

# DRAGON BALL

## CSR

Juego de rol para C-System





# Capítulo I: Introducción

## INDICE

Capítulo I: Introducción.....	3
Índice .....	3
Licencia. ....	3
Capítulo II: Creación de Personajes.....	5
Conceptos.....	5
Características. ....	7
Habilidades. ....	8
Trasfondos. ....	9
Especies. ....	10
Capítulo III: Reglamento.....	16
La tirada.....	16
Combate. ....	18
Combate. ....	18
Daño y salud. ....	22
Experiencia. ....	25
Capítulo IV: Combate extendido. ....	26
Asaltos y orden de actuación. ....	26
Reglas especiales. ....	27
Estrategias de combate. ....	29
Capítulo V: técnicas y poderes. ....	31
Qué es una técnica. ....	31
Técnicas de energía. ....	32
Técnicas de contacto. ....	32
Poderes mágicos.....	33
Estilos de artes marciales. ....	35
Creación de técnicas y poderes. ....	39
Capítulo VI: Equipo.....	43
Equipo inicial del pj.....	43
Objetos extraños .....	46
Capítulo VII: Ayuda al DJ .....	47
Ambientación. ....	47
Consejos prácticos de dirección. ....	48
Ejemplos. ....	49
Ficha de PJ. ....	51

## LICENCIA.



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.

Dragon Ball y todos sus personajes son propiedad de Akira Toriyama ©.

**Idea y Textos:** Ryback, Z-San, Dragstor, Javier Vivancos.

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

**Ayuda bendita y apoyo moral:** Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klaption, Alex Werden.

**Imágenes e ilustraciones:** Akira Toriyama.

## ¿Qué es un juego de rol?

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

En los juegos de rol no es necesario disfrazarse, ni actuar físicamente. Al comienzo de una sesión el DJ va exponiendo los hechos de la historia, y los jugadores van narrando las actuaciones de sus personajes, tal y como las harían ellos mismos.

En ocasiones será necesario comprobar si un PJ puede hacer algo, o le es imposible. Para ello existen las reglas de rol.

## ¿Qué es C-System?

C-System, es un Conglomerado, Calculado, Calcado y Concienzudo, de reglas genéricas de otros sistemas genéricos como Magia y espada, Gurps, Fuzion, Mekton Z y algo de D20 y sistema Chaosium. Con esto no pretendo llevarme el merito de un trabajo que no es mío, tan solo pretendo exponer unas reglas que por si solas o me parecen incompletas, o no están en castellano, o no daban suficiente libertad para ser genéricas. Los distintos suplementos aquí incluidos pueden usarse bien con las reglas genéricas aquí puestas, o bien con otros sistemas como Hero, Interlock, o D20. También puedes usar las reglas aquí dadas para traspasarlos a otros sistemas. C-System da completa libertad a la hora de crear tu propio conjunto reglas y adaptarlos a cualquier clase de ambientación.

Para más información visita mi web:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>



## Sobre dragon ball.

En este proyecto principalmente se hablará de las reglas del juego. La idea original parte de Javier Vivancos, creador de Dragon Ball RPG, juego con muchos puntos en común con este, y del cual he tomado prestado algunas ideas y he añadido otras.

La bibliografía o marco ambiental del juego se limita al supuesto conocimiento de los jugadores o DJ de la serie Dragon Ball, y a algunos ejemplos que se describirán. Si desconoces completamente esta serie, mejor léete primero el manga o vichea la serie animada primero.

El objetivo de estas reglas es ofrecer un sistema sencillo de juego, con tiradas amplias que abarquen multitud de situaciones que deberán adornarse en la narrativa por el DJ y los jugadores, basándose en los capítulos o viñetas de la serie.

Uno de los principales problemas a la hora de crear algo semejante, es evitar en lo posible que se convierta puramente en un juego de estrategia, debido a que el principal aliciente de Dragon Ball es la lucha y el juego de rivalidades; es por ello que a la hora de crear una campaña o misión se debe tratar de hacer hincapié en la interpretación, ayudado de la definición de rasgos personales de los PJs y PNJs que se dará más adelante, con total modestia. Cuando esto se haga difícil, habrá que recordar ciertos capítulos o escenas de la serie en los que se antepone la personalidad del individuo a sus intereses de victoria.

*EJ: Cuando Krilín destruye el controlador a distancia que hubiera acabado con C18, y con ello, con los planes de Célula, por el aprecio que sentía por la Cyborg.*

# Capítulo II: Creación de Personajes.

## CONCEPTOS.

En esta ambientación hay que distinguir dos clases de personajes: los personajes corrientes, o PJS, y los personajes de Dragon Ball, o DBJS.

Los primeros son meros humanos normales y corrientes, como cualquiera de nosotros, pueden llegar a ser atletas olímpicos o casa novas, pero sus atributos nunca sobrepasarán el límite humano.

Los DBJS son los personajes que encarnaremos en este juego. Goku, Picolo, Vegeta, Mr. Boo y todos los luchadores de la serie están dentro de esta categoría. Los DBJS más débiles apenas se diferenciarán de un humano normal, los más poderosos son capaces de destruir planetas sin el más mínimo esfuerzo.

