes manipular a alguien. Revelar tu identidad a alguien, por supuesto puede crear otros problemas mas tarde.

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

EL DIVINO

“Yo soy la Luz, la Espada. Soy el enviado para defender a los mansos de la Oscuridad. Todo lo malvado, me teme, porque yo soy su fin”

MISION.

Has sido puesto en la Tierra con un propósito.

Elige uno:

- Estás aquí para combatir los planes del Adversario.
- Se acerca el fin de los días. Su papel es guiar a estos cazadores y evitar que se produzca.
- Se acerca el fin de los días. Su papel es guiar a estos cazadores y asegurarse que sucede lo que tiene que suceder.
- Has sido exiliado. Debes trabajar por la causa del Bien sin llamar la atención de tus hermanos y hermanas, ya que estás obligados a ejecutarte por tus crímenes.
- Uno de los otros cazadores tiene un papel crucial en los eventos futuros. Debes

prepararlo para su papel, y protegerlo al coste que sea.

RECURSOS

Tienes 1 recurso básico más tres de Divino.

Jefe del Mas Allá: Al principio de cada misterio, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10+, sus Superiores le piden que haga algo simple.
- Con un 7-9, te piden que hagas algo complicado o difícil. En cualquier caso, puedes hacerles una pregunta sobre la investigación del misterio que estáis tratando.
- Con un fallo, es necesario que hagas algo terrible. Si no cumples con lo encomendado, no podrás utilizar este movimiento de nuevo hasta que hayas compensado tu fracaso.

Alas de Ángel: Puedes ir al instante a cualquier lugar que hayas visitado anteriormente, o junto a una persona que conoces bien. Cuando llevas a una o dos personas contigo, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10+ todos van donde querías.
- Con un 7-9, no lo controlas bien. O están todos separados unos de otros, o todos aparecen en un lugar equivocado.

Lo que necesite, cuando lo necesite: Puedes almacenar cualquier objeto pequeño que poseas, poniéndolo en un espacio mágico al que nadie pueda llegar. Puedes recuperar cualquier cosa que almacenaste en cualquier momento; simplemente aparece en tu mano.

Apaciguar: Cuando hablas con alguien unos segundos con una voz tranquila, puedes calmarlos, bloqueando cualquier pánico, ira u otras emociones negativas que tengan. Esto funciona incluso si la cosa que los asustó sigue estando presente, siempre que tu voz pueda ser oída.

Imposición de manos: Su toque puede curar lesiones y enfermedades. Cuando pones las manos en alguien herido, tira + DESTREZA.

- Con un 10 +, sanas 2 de daño o una enfermedad, además lo estabilizas.
- Con un 7-9, puedes curar el daño o la enfermedad como con un 10+, pero lo sufres tú mismo.
- Con un fallo, tu aura les causa daño adicional.

Eliminar el mal: Puedes desterrar una criatura antinatural de tu presencia. Tira + MÚSCULO.

- Con un 10 + es desterrado.
- Con un 7-9 te toma un poco de tiempo para que el destierro surta efecto -la criatura tiene tiempo para hacer una o dos acciones. De todas maneras, la criatura desterrada está ilesa y no tienes control sobre dónde va. Este recurso puede ser usado en cazadores no naturales (por ejemplo, El Monstruo).
- Con un fallo, algo lo está manteniendo aquí. Tiene mala pinta.

Castigar: Tu cuerpo y las armas divinas siempre cuentan como una debilidad contra los monstruos contra los que luchas. Tus ataques sin armas son 2-daño, mano, quemarropa, escabrosa.

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

Equipo.

Elige un arma divina:

- Espada flamígera (3-daño, mano, fuego, sagrado)
- Bolsa de 5 Demonios (3-daño, cerca, magia, sagrado)
- Tridente de plata (3-daño, mano, plata, sagrado)
- Martillo del trueno (3-daño, mano, aturdir, sagrado)
- Látigo de cuchillas (3-daño, mano, área, escabrosa, sagrado)

EL EXPERTO

He dedicado mi vida al estudio de lo sobrenatural. Conozco sus costumbres, sus debilidades. Puede que no sea el más joven o el más fuerte, pero mi conocimiento me convierte en la mayor amenaza.

RECURSOS

Tienes 1 recurso básico más tres de Experto.

He leído sobre este tipo de cosas: Tira + INGENIO cuando actúas bajo presión.

A menudo aciertas: Cuando un cazador viene a pedirte consejo sobre un problema, dales tu opinión y honesto consejo. Si aceptan tu consejo, obtienen +1 En Curso, mientras siguen tu consejo, y marcas tu experiencia.

Preparación: Cuando necesites algo inusual o raro, tira + INGENIO.

- Con un 10+, lo tienes aquí ahora mismo.
- Con un 7-9 lo tienes, pero no aquí: te tomará algún tiempo conseguirlo.
- Con un fallo, sabes dónde está, pero es un lugar realmente malo.

No esta tan malo como parece: Una vez por misterio, puedes intentar seguir adelante a pesar de tus lesiones. Tira + MÚSCULO.

- Con un 10+, sanas 2 daño y estabilizas tus heridas.
- Con un 7-9 puedes estabilizar o curar 1 daño.
- Con un fallo, fue peor de lo que parecía: el Guardián puede infligirte 1 de daño, o hacer tus heridas inestables.

Golpe Preciso: Cuando infliges daño a un monstruo, puedes apuntar a un punto débil. Tira + VIOLENCIA.

- Con un 10+ infliges +2 de daño.
- Con un 7-9 infliges +1 daño.
- Con un fallo, abres tu defensa para que el monstruo te golpee.

Pasado Oscuro: Te metiste en la peor clase de artes místicas antes de convertirte en uno de los buenos. Si recorres tus viejos recuerdos puede que encuentres algo relevante para el caso, Tira + VOLUNTAD.

- Con un 10+ pregúntale al Guardián dos cuestiones de la siguiente lista.
- Con un 7-9 preguntar uno.
- Con un fallo, puedes hacer una pregunta de todos modos, pero eso significa que fuiste personalmente cómplice en la creación de la situación que ahora están tratando. Las preguntas son:
 - Cuando traté con esta criatura (o una de su clase), ¿qué aprendí?
 - ¿Qué magia negra sé que podría ayudar aquí?
 - ¿Conozco a alguien que esté detrás de esto?
 - ¿A quién conozco que pueda ayudarnos en este momento?

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

REFUGIO

Has establecido un refugio, un lugar seguro para trabajar. Elija tres de las opciones siguientes para tu refugio:

Biblioteca de Conocimiento. Cuando tengas a mano estos libros, añade un +1 Siguierte para investigar un misterio (siempre y cuando las obras históricas o de referencia sean apropiadas).

Biblioteca Mística. Si usas los tomos y grimos ocultos de tu biblioteca, puedes usar estos libros, para obtener un +1 Siguierte a la hora de usar magia.

Conjuros de Protección. Tu refugio está a salvo de monstruos, no pueden entrar. Los monstruos podrían hacer algo especial para evadir tus protecciones, pero no fácilmente.

Armería. Tienes un arsenal de armas místicas mata monstruos y objetos extraños. Si necesitas un arma especial, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10 + lo tienes (y mucha cantidad, si eso importara).
- Con un 7-9 lo tienes, pero una cantidad mínima.
- Con un fallo, coges el objeto equivocado.

Enfermería. Puedes curar a la gente, y tienes el espacio necesario para que uno o dos personas puedan recuperarse. El Guardián le dirá cuánto tiempo es necesario para la recuperación de cualquier paciente, y si se necesita suministros o ayuda adicional.

Taller. Tienes un espacio para la construcción y reparación de armas, coches y otros aparatos. Trabaja con el Guardián para saber cuánto tiempo durará cualquier reparación o construcción, y si necesitas suministros o ayuda adicional.

Escondite Secreto. Esta sala está aislada de todo tipo de monstruo, espíritu y magia que conozcas. Todo lo que ocultas allí no puede ser encontrado, no puede hacer ninguna magia, y no puede salir.

Habitación del pánico. Esta sala tiene suministros esenciales y está protegida por medios naturales y místicos. Puedes esconderte por unos días, a salvo de casi cualquier cosa.

Laboratorio Mágico. Tiene un laboratorio místico con todo tipo de ingredientes extraños y herramientas útiles para lanzar hechizos (para el usar conjuntamente con usar magia, gran magia, y cualquier otro movimiento mágico).

EL CONSPIRANOICO

“Todo está conectado. Pero no todo el mundo puede ver los patrones, y la mayoría de la gente ni siquiera intenta mirar. Pero yo, nunca puedo dejar de mirar profundamente. Nunca puedo dejar de ver la verdad. Observo los patrones. Así es como encontré a los monstruos, y así es como os ayudo a matarlos.”

Para hacer tu Conspiranoico, escoge un nombre. A continuación, siga las instrucciones que se indican a continuación para decidir su aspecto, características, movimientos, y equipo.

RECURSOS

Tienes 1 recurso básico mas tres de Conspiranoico.

Conectar los Puntos: Al principio de cada misterio, puedes buscar los patrones más amplios de los cuales los actuales eventos podrían formar parte, tira + INGENIO.

- Con un 10+ puedes hacer 2 preguntas de la lista

- Con un 7-9 puedes hacer 1 pregunta de la lista
- ¿Esta persona está conectada a eventos actuales más de lo que está diciendo?
- ¿Cuándo y dónde ocurrirá el siguiente evento crítico?
- ¿Qué quiere el monstruo de esta persona?
- ¿Está esto conectado con los misterios anteriores que hemos investigado?
- ¿Cómo se conecta este misterio con el panorama general?

Ojos Locos: Obtienes +1 VOLUNTAD (max +3).

¿Ves?, al final todo encaja: Puede usar INGENIO en lugar de VOLUNTAD cuando manipulas a alguien.

Mente sospechosa: Si alguien te miente, lo sabes.

A menudo olvidado: Actúas de forma alocada sobre algo, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10 + tu actuación se considera como no amenazante y sin importancia.
- Con un 7-9, elige uno: no amenazante o sin importancia.
- Con un fallo, atraes (pero no toda) la atención sobre ti.

Contrariamente: Cuando buscas y recibes el consejo honesto de alguien sobre el mejor curso de acción que puedes realizar y luego haces otra cosa diferente, marca un punto de experiencia. Si haces exactamente lo contrario de su consejo, también añades +1 En Curso a cualquier movimiento que hagas para seguir ese curso de acción.

Amigos de la Red: Conoces a mucha gente en Internet. Cuando te pones en contacto con un amigo de la red para ayudarte con un misterio, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10+, están disponibles y son útiles: pueden arreglar algo, romper un código, hackear un equipo u obtener información especial.
- Con un 7-9, están preparados para ayudar, pero va a tomar algún tiempo o vas a tener

que hacer tu propia parte. Con un fallo, quemas algunos puentes.

Furtivo: Cuando atacas haciendo una emboscada, o desde detrás, infliges +2 de daño.

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

EL INICIADO

“Desde los albores de la historia, hemos sido el baluarte contra la Oscuridad. Conocemos los Males del mundo, y nos oponemos a ellos para que la masa de la humanidad no tenga que temer. Somos la Llama que limpia las Sombras.”

RECURSOS

Tienes 1 recurso básico más cuatro de Iniciado.

Obtienes todos los recursos básicos, además obtienes cuatro movimientos del Iniciado, obtienes este:

Cuando estés en buena sintonía dentro de tu Secta, al principio de cada misterio, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10 + proporciona información útil o ayuda de campo.
- Con un 7-9 se obtiene una misión asociada con el misterio, y si la realizas, también obtendrás algo de información o ayuda.

- Con un fallo, te piden que hagas algo malo. Si fallas en una misión o rechazas una orden, estarás en problemas con la secta hasta que expíes tu culpa.

Luego escoge tres de estos:

Antiguo Arte Marcial: Cuando uses un arma de mano, pasada de moda, infliges +1 de daño y obtienes +1 cada vez que tires para proteger a alguien.

Místico: Cada vez que uses magia con éxito, obtienes un +1 para el siguiente uso de la magia.

Fortunas: La Secta posee antiguas profecías o técnicas de adivinación para predecir el futuro. Una vez por misterio, puedes usarlos. Si intentas averiguar que te espera en el futuro, tira +VOLUNTAD.