Nivel	Puntuaciones
<b>Nivel realista.</b> Pringado de relleno sin nombre (como los soldados de un ejército, o un vendedor de helados ).	24 puntos para características y 20 PG.
<b>Nivel heroico.</b> Un humano corriente de relleno o PNJS sin importancia (como Bulma o Ulong). DBJ completamente nulo (Capitan Chicken o cualquier otro pringado de esos).	48 puntos para características y 40 PG.
<b>Nivel Legendario.</b> Para crearte un personaje de Dragon Ball con poca experiencia, como los que salían durante la primera serie (Ten Si Han, Tao Pai Pai).	80 puntos para características y 90 PG
<b>Nivel cósmico.</b> Para crearte personajes de Dragon Ball superiores, como los de Dragon Ball Z	120 puntos para características y 190 PG.

Los puntos de características (PC) se usan para subir los niveles en los atributos principales, o características, los PG, o puntos de generación de

personajes, se usarán para obtener habilidades, técnicas de combate y objetos.

Si prefieres un sistema de creación más libre, puedes echar mano de algunas de las sugerencias mostradas en el apartado de creación de personajes del manual de C-System

## Determinar especie.

El siguiente paso es tirar en la tabla adjunta para determinar la especie. Los valores dados no pretenden ser totales. Hay numerosas especies desconocidas que se dejan a discreción del DJ.

El objetivo de la tabla es que si se va a jugar en el contexto del planeta tierra, la mayoría de los PJS sean humanos, y si no lo son, que se justifique como cayó en dicho planeta o por quién fue creado, etc. Si se juega en otro contexto, los valores de la tabla cambiarán acorde a los deseos de los jugadores y DJ.

Más adelante se detallarán las especies. Dichas especies otorgan modificadores. Los modificadores no pueden hacer que una característica baje de 1. Entre paréntesis se indica el número de PGS que se han de sumar o restar a la cantidad inicial del personaje. Las razas más poderosas cuestan más PG, y las más débiles nos dan PG escogerlas. De esta forma, el juego queda del todo compensado.

1d20	Especie	1d20	Especie
1-2	Namekiano (-50)	13	Saiyajin (-40)
3	Divinidad(-50)	14-15	Cyborg (-50)
4	Demonio(-50)	16-18	Monstruo(+25)
5-11	Humano extraordinario (+0)	19	Alien(-50)
12	Brujo(+5)	20	Híbrido (Tirar 2 especies)

Todas estas razas se han creado usando las reglas dadas en el manual de C-System, por lo que, si lo deseas, es posible crearte nuevas razas para tu juego usando dichas reglas.

## Concepto de personaje.

Los personajes de Dragon Ball eran siempre luchadores y aventureros, y sus personalidades estaban bastante estereotipadas, en la serie casi todos tenían la misma personalidad salvando el excesivo orgullo de Vegeta y el buen corazón de Son Goku.

Tira en la tabla para escoger la personalidad básica de tu DBJ:

**1-2. ORGULLOSO:** El PJ antepone su orgullo personal y autoestima ante determinadas situaciones como la rendición o la huida. Lo más importante para él es no verse rebajado a tragarse su orgullo.

**3-4. COMPETITIVO:** El rival por excelencia, su mayor afán consiste en competir con otras personas que le superen y demostrar su valía, competir e intentar superarse, aunque suponga un gran riesgo.

**5-6. HEROICO:** El PJ va de salvador del mundo, e intenta hacer grandes gestas por el bien del universo, correr riesgos y sacrificarse por la causa, también le gusta aparentar y lucir el traje.

**7-8. MALIGNOS:** Seres que desean dominar el mundo o ligarse a la novia del protagonista que, por motivos extraños, han de colaborar con los buenos. Suelen evolucionar a lo largo de la serie hasta convertirse en buenas personas o incluso en héroes carismáticos.

**9-11. BUENA PERSONA:** El PJ mira por el bien de los demás, es un sentimental y un perdona vidas, pero no busca gratificación por ello. Se siente realizado cuando hace el bien y lucha por sus amigos.

**12. CATETO:** El PJ tiene menos luces que el coche de los pica piedras. Bruto y Ceporro a más no poder.

**13. HEDONISTA:** El PJ busca el placer y el bienestar personal como único objetivo, el resto es secundario. Lo importante es resolver el presente y sacarle fruto, beneficio satisfactorio.

**14. BROMISTA:** Eso puede serlo cualquiera, no, pero el PJ es alguien que no se toma casi nada en serio, la vida es una broma y lo importante es mirar el lado bueno, buscar el chiste. Esto no quiere decir que el PJ sea un completo gilipollas, no se jugará la vida. Tú decides...

**15. AMBICIOSO:** El PJ no es propiamente un hedonista, pero no puede vencer su codicia de bienes y bienestar en situaciones clave, se ve tentado con demasiada frecuencia y recurre a métodos poco éticos si es necesario. Ante ayudar a los amigos y escapar con el botín...

**16. CURIOSO:** El PJ es una persona ordinaria, normal..., hasta que algo le llama la atención. Entonces no pueden evitar ir a mirar, a comprobar lo que ocurre, a meter las narices donde no deben ("¿Qué ocurriría si Boo resucitara?, me muero de ganas de saberlo...".)

**17. PACIFISTA:** El PJ antepone la paz para resolver las situaciones, no peleará a no ser que se vea sometido a un gran dilema moral, aunque si se defenderá.

**18. COBARDE:** el PJ mira más por su pellejo que otra cosa. Luchará solo si no le queda otra salida.

**19. MÍSTICO:** El PJ está preocupado por resolver los grandes misterios de la humanidad, por extrañas e interesantes cuestiones filosóficas, y esa es su gran motivación, todo lo que suponga un hecho interesante será un imán infalible, por lo demás, es una persona normal...

**20.** 2 rasgos de la tabla, o 1 inventado y otro de la tabla o invención total.





## CARACTERÍSTICAS.

### Características principales.

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje. Para un humano realista van de 1a 10, aunque puedes variar eso a gusto.

Los DBJS pueden llegar hasta el nivel 20, no obstante, casi todas las razas poseen modificadores en las características, que aumentan o disminuyen este margen.

Por ejemplo, un Saiyajin tiene Fuerza +10 e Inteligencia -10, por lo que su límite máximo será 30 en fuerza y 10 en inteligencia. Oviamente, eso no significa que todos los Saiyajins tengan 30 en Fuerza, solo que ese es su límite máximo.

Tener un nivel inferior acarrea ciertos problemas:

- A nivel 2 el personaje es considerado torpe o discapacitado. Tendrá un -5 en todas las tiradas relacionadas con el atributo.
- A nivel 1 se es considerado un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo.
- A nivel cero o inferior. El personaje está muerto o en coma. No está permitido jugar con un personaje con ningún atributo inferior a 1, por lo que si, a causa de los modificadores, un personaje posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subírselos a menos a nivel 1.

**Fuerza (FUE):** La potencia muscular del personaje.

**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.

### Características derivadas.

Las características derivadas se calculan a partir de las anteriores.

**Vitalidad (VIT).** Se calcula como  $5 \times \text{CON}$  en los DBJS, y como  $\text{Constitución} + 5$  en los humanos. La vitalidad son los puntos de vida de un personaje mortal, y mide su resistencia al daño físico letal (quemaduras, cortes, disparos, etc.). Si en el futuro se habla de algún modificador a la vitalidad, se sobreentiende que se sumará o restará a Constitución, antes de calcular el vigor.

**Aguante o energía (ENV).** Se calcula como  $(\text{Voluntad} + \text{Construcción}) \times 3$ . También conocido como puntos de aturdimiento. Representa el aguante físico del personaje. Va aumentando a medida que se obtiene más experiencia (ver apartado de experiencia).

**Defensa (DC).**  $= \text{CON} \times \text{Nivel del personaje}$ . Sirve como una armadura natural ante el daño. En personajes humanos solo sirve ante contusiones y golpes menores, pero para los PJS, que se suponen que son grandes guerreros sobre humanos, protegen ante cualquier clase de daño físico, y se suma a cualquier otra armadura que lleven encima.



## HABILIDADES.

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada. y pueden llegar hasta el nivel 10 en seres humanos, y 20 en DBJS.

En el momento de crear al PJ, solo se puede alcanzar el nivel 5 en un humano, y el 10 en un DBJ.

### Las habilidades naturales.

Son aquellas innatas en los seres humanos y que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

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

**Pelea:** para pegar de lo lindo usando los puños. No confundir con los estilos de lucha de artes marciales, esta habilidad solo refleja los golpes de una pelea callejera.

**Persuasión:** regatear, convencer, negociar, etc.

**Educación:** conocimientos generales.

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

**Atletismo:** resistencia y agilidad física.

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

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

### Habilidades adquiridas.

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

**Artesanía:** abarca cosas como cerrajería, fontanería, carpintería, herrería y albañilería.

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

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

**Artillería:** Para manejar armamento pesado.

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

**Mano torpe:** uso de objetos con la mano torpe. Se usa para cosas como blandir una espada a dos manos, usar un arma en cada mano, o protegerse con un escudo.

**Navegar:** manejar vehículos con timón y todo lo implicado (orientarse por las estrellas, rutas marítimas, etc.).

**Conducir:** Para manejar vehículos a motor y con ruedas.

**Pilotar:** para manejar aviones, o usar vehículos exóticos, difícilmente englobables en Navegar o Conducir.

**Supervivencia:** buscar alimento o refugio, rastrear, montar trampas, y sobrevivir en entornos salvajes.

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

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

**Liderazgo:** para poder controlar a las masas, o dar órdenes a una tropa.

**Intimidar:** la presencia física y la capacidad de meter el miedo en el cuerpo a los demás.

**Etiqueta:** Lo buenos que somos socialmente. Sirve para seducir y desenvolverse en la alta sociedad

**Mecánica:** para poder reparar maquinaria con engranajes, poleas y pisotones (reparación de vehículos, desmontar artefactos, etc.) En una ambientación más medieval o fantástica, se usaría para abrir cerraduras, desmontar mecanismos, crear objetos con engranajes, etc.

**Acrobacia:** para realizar piruetas, malabares y contorsionismo. También mide el equilibrio del PJ.

**Medicina:** para atender la salud de los demás.

**Animales:** mide lo bien que te llevas con el reino animal, y la facilidad que se tiene para domesticar animales.

**Investigación:** búsqueda de indicios de forma consciente.

**Ciencia:** nociones de física, química, biología, y el análisis empírico de sustancias y hechos.

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



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

**Juego:** Con esta habilidad se puede hacer trampas, juegos de azar, pres digitación, ilusionismo, etc.

**Calajeo:** habilidad que define la capacidad del PJ para desenvolverse en la calle (conseguir información, robar carteras, atracar coches, etc.)

## TRASFONDOS.

Los trasfondos son peculiaridades que terminan de definir el modo de ser y de vivir del personaje. A los trasfondos se les conoce como ventajas y desventajas.

### Ventajas.

Las ventajas son cosas particularmente buenas que tiene el personaje, y cuestan PG obtenerlas. Las desventajas, por el contrario, son defectos del personaje, y otorgan PG al escogerlas.

Tanto unas como otras sirven para personalizar al personaje, y enriquecer la interpretación. Hay que tener en cuenta que no solo se trata de un reparto de puntos, hay que interpretarlo, tanto unas como otras.