- Con un 10+ obtienes 2 ventajas de la lista.
- Con un 7-9 obtienes 1 ventaja de la lista.
- Con un fallo se obtiene una mala información y el Guardián decide cómo te afecta.
 - Tener listo un objeto útil.
 - Estar en algún lugar donde se te necesita, justo a tiempo.
 - Obtener +1 en la siguiente tirada o dar +1 a otro cazador.
 - Advertir retroactivamente a alguien sobre un ataque, de modo que este, no suceda.

Juramento Sagrado: Puedes tener una única meta, dejando de necesitar algo durante dure tu búsqueda (por ejemplo, hablar, todo sustento excepto pan y agua, alcohol, mentira, sexo, etc.). Llega a un acuerdo con el Guardián sobre esto. - debe haber una correlación entre la importancia de la meta y su dificultad-. Mientras mantenga su juramento y tra-

baje hacia el objetivo, marque la experiencia al final de cada sesión y obtenga +1 a cualquier tirada que ayude directamente a alcanzar la meta. Si rompe el juramento, toma un -1 a las tiradas En Curso hasta que haya expiado su culpa.

Mentor: Tienes un mentor en la secta: nómbralo. Cuando hables con tu mentor para obtener información, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10+, obtienes respuesta a tu pregunta, sin problemas.
- Con un 7-9 elige: está ocupado y no puede ayudarte, o te responde a la pregunta, pero le debes un favor.
- Con un fallo, la pregunta causa problemas.

Aprendiz: Tienes un aprendiz: nómbralo. Tu trabajo es enseñarle los caminos de la Secta. Cuentan como un aliado: subordinado (motivación: seguir tus PRESENTACIONES al pie de la letra).

Echar una mano: Cuando ayudes con éxito a otro cazador, obtiene +2 en lugar del habitual +1.

Esa vieja magia negra: Cuando uses la magia, puedes hacer una pregunta sobre la investigación sobre el misterio como parte del efecto del recurso.

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

LA SECTA

Eres parte de una orden secreta y antigua que mata a los monstruos. ¿De dónde viene? ¿Cómo de antigua es? ¿Es religiosa? ¿Por qué permanece en secreto? ¿Cómo reclutan? También es necesario escoger las tradiciones de la Secta (estas serán usadas por el Guardián para determinar los métodos y acciones de la Secta):

Buenas tradiciones (escoja dos):

Conocimientos
Historia Antigua
Historia Mágica
Artes Marciales
Artículos Mágicos
Modernizada
Capillas en Todas
Partes

Poder Secular
Tácticas flexibles
Jerarquía Abierta
Integrada en la So-
ciedad
Rica
Equipo Ingenioso

Malas Tradiciones (escoja uno):

Motivos Dudosos
Tradición
Corta de Miras
Paranoica y Reser-
vada
Dividida en Faccio-
nes

Leyes Estrictas
Juramentos Místicos
Obediencia Ciega
Líderes Tiránicos
Equipo Obsoleto
Pobre
Jerarquía Cerrada

EL MONSTRUO

“Siento el hambre, el deseo de destruir. Pero lo combato: nunca me rindo. Ya no soy humano, no realmente, pero tengo que proteger a los que todavía lo son. Así puedo decirme que soy diferente a los otros monstruos. A veces incluso puedo creerlo.”

RAZA

Eres medio-humano, medio-monstruo: decide si desde siempre fuiste así o si originalmente eras humano y fuiste transformado de alguna manera. Ahora decide si siempre estabas luchando para ser bueno, o si eras malvado y cambiaste de bando.

Define tu raza monstruosa escogiendo una maldición, movimientos y ataques naturales. Crea el monstruo que quieres que sea: lo que elijas define tu raza en el juego. Para algunos monstruos clásicos se indican sugerencias enumeradas a continuación. Estas son solo sugerencias: siéntete libre de hacer una versión diferente.

Vampiro: Maldición: alimentación (sangre o fuerza vital). Ataques naturales: Base: Drenar vida o Base: dientes; Añade +1 daño al ataque base. Recursos: vitalidad inmortal o inextinguible; Dominación mental

Hombre Lobo: Maldición: vulnerabilidad (plata). Ataques naturales: Base: garras; Base: dientes. Recursos: cambia-formas (lobo y / o lobo-hombre); Garras de la bestia o fuerza impía.

Fantasma: Maldición: vulnerabilidad (sal de roca). Ataques naturales: Base: fuerza mágica; Añade alcance de mano a fuerza mágica. Recursos: incorpóreo; inmortal.

Hada: Maldición: Puro Impulso (alegría). Ataques naturales: Base: fuerza mágica; Añade ignorar armadura a la fuerza mágica. Recursos: vuelo; Velocidad sobrenatural.

Demonio: Maldición: Puro Impulso (crueldad). Ataques naturales: Base: garras; +1 daño, garras. Recursos: negociador oscuro; Vitalidad inextinguible.

Orco: Maldición: maestro oscuro (el señor de orcos). Ataques naturales: Base: dientes; Añade ignorar armadura a los dientes. Recursos: Fuerza impía; Negociador oscuro

Zombi: Maldición: Puro Impulso (hambre), alimentación (carne o cerebros). Ataques naturales: Base: dientes; +1 daño a los dientes. Recursos: inmortal; Vitalidad inextinguible.

Maldiciones

escoge una:

Alimentación: Debes subsistir a base de humanos vivos -puede ser tomando su sangre, cerebro o esencia espiritual, pero debe ser de personas-. Debes actuar bajo presión para resistir la alimentación siempre que se presente una oportunidad perfecta.

Vulnerabilidad: Elige una sustancia. Sufres +1 daño extra, cuando esta te produce daño. Si estás atado a la sustancia o rodeado por ella, debes actuar bajo presión para usar tus poderes.

Puro Impulso: Una emoción te gobierna. Elige: hambre, odio, ira, miedo, celos, avaricia, alegría, orgullo, envidia, lujuria o crueldad. Siempre que tengas la oportunidad de disfrutar de esa emoción, debes hacerlo inmediatamente, o actuar bajo presión para resistirte.

Maestro Oscuro: Tienes un malvado señor que desconoce que has cambiado de bando. Todavía te da órdenes, y no tolera una negativa. O el fracaso.

RECURSOS

Tienes todos los recursos básicos, y elige dos recursos de monstruo:

Inmortal: No envejeces o enfermas, y cada vez que sufres daño, reduce 1-daño.

Apelación antinatural: Tira + VOLUNTAD en lugar de INGENIO cuando manipulas a alguien.

Fuerza Impía: Tira + VOLUNTAD en lugar de VIOLENCIA cuando pateas algún culo.

Incorpóreo: Puedes moverte libremente a través de objetos sólidos (pero no personas).

Velocidad Preternatural: Vas mucho más rápido que la gente normal. Cuando cazas, huyes o corres, añade +1 En Curso mientras lo haces.

Garras de la Bestia: Todos tus ataques naturales reciben +1 daño.

Dominación Mental: Cuando miras a los ojos a un humano normal y ejerces tu voluntad sobre él, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10+, Puedes controlar a cualquier tipo de criatura. Nadie puede evitar tu control.
- Con un 7-9, Puedes dar una orden. Las personas normales seguirán tu orden, sea la que sea. Los cazadores pueden elegir si lo hacen o no.

Vitalidad inextinguible: Si te has hecho daño, puedes curarte a ti mismo. Tira + MUSCULO.

- Con un 10+, cura 2-daño y estabiliza tus lesiones.
- Con un 7-9, sanas 1-daño y estabilizas tus lesiones.
- Con un fallo, tus lesiones empeoran.

Negociador Oscuro: Puedes usar manipular a alguien como un movimiento sobre monstruos, como si fueran personas, si estos pueden razonar y hablar.

Vuelo: Puedes volar.

Cambia-Formas: Puedes cambiar de forma (generalmente en un animal). Decide si tienes sólo una forma alternativa o varias, y detállelas. Ganas +1 para investigar un misterio

cuándo usas los sentidos superiores de una forma alternativa (por ejemplo, olor para un lobo, vista para un águila).

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

EL MUNDANO

“¿Has oído hablar de cómo los monstruos, sólo eligen a personas con extraños poderes con los que pueden luchar en igualdad de condiciones? Sí, yo tampoco. Pero, ¡Demonios!, he terminado en este equipo de cazadores de monstruos así que tendré que hacer lo que pueda, ¿verdad?”

RECURSOS

Tienes todos los recursos básicos, y elige tres recursos del Mundano:

Siempre La Víctima: Cuando otro cazador usa proteger a alguien para protegerte, ganas experiencia. Cada vez que un monstruo te captura, ganas experiencia.

¡Ups!: Si quieres tropezar con algo importante, díselo al Guardián. Encontrarás algo importante y útil, aunque no necesariamente relacionado con tus problemas inmediatos.

¡Salgamos de aquí!: Si puedes proteger a alguien diciéndoles qué hacer, o guiándolos para escapar, lanza + INGENIO en lugar de + VOLUNTAD.

Botón del pánico: Cuando necesite escapar, nombra la ruta que vas a intentar de Usar. Tirar + INGENIO.

- Con un 10+ estás fuera de peligro, no hay problemas.
- Con un 7-9 puedes irte o quedarte, pero si vas te va a costar (dejar algo detrás o algo le sigue).
- Con un fallo, eres atrapado a medio camino.

El Poder del Corazón: Cuando luchas contra un monstruo, si ayudas a alguien Automáticamente le ayudas como si hubieras sacado un 10.

Confía en mí: Cuando le dices a una persona normal la verdad para protegerla de un peligro, lanza + VOLUNTAD.

- Con un 10+ hará lo que le dices que deben hacer, sin hacer preguntas.
- Con un 7-9 lo hace, pero el Guardián elige uno:
 - Primero te hace una pregunta difícil.
 - Se paralizan y tiemblan durante un rato.
 - Tienen una idea "mejor".
- Con un fallo, piensa que estás loco y quizás también que eres peligroso.

¿Qué podría ir mal ?: Siempre que carguen contra un peligro inmediato sin tomar precauciones, Elige 2 opciones de entre las siguientes:

- Inflige daño +1.
- Reduzca el daño sufrido en 1.
- Toma +2 Siguiendo al actuar bajo presión.

No te preocupes, voy a comprobarlo: Siempre que vayas por ti mismo, solo, para comprobar algún lugar (o algo) que te da miedo, ganas experiencia.

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

EL PROFESIONAL

“Es algo extraño cuando tu trabajo regular de 9 a 5 es cazar monstruos. Sin embargo, ese es el trabajo que escogí cuando me uní a este equipo. Pagan bien, y las coberturas son buenas.

Como dicen ‘No tienes que estar loco para trabajar aquí, ¡pero seguro que ayuda!’.”

AGENCIA

Decida para quién trabaja. ¿Es un equipo de policía clandestino, una cruzada de un individuo privado, una corporación, un equipo científico, o qué? ¿El objetivo de la Agencia es destruir monstruos, estudiar lo sobrenatural, proteger a la gente, ganar poder, o algo más?

Elija dos etiquetas de recursos para la Agencia y dos etiquetas de burocracia:

Recursos (escoja dos):

- Bien armado
- Bien financiado
- Formación rigurosa

- Apoyo Oficial
- Identidades falsas
- Oficinas en todos sitios
- Buen servicio de inteligencia
- Autoridad reconocida
- Extraños inventos de alta tecnología
- Equipos de apoyo

Burocracia (escoja dos):

- Motivos dudosos
- Burocrático
- Jerarquía secreta
- Misiones crípticas
- Superiores hostiles
- Rivalidad interdepartamental
- Recortes presupuestarios
- Política de no tomar prisioneros
- Política de captura con vida un departamento del gobierno con presupuesto en negro, una unidad militar secreta,

RECURSOS

Obtienes todos los movimientos básicos, además de cuatro movimientos del Experto. Obtienes este:

Cuando tratas con la Agencia, solicitando ayuda o equipo, o dando excusas por un fracaso, tira + Astuto.

- Con un 10+, eres bueno - su pedido de equipo o personal es aprobado, o su desliz pasa desapercibido-.
- Con un 7-9, las cosas no son tan importantes. Puede que no les guste a tus superiores y habrá resentimiento, pero obtienes lo que se necesita para el trabajo.
- Con un fallo, estas jodido: puedes ser suspendido o estar bajo investigación, o simplemente apartado del caso. Ciertamente no vas a obtener ninguna ayuda hasta que se solucione todo.