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

**Cortes.** 2 PG. +2 Carisma hacia los invitados.

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

**Aliado.** 3,6 ó 9. Tienes un aliado que te será leal. A más coste, más importante será tu aliado.

**Contacto.** 1PGx 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.

**Rango social.** 3 PG x Nivel. El PJ tiene cierta importancia dentro de una organización. A nivel uno se es un ejecutivo o un policía local, a nivel 5, se es una de las personas mas importantes del planeta.

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

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

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

**Alto.** 3 PG. El personaje es especialmente alto, de 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 pena de -3 por acción múltiple cuando de usen las dos manos a la vez.

**Casanova.** 2 PG. +3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto. Altivo 2 PG Carisma -2 ante entre inferiores.

### Desventajas

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

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

**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 a escala global.

**Código** 1PG x Nivel El personaje sigue un código de comportamiento que limita sus acciones. Cada nivel en la desventaja supone un penalizador de -2 en las situaciones donde desobedece dicho código, y en las tiradas para tratar de evitar cumplir dicho código.

**Deber.** 1-5 PG. Similar a código, pero relacionado con los deberes de una profesión o condición social

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

**Tuerto.** 3PG. Al personaje le falta un ojo. -4 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

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

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

**Tímido.** 3 PG. -2 en todas las tiradas de Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

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

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

**Patoso.** 4 PG. El PJ tiende a torcer el tobillo, a caerse, a tropezar, etc. -2 en todas las tiradas atléticas.

**Cleptómano.** 2PG. 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 a dificultad 25.

## ESPECIES.

### Demonio



Seres extraños, generalmente antropomorfos, contrapuestos a las divinidades. Aquí también entran criaturas como la momia o el vampiro que aparecían en el torneo de Babá la adivina.

**MODIFICADORES:** FUE+5, CON+10, VOL-5, DES+10, CAR-10.

- Su creación es semejante a la de las divinidades. Pueden escoger un conjuro de la lista de hechizos, siempre y cuando sea ofensivo y sirva para causar daño.

- Comienzan con + 9 en la habilidad Intimidar.

- Pueden caminar sobre las llamas y cosas por el estilo.

**EJ:** Un ejemplo de demonio es Dabra, aquel que acompañaba a Babidi, el mago pequeñajo que resucitó al monstruo Boo.

## Namekianos.



Seres de piel verdosa, con unas pequeñas antenas, humanoides, de brazos y piernas con zonas de la piel rosada. De carácter frío, pacífico y valiente. Un tanto obstinados también. Están asexuados, no existen híbridos en Namek, además, se reproducen por huevos (que luego escupen). No necesitan comer alimentos, solo se alimentan de agua.

Su planeta tiene 3 soles, por eso nunca se hace de noche, un cataclismo casi acaba con la vida en este planeta, por eso algunos namekianos fueron enviados a otros planetas, como la Tierra. También poseen Dragon Balls (Bueno, en realidad ellos fueron las que las crearon).

Aquí, como en el resto de especies se deja al DJ que improvise acorde con la serie o su imaginación.

MODIFICADORES: INT+10, VOL+5, CAR-10, PER +10, HAB -5.

- Los Namekianos regeneran 1 PV por turno, 5 si están en reposo. Esta capacidad de curación les permite incluso regenerar miembros perdidos.
- Tienen la capacidad de aprender magia, aunque no dispondrán de ningún hechizo al comienzo.
- Pueden extender sus articulaciones, 100 metros por nivel de constitución. Esta acción otorga un +3 en iniciativa y en pelea.
- Todo namekiano tiene la capacidad de alterar su potencial de combate (ver niveles de fuerza)

## Divinidades.



Deidades tales como Neptuno. Seres con una mayor percepción del universo y sentido de la responsabilidad, preocupados por el destino de las distintas criaturas. De diversa personalidad (a veces demasiado humanos) y aspecto, siempre de piel diferente, cabellos, ropas.... que los humanos.

MODIFICADORES: CON+5, INT+5, VOL-5, DES+5, CAR+5, HAB -5.

- Todos comienzan con los conjuros Cura y telepatía, con le tiempo, pueden aprender más hechizos distintos.
- Así mismo se les puede otorgar algún secreto extraño y capacidades tales como vestir adecuadamente a las personas...
- No enferman nunca, "respiran" en el vacío, y pueden tele transportarse (cambio de lugar instantáneo).

## Cyborg.



Creaciones de supuestos científicos capaces de emular la extraña energía y fuerza de algunos seres (como los humanos extraordinarios). Son creaciones inteligentes y prácticamente de impulsos humanos.

*EJ: En la serie, C17 y C18 fueron creados por el doctor Gero a partir de unos individuos humanos corrientes, por lo que éstos, eran "defectuosos", tenían ansias humanas.*

MODIFICADORES: FUE+10, CON+5, INT+5, VOL-10, DES+5, CAR-5.

- Hablamos de Cyborgs estilo "C18", no necesitan comer ni beber, salvo que algún lumbrera les de capacidad biológica, en cuyo caso se comportarán como un humano en cuanto a necesidades.
- ¿Pero tienen alma?, ¡Ah!, se siente... eso es cosa tuya, la serie no lo dejó claro.
- No se cansan (no pierden ENV por ataques de contacto, y si llega a 0, no pierden PV).
- Un cyborg puede ser reparado, pero si "muere" quedará tan dañado que será imposible tal hecho, además, si tienen "alma", irán al cielo (o al infierno).
- No desprenden ENV salvo que quieran o usen energía como ataque.