Luego escoge tres de estos:

Reprimirse: Si lo deseas, puedes obtener un bono de +3 cuando actúas bajo presión. Por cada +1 que uses, el Guardián tiene 1 Reten-

ción. Esta opción se puede gastar más tarde - una a una- para darte un -1 en cualquier movimiento excepto actuar bajo presión.

Imperturbable: Obtener un +1 VOLUNTAD (max +3).

Conocimiento del campo de batalla: Siempre sabes lo que está sucediendo a tu alrededor, y qué hay que vigilar. Obtienes armadura +1 (máximo 2-armadura) además de lo que obtengas por tu equipo.

No dejar a nadie atrás: En combate, cuando ayudas a alguien a escapar, tira + VIOLENCIA.

- Con un 10+ consigues que escape sin daños.
- Con un 7-9, puedes hacer que huya con éxito o que no sufra daño, tú eliges.
- Con un fallo, no consigues sacarlo del apuro y atraes sobre ti las hostilidades.

Genio táctico: Cuando ves que algo pinta mal, puedes tirar + VOLUNTAD en lugar de + INGENIO.

Medico: Tienes un botiquín completo de primeros auxilios, y el entrenamiento necesario para curar a la gente. Cuando hagas primeros auxilios, tiras + INGENIO.

- Con un 10+ el paciente se estabiliza y se cura 2 de daño.
- Con un 7-9 elige uno: curar 2 daño o estabilizar la lesión.
- Con un fallo, causas un 1 daño adicional. Usa siempre este movimiento en lugar del uso normal de primeros auxilios.

Movilidad: Tienes un camión, una furgoneta, o un coche construido para cazar monstruos. Elige dos cosas buenas y una mala cosa al respecto.

Cosas buenas: Espacioso; Equipo de vigilancia; Rápido; Silencioso; Intimidante; Clásico; Botiquín; Espacio para dormir; Kit de herramientas, Cuarto de baño; Armas; Anónimo; Blindado (+1 armadura en el interior); Resistente; Jaula para monstruo.

Cosas malas: Ruidoso; Obvio; Temperamental; Aboyado; chupa-gasolina; Incómodo; Lento; Antiguo.

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sa-

cado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

EL LANZADOR DE HECHIZOS

“Combate el fuego con fuego mágico”

MAGIA DE COMBATE

Tienes unos cuantos hechizos de ataque que puedes usar como armas. Cuando usas estos hechizos para patear algún culo, tira + VOLUNTAD. A veces la situación puede requerir que actúes bajo presión para lanzar un hechizo sin problemas. Elija tres opciones de la siguiente lista.

Tus conjuros de combate pueden combinar cualquiera de tus bases de hechizo con cualquiera de tus efectos.

Magia de combate, escoge tres (con al menos una base):

Bases:

- **Rayo:** 2-daño, mágico, cercano, obvio, ruidoso.
- **Bola:** 1-daño, mágico, área, cercano, obvio, ruidoso.
- **Misil:** 1-daño, mágico, lejano, obvio, ruidoso

- **Muro:** 1-daño, barrera, mágica, cercano, 1-armadura, obvio, ruidoso

Efectos:

- **Fuego:** Añade "+2 daño, fuego" a una base. Si sacas 10+ en una tirada de magia de combate, el fuego no se extenderá.
- **Fuerza o Viento:** Añade "+1 daño, empuje" a una base, o "+1 armadura" a un muro.
- **Rayo o Entropía:** Añade "+1 daño, escabrosa" a una base.
- **Congelar o Hielo:** Añade "-1 daño +2 armadura" a un muro, o "+1 daño, contener" a otras bases.
- **Tierra:** Añada " contener, empuje" a una base.
- **Nigromancia:** Añade "drenar-vida" a una base.

RECURSOS

Todos los recursos básicos, además de cuatro movimientos de Lanzador de Hechizos. Obtienes este:

Herramientas y Técnicas: Con el fin de utilizar tu magia de combate con eficacia, confías en una colección de herramientas y técnicas. Si no los usas, hay inconvenientes.

Tacha una; necesitarás el resto.

- **Consumibles:** Necesitas tener ciertos suministros -polvos, aceites, etc.- a mano para lanzar tu hechizo. Se consumen cuando lanzas el hechizo. Si no los tienes a mano, tu cuerpo será el sustituto: toma 1-daño, ignorando la armadura cuando los lances.
- **Foco:** Necesitas varitas, pentagramas y otros accesorios algo obvios para centrar tus esfuerzos y conseguir más poder. Si no tienes lo que necesitas, su magia de combate hace menos daño.
- **Gestos:** Necesitas poder mover tus manos, de forma bastante obvia, a tu alrededor para usar tu magia de combate. Si estás restringido de alguna manera, todavía pue-

des ejecutar el hechizo, pero es más probable que salga mal; Obtienes -1 En Curso cuando uses magia de combate.

- **Encantamiento:** Debes hablar en una lengua arcana para controlar tu magia sin que se filtre directamente a través de tu mente. Si usas el hechizo, con éxito o fracaso, mientras no puedes o no quieres hablar, debes tirar inmediatamente bajo presión para evitar que perturben tus pensamientos, produciendo alucinaciones, privación sensorial y confusión general.

Además, elija tres de estos:

- **Entrenamiento Arcano Avanzado:** Si tienes dos de tus tres herramientas y técnicas de la lista, puede ignorar la tercera.
- **Reputación Arcana:** Elige tres grandes organizaciones o grupos en la comunidad sobrenatural, puedes incluir algunos de los tipos más sociables de monstruos. Han oído hablar de ti y respetan tu poder. Con los seres humanos afectados, obtienes +1 Siguiendo cuando les manipules. Puedes manipular monstruos afectados como si fueran humanos, sin bonificación.

- **Podría haber sido peor:** Cuando falles una tirada de usar magia, puedes elegir una de las siguientes opciones en lugar de perder el control de la magia:
- **Disipar:** Los preparativos y materiales para el hechizo se pierden. Tendrás que empezar de nuevo desde cero duplicando el tiempo de preparación.
- **Esto apesta:** El efecto sucede, pero dispara todos los fallos listados, menos uno. Elige el que evitas.
- **Ropa Encantada:** Elija un artículo de ropa diaria: Está encantada sin que haya ningún cambio en su apariencia. Obtienes -1 daño para cualquier fuente de daño que quiera atravesarla.
- **Adivinación Forense:** Cuando investigas un misterio con éxito, puedes preguntar "¿Qué magia se hizo aquí?" como una pregunta extra gratuita.
- **A lo grande o nada:** Cuando debas usar Gran Magia como requisito, obtienes +1 a las tiradas de usar magia.
- **No Es mi falta:** +1 para actuar bajo presión cuando estés lidiando con las consecuencias de tus propios hechizos.