## Saiyajins: los guerreros del espacio.



Semejantes a los humanos aunque más rudos y con más pelo (en la cabeza). Tienen una cola como la de los monos. Son una raza guerrera por excelencia, conquistadores y despiadados, y un tanto primitivos, aunque consiguen lo que desean mediante pactos o saqueos.

MODIFICADORES: FUE+10, CON+10, INT-10.

- Tienen cola, que puede ser cortada, en cuyo caso se regenerará a no ser que esto ocurra 3 veces, ya que no volverá a crecer salvo condiciones especiales.

Con esta cola, si se observa la luna llena durante 1 asalto, en un asalto o dos, se convierte en mono gigante. Normalmente la transformación no puede ser interrumpida, y el mono gigante triplica sus características normales, excepto la INT, DES y CAR que se dividen por dos. Además, el mono pierde la razón a no ser que se logre un tiro de Voluntad + coraje a dificultad 25. Esta transformación dura hasta 1 hora o hasta que la cola sea cortada.

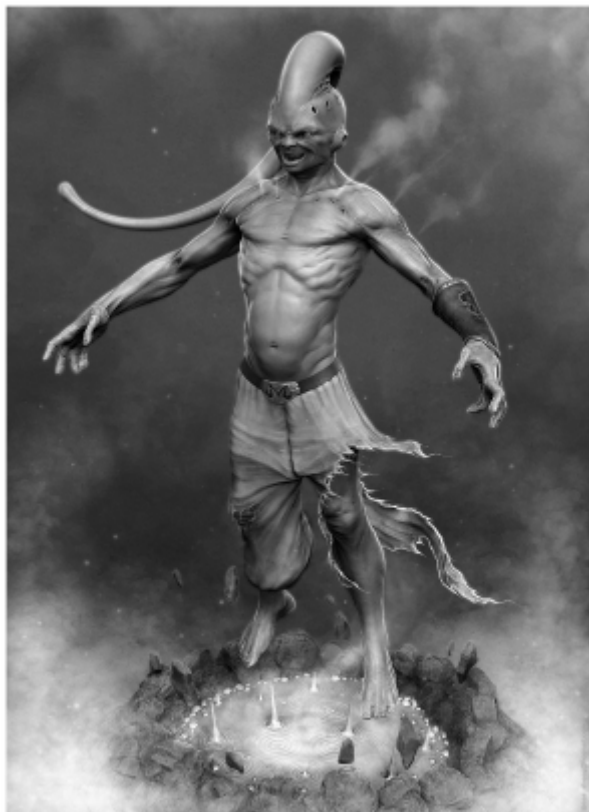
- Agarrar con fuerza la cola debilita al guerrero, excepto si superan una tirada de FUE +vigor a dificultad 40.

- Los guerreros del espacio comen mucho, mucho...pero mucho de verdad.

- Envejecen más lentamente que los humanos. (No son los únicos).

- Tienen la capacidad de transformarse (si se vuelven lo suficientemente fuertes).

## Monstruo.



Tíos muy feos, como los que salían en los primeros capítulos de la serie. Generalmente se mezclan con los humanos, cuando no los tienen encerrados en pozos o algo por el estilo. Son de extraña motivación (ganarse el aprecio de una familia o merendarse a todo un pueblo...).

MODIFICADORES: FUE+15, CON+10, INT-10, VOL-5, DES-5, CAR-10.

- Tirar en la siguiente tabla 1d20 para sus facultades principales:

1d20	Facultad
1-2	El monstruo se deforma cuando es golpeado. Obtiene 3 puntos más de armadura por cada 10 de Fuerza. Si no se consigue dañar, el atacante sale empujado hacia atrás.
3-4	Cola extensible, +10 en pelea cuando la use.
5-6	Escupe fuego, ácido, o cualquier otra cosa que se te ocurra, como ataque alternativo. Se obtiene una habilidad nueva escupir, que puede usarse tirando Fuerza + escupir para atacar. No consume ENV.
7 - 8	Emana gas del sueño, de la risa, o cualquier otro que se te ocurra, en un radio de 5m. Tirada enfrentada de CON +

	vigor.
9	Puede crear "hijitos" por 50 ENV cada uno. Estos hijitos viven sólo 1 hora y tienen la mitad de atributos que el padre cada uno. Le obedecen ciegamente.
10	Convierte en Zanahoria a quien le toca durante unos instantes, pero es débil (toma CON -10). El "efecto zanahoria" acaba tras 1 hora, a deseo del monstruo o cuando muere, pero si se la comen...
11-12	Posee dientes y garras afiladas. Los mordiscos causan un +3 al daño, pero tienen un penalizador en la triada de -2, las garras otorgan un +1. Causan daño letal, en lugar de contundente.
13-14	Posee alguna parte animal (zona inferior de de caballo para correr e doble, alas para poder volar, branquias para respirar bajo el agua, etc.)
15	Imita la apariencia física y las técnicas de sus adversarios. Sus atributos serán idénticos, pero su ENV es distinta.
16	Inmortal. Cuando sus PV lleguen a 0, perderá un punto de CON, FUE y DES por cada 5 puntos de daño negativos. Solo morirá si pierde toda su CON.
17	Absorbe ENV aspirando fuerte, a una distancia en metros igual a la FUE. El ataque se resuelve FUE+ vigor Vs VOL +coraje de la víctima. La diferencia positiva entre las tiradas son los puntos de ENV absorbidos y adoptados como propios. Si la ENV absorbida es superior a la propia, el monstruo recibirá un daño igual a dicha diferencia. Esto no funciona cuando la ENV está "adormecida".
18	El monstruo tiene una habilidad mágica, que no consume ENV. No puede aprender otros.
19	Brujo. El PJ puede aprender magia. Escoge un poder mágico de la lista de hechizos.
20	Tira 2 veces en la tabla, y combina los efectos o inventa otros.