- **Practicante:** Elige dos efectos disponibles cuándo uses magia. Tira +1 para usar magia siempre que elijas uno de esos efectos.
- **Hechizo Escudo:** Cuando protejas a alguien, gana 2-armadura contra cualquier daño que te sea transferido. Esto no se acumula con su otra armadura, si la hay.
- **Tercer Ojo:** Cuando ves que no pinta bien, puedes abrir tu tercer ojo por un momento, para recibir información adicional.
 - Suma +1 a cualquier resultado de 7 o más, además puedes ver cosas invisibles.
 - Con un fallo, todavía puedes obtener información, pero está expuesto a un peligro sobrenatural. ¡La realidad sin filtrar es dura para la mente!
- **Suerte.** Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

EL EXTRAÑO

“Puedo hacer cosas, cosas que la gente normal no puede. Pero hay un precio, no lo he pagado por completo, pero pronto habrá que saldar la deuda.

Es mejor que te lo diga una vez más. Si te acercas demasiado, saldrás herido.”

RECURSOS

Tienes todos los movimientos básicos, más tres movimientos del Extraño:

Telepatía: Puedes leer los pensamientos de la gente y poner palabras en su mente. Esto puede permitirte investigar un misterio o ver si pinta mal sin necesidad de hablar. También puedes manipular a alguien sin hablar. Todavía tiras para tus movimientos como de costumbre, excepto que la gente no esperará lo extraño de tu comunicación mental.

Maleficio: Cuando lanzas un hechizo (con usar magia), además de los efectos normales, puedes elegir entre los siguientes:

- El objetivo contrae una enfermedad.

- El objetivo sufre inmediatamente daño (2-daño, magia, ignora armadura).
- El objetivo rompe algo precioso o importante.

La Visión: Puedes ver lo invisible, especialmente espíritus e influencias mágicas. Puedes comunicarte con (quizás incluso hacer tratos) los espíritus que veas, y te da más oportunidades para detectar pistas cuando se investigas un misterio.

Suerte. Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

Premoniciones: Al comienzo de cada misterio, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10+, se obtiene una visión detallada de algo malo que todavía está por suceder. Obtienes +1 Siguierte cuando intentes evitar que se convierta en realidad, y marca experiencia si lo detienes.
- Con un 7-9 + obtendrá imágenes nubladas de algo malo que aún está por suceder: marca experiencia si lo detienes.
- Con un fallo, se obtiene una visión de algo malo que te sucede y el Guardián obtiene 3 opciones, que te penalizan tus tiradas, pero se deben gastar de una en una.

Corazonada: Cuando algo malo está ocurriendo (o está por suceder) en algún lugar en el que no estás, tira + INGENIO.

- Con un 10+ sabes dónde tienes que ir, con el tiempo justo para llegar allí.
- Con un 7-9, llegas a tiempo para intervenir, pero no lo impides por completo.
- Con un fallo, llegas justo a tiempo para ponerte en problemas a ti mismo.

Sintonizar: Puedes sintonizar tu mente con un monstruo o con un secuaz. Tira VOLUNTAD.

- Con un 10+, obtienes 3 respuestas a las preguntas.
- Con un 7-9, obtienes 2 respuestas a las preguntas
- Con un fallo, el monstruo se percata de ti. Obtienes 1 respuesta a las preguntas
 - ¿Dónde está la criatura ahora mismo?
 - ¿Qué planea hacer ahora mismo?
 - ¿A quién va a atacar después?
 - ¿A quién considera la mayor amenaza?
 - ¿Cómo puedo atraer su atención?

El Gran Golpe: Puedes usar tus poderes para patear algún trasero: tirar + VOLUNTAD en lugar de + VIOLENCIA. El ataque hace 2-daño, obvio, ignora armaduras. Con un fallo, tendrás una reacción mágica.

Gafe: Puedes animar a que las coincidencias ocurran, a tu antojo. Cuando realizas gafe a un objetivo, tira + VOLUNTAD.

- Con un 10+ obtienes 2 opciones de la lista.
- Con un 7-9 obtienes 1 opción de la lista.
- Con un fallo, el Guardián puede aplicarte 2 opciones de la lista para usar sobre ti de forma parecida. Cada opción te permite:
 - Interfiere con un cazador, dándole -1 a sus tiradas.
 - Ayudar a un cazador, dándole +1 en su tirada, interfiriendo sobre su enemigo.
 - Interferir con lo que un monstruo, secuaz o espectador está tratando de hacer.
 - Inflige 1-daño al objetivo debido a un accidente.
 - El objetivo encuentra algo que dejó para él.
 - El objetivo pierde algo que pronto encontrará.

EL LADO OSCURO

Tus poderes tienen una fuente desagradable, y a veces tienes la tentación de hacer cosas que no deberías hacer. Éstas podrían ser ór-

denes de cualquier cosa de la que proceda tu poder, o impulsos que brotan de tu subconsciente. Algo como eso. Sea lo que sea, es inquietante.

Escoge tres etiquetas para tu lado oscuro:

Violencia	Adicción
Culpabilidad	Alucinaciones
Autodestrucción	Lujuria
Pobre control de impulsos	Trato oscuro
Depresión	Cambios de humor
Sin alma	Furia
Ambición de poder	Dolor
Secretos	Paranoia

El Guardián puede pedirte que hagas cosas desagradables (de acuerdo con las etiquetas), cuando tus poderes lo necesiten. Si haces lo que se te pide, marca experiencia. Si no lo haces, entonces tus poderes no estarán disponibles hasta el final del misterio (o hasta que cedas). A medida que marcas las casillas de suerte, estas peticiones se harán más grandes y desagradables.

EL AGRAVIADO

“Se llevaron a mis seres queridos. En ese entonces no era lo suficientemente fuerte como para luchar, pero estudié, entrené y ahora estoy listo para limpiar el mundo de su corrupción. Los mataré a todos. Es todo lo que me queda.”