- Un monstruo tendrá garras, pocos dedos, ojos amarillos, etc., cosas que entre el DJ y el jugador decidirán, así como posibles puntos débiles...

## Brujos.



Un brujo es un ser extraño que ha recibido extraños dones o ha estudiado en alguna oscura biblioteca.

MODIFICADORES: FUE-5, CON-5, INT+10, VOL+15, DES -5, CAR -5.

Suelen ser de apariencia muy extraña y pequeña. Por lo demás pertenecen a una especie como los demás, así que tira 1D20:

1-4 Aspecto alien      5-8 Aspecto de monstruo  
9-20 Aspecto humano.

- Usan ENV para realizar magia, su nivel de ENV está determinado por  $(INT + VOL) \times 3$ .

- Un brujo comienza con dos conjuros del capítulo Magia.

## Aliens.



En realidad, esta etiqueta se refiere a aquellos seres humanoides extra terrestres que no pueden ser incluidos en las otras categorías. Los descritos a continuación son que salían bajo las órdenes de Freezer. Son una raza guerrera, aunque con menos instinto que los Guerreros del Espacio y más reflexivos. Generalmente tienen bajo sus filas "reclutados" a algunos Guerreros del Espacio. Tienen apariencias múltiples, con apéndices nasales, tímpanos exteriores (recuerda a las "las fuerzas especiales" de Freezer).

MODIFICADORES: FUE+10, CON+5, INT+5, DES+5, CAR-10, VOL -5.

- Poseen una facultad extraña, un poder mágico (Ver Magia), que consume ENV.

- Son capaces de "respirar" en el vacío.

- Tienen la capacidad de transformarse (si llegan a ser lo bastante poderosos).



## Humano extraordinario.



Sobran las descripciones (Krillin, Ten-Si-Han, El maestro Tortuga...). Los humanos tienen una serie de rasgos bastante particulares. Un PJ tira 1d20 y consulta la tabla:

1d20	Detalle
1	Tiene 3 ojos (en la cabeza). PER+10, DES+5
2	Al ocurrir cierto evento (como estornudar), suceso que se evita con un tiro VOL + concentración a dificultad 25, el PJ cambia de carácter (pacífico-violento, casto-lujurioso, etc.). Su forma cambiada le dará un +10 en un tipo de tiradas, a definir por el máster.
3	Cuando llueve, cambia de color, y gana +10 DES. Es un PJ que debe beber mucha agua.
4	Camaleón. Esconderse + 20.
5	Hermafrodita. Seducción y Subterfugio +10.
6	Gigantón el PJ mide al menos cuatro metros FUE y CON +7.
7	Tiene alas (puede volar a su MOV a pie, sin consumir ENV). Las alas tienen una armadura de +5.
8	Tiene una armadura de placas por piel (excepto en algunas zonas... ¡como la nariz,

	malpensado!), tiene Armadura+10. Se mueve con gran soltura, pero no veas como conduce la electricidad.
9	Tremendamente vanidoso y bello. CAR+15
10	Combina 2 efectos o inventa otros.
11	Si se moja, se transforma en una chica pelirroja. Destreza y Carísima +7 cuando se transforme.
12	Ha ido a la escuela de transformación. Puede transformarse en cualquier persona u objeto. Realiza una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 20, por cada valor de diferencia, al transformación dura un turno. Las capacidades físicas del personaje no cambian en absoluto.
13	Al mojarse, el PJ se transforma en un pequeño cerdito negro. Carisma y Destreza +10, Fuerza y Constricción -6 cuando se transforme
14	El PJ es un hombre lobo. Cada vez que vea algo redondo y brillante ha de superar una tirada de Voluntad + concentración a nivel 25, de lo contrario, se transformará en una bestia peluda durante, al menos doce horas. FUE +10, CON +5, DES +5 y CAR -5 mientras sufra el cambio
15	Viejo verde. El PJ tiene más años que Matusalén. INT +10, HAB +10, DES -5, CAR -5.
16	Hijo rico. El PJ es hijo de un millonario. Otórgale una serie de posesiones por valor de 3d20 PG
17	Pulga. El PJ mide, como mucho, un metro. Destreza +10. +5 en sigilo y ocultarse.
18	Estrafalario. EL PJ va disfrazado de pollo, completamente vendado, o de cualquier otra chorrada. Carisma y Voluntad +7 (a causa de la autoestima).
19	Invisible. El PJ es completamente invisible. Puede ser escuchado tirando percepción + alerta Vs Habilidad + sigilo, pero con un modificador de -10.
20	Brujo. El PJ puede aprender magia. Escoge un poder mágico de la lista de hechizos.

Todo humano extraordinario tiene la capacidad de alterar su potencial de combate (ver niveles de fuerza).

# Capítulo III: Reglamento.

## LA TIRADA

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma Atributo + Habilidad + 1 dado de veinte caras (1d20) y compáralo con un Número de Dificultad (o ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.**

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos.

Los éxitos nos señalan lo bien que lo hacemos. Un éxito es algo conseguido por los pelos, y un 10 una proeza milagrosa e inaudita.

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

Para que te hagas una idea, aquí dejo una extensa tabla, donde reflejo la dificultad con un montón de ejemplos, tanto realistas como sobre humanos. Las dificultades pueden sumarse de muy diferentes formas. Por ejemplo, si quieres lanzar un coche a 10 metros de distancia has de superar una tirada de Fuerza + vigor a dificultad 40, y saltar un foso de 10 metros para un hombre de 85 Kg. supondría una dificultad de 25.

Para romper un objeto, también se tendrá que tener en cuenta la dureza de un material, por ejemplo, doblar una viga de acero supondría una dificultad de 30.

La tabla también puede usarse para calcular el daño por colisiones y caídas. Solo, hay que sumar la dificultad del la velocidad (o la altura) con el peso del objeto con el que colisionamos. Por ejemplo, un coche a 200 Km. por hora causaría unos 49 puntos de daño. En caso de que sufriésemos una caída, o nos cállese algo del cielo, también habría que sumarle la dificultad correspondiente a la aceleración de la gravedad (en las caídas, a menos de 2 metros, no apliques esta regla, y a menos de 10 metros, el daño es la mitad, al caer de pie).

Por último, he introducido algunas maniobras de conducción típicas, y algunas dificultades para el uso de súper poderes y magia. Por ejemplo, mover mediante telekinesia una alfiler tendría una dificultad de 32 + la dificultad propia de la distancia a la que se encuentre.

Ante todo utiliza el sentido común, tanto a la hora de escoger el tipo de tirada, como a la hora de imponer una dificultad justa.



Dif.	Peso / Distancia	Doblar/partir	Salud	Habilidad y pilotaje	Magia y súper-poderes.
3	2 kg/m		Aguantar 30 s. la respiración		
6	4 kg/m		Aguantar la respiración 1m.	Retroceder, arrancar.	
9	6 kg/m	Plástico.	Colisión a menos de 60 Km. Resistir anestésicos o el alcohol.	Algo muy fácil	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
12	8 kg/m	Madera	Colisión a unos 100 Km.	Algo fácil para una persona adulta.	Quemar una tabla de madera. Crear agua.
15	16 kg/m		Resistir un resfriado	Frenar un coche. Algo normal.	Levitar, lanzar un rayo.
16	Un niño.	Tabla	Colisión a unos 150 Km.	Giro de 180º con un vehículo.	Lanzar un conjuro de nivel 1
18	32 kg/m		Resistir una enfermedad normal, o sobreponerse a un ambiente severo.	Algo complicado. Conducir en zigzag	Lanzar un conjuro de nivel 3. Invocar a un oso, alzar un muro de tierra
21	62 kg/m Alzar una mujer	Plomo	Resistir un veneno moderado. Colisión a menos de 200 Km.	Algo difícil en la vida real. Esquivar un obstáculo conduciendo.	Lanzar un conjuro de nivel 6. Moldear el hierro, perforar un muro.
24	125 kg/m Alzar a hombre corpulento.	Aluminio	Resistir una neumonía o similar. Sobreponerse a un ambiente hostil.	Algo muy difícil. Pasar entre 2 objetos o recuperar el control pilotando.	Invocar un demonio menor, moldear el acero.
27	250 kg/m		Evitar una borrachera. Colisión a unos 300km.	Pilotar un avión en un huracán.	
30	500 kg/m	Hierro	Sobreponerse a una droga peligrosa. Resistir una enfermedad casi mortal.	Algo humanamente imposible.	Hacer que un volcán activo entre en erupción.
33	1t/km		Aguantar media hora la respiración.		Mover objetos difíciles, como un alfiler.
36	2t/km Alzar un coche.	Acero	Resistir el veneno de una cobra.	Algo épico.	Transformar una moto en una limusina
39	4t/km. Alzar una furgoneta				Manipular reacciones químicas.
42	8t/km	Acero reforzado.	Aguantar una hora la respiración.	Algo increíble.	Levantar un tanque, desintegrar a alguien
45	16t/km Alzar un tanque	Titanio		Algo legendario.	Manipular las moléculas.
48	32t/km			Algo súper-heroico.	Moldear el adamantino, provocar un maremoto
51	64t/km		Aguantar en el vacío exterior.		Poner en órbita un elefante
52	Levantar un tren				
54	128t/km	Adamantino		Algo titánico.	
57	256t/km. Alzar un barco.				Sacar a flote un barco, levitar una montaña.
60	512t/km		Sobrevivir a una inmersión en el magma.	Algo cósmico.	
63	1024t/km.				Destruir una ciudad, mover placas tectónicas
66	2050t/km				
69	4100t/km			Algo divino.	Lanzar una montaña fuera del planeta.
72	8200t/km.		Aguantar temperatura solar		Desintegrar un planeta.

## Índice de éxito.

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, si no que también es preciso averiguar como de bien la hemos realizado.

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

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

## 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 cosa, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los personajes no jugadores implicados.

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

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

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

## Tirada sostenida.

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

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

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

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

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

## Modificadores.

Los modificadores son situaciones que alteran una tirada. Súmalos al atributo antes de tirar.

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

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

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 su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria a su personaje.

## Simplificando la cosa.

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

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano, por lo que no se necesitaría de tiradas para resolver esta situación.
- Si la descripción de la acción por parte del jugador da pie a ello, puedes adjudicar un éxito automático, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema de amor a una dama, no es necesario realizar tiradas de seducción, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar esa noche.

Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. 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. Si la supera, el PJ logra noquear al guarda, y puede seguir con la aventura.