¿A QUIÉN PERDISTE?

¿A quién perdiste? Escoge uno o más de:

- Tus padres: _____
- Tu (s) hermano (s): _____
- Tu cónyuge/pareja: _____
- Tu (s) hijo(s): _____
- Tu mejor amigo (s): _____

¿Qué fue lo que hizo?

Con la aceptación del Guardián, escoge la raza del monstruo.

Mi presa: _____

¿Por qué no pudiste salvarlos? (elija uno o más):

- Cometiste un error
- Estabas herido
- Eras débil
- Fuiste muy lento
- Estabas asustado
- No lo podías creer
- Fuiste cómplice

RECURSOS

Tienes todos los movimientos básicos, más tres movimientos del Agraviado, también obtienes éste:

- **Conozco a mi presa:** Obtienes +1 En Curso cuando se investiga, persigue o combate a sabiendas, la raza de monstruo que causó tu pérdida.

Escoge dos de las siguientes:

- **Frenético:** No importa cuánto daño sufras, siempre puedes continuar hasta que termine la pelea en la que te encuentras. Durante una pelea, el Guardián no puede usar movimientos dañinos contra ti y no puedes morir. Cuando la pelea termina, todo el daño recibido tiene efecto como de costumbre.
- **NUNCA MÁS:** En combate, puedes elegir proteger a alguien sin tirar, como si hubieras sacado un 10+, pero no puedes elegir "sufrir poco daño".
- **Lo que no me mata ...:** Si has sufrido un daño en una pelea, ganas +1 En Curso hasta que la pelea haya terminado.

- **Fervor:** Cuando manipules a alguien, tira +VIOLENCIA en lugar de Encanto.
- **La Seguridad Primero:** Tienes una protección extra dentro de tu equipo, dándote +1 armadura (máximo 2- armadura).
- **Cirugía, Hazla Tú Mismo:** Cuando haces primeros auxilios de forma rápida y sucia sobre alguien (incluyéndote a ti mismo), tira +INGENIO.
- Con un 10+ todo ha salido bien, cuenta cómo primeros auxilios normales, además de estabilizar la lesión y curar 1 daño.
- Con un 7-9 cuenta como primeros auxilios normales, más uno de estos a tu elección:
 - Estabiliza la lesión, pero el paciente sufre -1 a sus tiradas.
 - Sanas 1 daño y te estabilizas por ahora, pero sufrirás 2 de daño y se volverá a ser inestable más tarde.
 - Sanas 1 daño y estabilizas, pero el paciente sufre -1 en sus tiradas hasta que no se cure correctamente.
- **Material para Herramientas:** Con tu arma característica (ver tu equipo, más abajo), obtienes +1 para patear culos.

- **Suerte.** Puedes cambiar una tirada que acabas de hacer por un 12, como si hubieras sacado eso. Solo puede usarlo una vez por partida.

HECHICERÍA

APRENDER NUEVOS HECHIZOS

Pierdes 1 punto de cordura de manera permanente por cada hechizo que aprendes. Encontrar nuevos hechizos significa descubrir antiguos tomos ocultos y descifrarlos. Que criaturas alienígenas invadan tu mente quizás te permita también aprender algún hechizo, si sobrevives a la experiencia, claro...

REALIZAR UN HECHIZO

Para lanzar un hechizo debes abrir tu mente al caos reptante, acechando en la oscuridad. Haz una tirada de VOLUNTAD. Con 2, tu mente se cierra sobre sí misma para protegerte. Te desmayas durante 1d6 minutos y pierdes la habilidad de realizar este hechizo durante el resto de la sesión. De lo contrario:

- 7 o menos: Pierdes 1d6 PUNTOS DE CORDURA.
- 8-9: Pierdes 1d3 PC.
- 10 o más: No pierdes PUNTOS DE CORDURA y obtienes el efecto máximo del hechizo, si es que es aplicable.

ALCANCE Y DURACIÓN

Todos los hechizos exigen una línea de visión directa hasta el objetivo (a no ser que se señale lo contrario). La duración de cada hechizo viene dada en su descripción (en caso contrario, asume que el efecto es instantáneo).

HECHICEROS ENEMIGOS

Cuando un PNJ trata de realizar un hechizo contra un PJ, el jugador hace una tirada de VOLUNTAD; si la falla, el hechizo surte efecto.



LISTADO DE HECHIZOS

AISLANTE: Silencia todos los sonidos en una zona de hasta diez metros de diámetro alrededor del hechicero. Dura 2d6 minutos.

ALIMENTAR EL FUEGO: Provocas que un fuego existente estalle, alimentándolo con tu ira. Pierdes 1d6 PUNTOS DE CORDURA e infliges esa misma cantidad de daño a todos los objetivos que se encuentren cerca de las llamas.

ANIMAR ESPEJO: Puedes dar vida a tu propio reflejo en el espejo. Atacará a cualquiera que pase cerca de él (la misma VIOLENCIA que tú, 1d6 de daño). Dura hasta que el hechizo finaliza o el espejo es destruido.

CERBERO: Conviertes a un perro normal en una furiosa máquina de matar (VIOLENCIA +3, 10 PV). Si no ha sido eliminado antes, morirá al terminar el combate.

DEVORADOR DE ALMAS: Masticas, literalmente, el alma de tu objetivo. Cae inconsciente pero, si sacas un 10 o más en tu tirada de lanzamiento, muere.

DOLORES FANTASMA: La víctima siente que ha perdido algo muy importante y que el hechicero puede devolvérselo. Dura un día.

ESCUDO MENTAL: Puedes cambiar una pérdida de PUNTOS DE VIDA por la pérdida de PUNTOS DE CORDURA.

FANTASMA FÉRREO: Hace invisible un arma, no más grande que una escopeta. El hechizo finaliza en cuanto el arma sea usada o disparada.

GASES PUTREFACTOS: Las tiradas de atributo son DIFÍCILES para cualquiera cercano al objetivo (humano u objeto). El hechicero no se ve afectado. Dura 1d6 minutos.

GRITO ENSORDECEDOR: Un horrendo grito paraliza durante un TURNO a todo aquel que pueda escucharlo. Este hechizo mata a niños y animales.

HUESOS DE SERPIENTE: El cuerpo del objetivo parece no tener huesos, permitiéndole escapar de cualquier atadura o colarse por pasadizos estrechos. Dura 1d6 minutos.

INQUISICIÓN: El objetivo debe estar atado. Es sometido a un dolor intenso y responde a un máximo de tres preguntas. El DJ tira 1d3. Si el hechicero hace más preguntas que el número obtenido en la tirada, la víctima muere en el proceso.

LADRÓN DE LENGUAS: Puedes hablar a través de la boca de tu objetivo. Estás limitado a seis palabras.

LLAMAR A LA ENTIDAD: Invocas una criatura invisible hecha de ira. Tiene 10 PV y VIOLENCIA +3.

MALDICIÓN DEL MUDO: El objetivo no puede hablar. Con una tirada de lanzamiento de 10 o más, esta aflicción es permanente.



RECURSOS

HABILIDADES

Acostumbrado al horror: Ganas +1 cuando tiras para CICATRICES tras perder PUNTOS DE CORDURA.

Cazador de monstruos: Ganas +2 al daño cuando luchas contra horrores sobrenaturales.

Combate cuerpo a cuerpo: Infliges, desde ahora, 1d6 de daño con tus puños.

Dos armas: Puedes empuñar un arma de 1d6 en cada mano. Tira 2d6 para el daño y quédate con el mejor resultado.

Duro de pelar: Cuando llegas a 0 PV, tira 1d6+1 para saber cuánto tiempo sobrevives (1d3+1 si tienes un corazón débil).

Experto: Repite cualquier uno que obtengas cuando tengas que recordar o usar un conocimiento específico (no se aplica a tareas orientadas al combate).

Francotirador: Solo funciona con rifles. Repite cualquier uno que obtengas en tus tiradas de VIOLENCIA.

Hablar en plata: Repite cualquier uno que obtengas cuando tratas de persuadir a la gente.

Meditación: Ganas +2 a cualquier tirada, una vez por sesión.

Voluntad de hierro: Puedes repetir una tirada fallida de VOLUNTAD una vez por sesión.

CONTACTOS

Abogado: Te puede ayudar si tus compañeros (o tú) provocan problemas legales.

Contrabandista: ¿Necesitas un libro de aspecto extraño o pasar armas por la aduana? Él puede ayudarte.

Gánster: Si necesitas músculo extra... 1d6 matones te echan una mano durante un combate. Esperan a cambio tu dinero.

Librero ocultista: Puede encontrar la pista de ese raro libro que estás buscando.

Médico callejero: Te devuelve 1d6 PV cuando descansas durante una hora en tu casa y te da acceso a drogas.

Piloto: Tiene un avión y puede llevarte a donde quieras una vez por investigación.

Productor de cine: Nunca sabes cuándo puedes necesitar un puñado de cámaras, algunos cómicos y varios maquilladores.

OBJETOS

Amuleto asirio: Este amuleto puede disipar un hechizo del cual seas objeto si sacas un 5 o un 6 en 1d6.

Arma favorita: Cuando golpeas a alguien con esta arma específica y sacas, al menos, un 6 en uno de los dados, ¡golpeas a tu enemigo en la cara! Añade 1d6 de daño.

Escondite: Tienes un lugar al que ir que nadie conoce.

Máquina de escribir: Si escribes una historia corta o un artículo sobre los horrores que has visto, recuperas 1d3 PUNTOS DE CORDURA (te lleva 1d3 TURNOS hacerlo).

Mejora de arma: Una de tus armas provoca un punto de daño extra. Puedes conseguir múltiples mejoras, pero cada una de ellas debe aplicarse a un arma diferente.

Ritual antiguo de sanación: Puedes sacrificar un PUNTO DE CORDURA permanente para eliminar una de tus CICATRICES.

Tomo prohibido: Contiene un hechizo seleccionado al azar. Algunas personas querrán recuperar el libro.

CRIATURAS SOBRENATURALES

HADA: +2 ENCANTO y +2 CONVENCER,
+2 ACTUAR.

Habilidad especial: detectar magia.

Hechizos de naturaleza. Puede usar sus puntos de MÚSCULO, para aumentar sus puntos de cordura, pero cuando van llegando a cero, se produce daño a sí misma.

VAMPIRO: +2 en VIOLENCIA atacando con sus manos, + 2 en tiradas de DESTREZA y MÚSCULO, +2 en ENCANTO.

Habilidades especiales: convertirse en niebla, en lobo, en ratas, en murciélago, usando un punto de cordura cada vez, cuando los puntos de cordura llegan a cero, se le crea una cicatriz, y así va degenerando de una persona normal a un Nosferatu.

CAMBIAFORMAS (lobo, oso, león, tigre): +2 a VIOLENCIA cuando ataca con garras y colmillos, +2 a FUERZA, +2 en DESTREZA y +2 en RASTREAR. Habilidades especiales (cuando está convertido en animal): si sus puntos de vida llegan a cero, cae desmayado y recupera un punto de vida por hora si la herida no es por ácido, fuego o hielo. Cordura: pierde un punto de cordura cada vez que se convierte. Cuando llega a cero recupera todos los puntos de cordura menos 1 que es su cicatriz y así hasta que al final se convierte en una bestia que no tiene control.

HOMÚNCULO: creación, Golem tipo Frankenstein. No sangra. +2 a VIOLENCIA cuando pelea cuerpo a cuerpo, +2 en MÚSCULO. Habilidades especiales: Su músculo se añade a sus puntos de vida y también se añade la mitad de CORDURA. Es insensible, para notar sentimientos, debe tener al menos VOLUNTAD 2. Si pierde un brazo puede cosérselo de nuevo. Si llega a 0 puntos de vida, y nadie lo reconstruye, muere.

RECIPIENTE HUMANO (está compartiendo cuerpo con un espíritu, o demonio):

Si el humano está vivo, tendrá las características de un humano normal, pero podrá detectar magia y sus puntos de vida equivalen a $13 + \text{MÚSCULO}$ para comenzar.

Si el humano está muerto, no sangra, y actúa como un humano, pero su cuerpo se irá degradando, y perderá un punto de vida al día, hasta convertirse en un cuerpo delgado y grisáceo, parecido a un zombie y por supuesto, tendrá los sentimientos que tenga el espíritu o demonio todas las demás características son idénticas a los humanos