## Conducir.

Se trata de manejar un coche, dirigir una fortaleza espacial, o cualquier cosa que se realice con un vehículo. Para realizar una maniobra se utiliza Habilidad + conducir, pilotar o dirigir, dependiendo del tipo de vehículo, contra la dificultad de la acción a realizar.

Los vehículos tienen parámetro, denominado maniobrabilidad (MV), que pueden modificar la tirada. La MV de un coche suele ser -4, mientras que al de una moto -2, y la de un camión -6. Consulta el suplemento de vehículos para más detalles.

## COMBATE.



Cuando hay gresca, se frena el juego y se juega en turnos, también llamados “rounds”. Un turno representa 3 segundos. Cada héroe puede intentar una acción por turno. Después de que hayan actuado todos, el turno acaba.

### La tirada de combate.

Un combate básicamente consiste en una serie de tiradas enfrentadas por parte de cada uno de los implicados. Los jugadores describen la acción que va a realizar su personaje, y el master pide la tirada que estime oportuna.

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

Es interesante que los participantes narren lo que van a realizar sus personajes con detalle. Ya que si tienen éxito, la acción se desarrollará tal y como hayan especificado.

### Florituras con arma blanca.

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

### Desplazarse o esquivar.

Realiza una tirada de Destreza + Atletismo a dificultad 15, o DES + Pelea VS la tirada de ataque.

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

Para desplazarse nadando o escalando, es igual, pero dividiendo la distancia entre 2. Otros tipos de desplazamiento, como volar, necesitan poderes o de una habilidad específica para ese tipo de movimiento.

### Acción múltiple.

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

### Poderes y habilidades extrañas.

Igual que en un combate normal. Se tira Atributo + habilidad a una dificultad adecuada y, si se tiene éxito, se aplica los beneficios de dicho poder.

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

La habilidad implicada pueden ser Magia, Psiónica, o cualquier otra que uses en tu juego.

Así, por ejemplo, para usar unas cuchillas de energía tiraríamos FUE + Psiónica, y para lanzar un proyectil mágico, PER + Magia.

### Defensa mental

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



### **Iniciativa**

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

Bloquear o esquivar suma +5 a la iniciativa

### **Pelea cuerpo a cuerpo.**

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

### **Ataque a distancia.**

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

## **El nivel de desafío**

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

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

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

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

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

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

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

## **Armas.**

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, súper poderes, etc.) que pueda infringir daño.

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

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

### **Estadísticas en todas las armas.**

Estos parámetros son comunes a todas las armas.

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

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

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

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

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

**Cadencia (CAD):** es cuantos proyectiles pueden salir del arma cada turno.

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

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

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

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

**Recarga (R):** Indica el número de proyectiles que pueden ser recargados en un turno. Si no pone nada, se recarga al completo en 1 turno.

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

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

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



## DAÑO Y SALUD.

### Daño en combate.

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

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

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

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

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

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

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

### Heridas y recuperación.

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

Un PJ recupera al día (a la semana, si quieres ser realista) tantos PV como CON/2 posea (o sea, su DC), siempre que se esté en reposo y bajo cuidados. También puede recuperar DC puntos de Aguante por turno de inactividad o conversando con un enemigo en una pelea (usando frases ingeniosas y pausas dramáticas).

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

## Cobertura y daño a objetos.

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

Los objetos solo sufren daño si reciben un ataque de cierta envergadura. Un personaje humano no puede dañar un objeto de piedra sin usar herramientas, por lo que no importa los PDE que tenga, no obstante, alguien con la fuerza de Vegeta, puede hacer añicos un edificio de un solo golpe. Una vez más, la tabla de dificultades puede darte una idea de cuando un PJ puede romper algo con sus manos desnudas y cuando se ha de entablillar el brazo.

OBJETO	PDE	OBJETO	PDE
Maleza (por m)	5	Muro de cemento (1 m)	50
Rocas (por m)	30	Muro de metal (1 m)	70
Grandes árboles	80	Muralla reforzada (1 m)	50
Cristal (por m)	5	Cerradura metálica	5
Muro madera (1 m)	10 – 15	Puerta de madera	5
Verja de metal (1 m)	5 – 10	Puerta metálica	30
Muro de piedra (1m)	30	Puerta de fortaleza	100
Muralla	200	Montaña pequeña	500
Ciudad	1.000	Montaña tipo Everest	3.000
Satélite	5.000	Planeta	15.000

Si un objeto pierde una parte de sus PDE, quedará dañado en mayor o menor medida, dependiendo del daño sufrido, y es cosa del DJ describir la escena como buena mente pueda.

**Aviso:** Ten cuidado con la destrucción de planetas. Puede llegarse el caso que los jugadores acumulen suficiente poder para hacer volar el planeta donde se desarrolle la aventura, mandando toda la partida al garete. En la serie, los ataques más devastadores solían verse desviados hacia el espacio, o solo rozaban la superficie planetaria, por lo que pocas veces se terminaba destruyendo el planeta. Los jugadores han de ser conscientes del poder de sus PJS.

## Explosiones.

Cuando una bomba explota, o una onda de energía colisiona, suele provocar una onda expansiva que daña todo lo que se encuentra a su alrededor. Esta onda va perdiendo potencia hasta que deja de actuar.

Por norma, una explosión tiene tantos metros de diámetro como puntos de daño ocasione. Si causa 20 de daño, tendrá 20 metros de diámetro. Casos excepcionales, como una escopeta, o un lanza llamas, también les ocurrirá lo mismo, pero en este caso el radio de acción será de un metro por cada dos puntos de daño.

Para esquivar una explosión no basta con esquivar el ataque. Es necesario salir del área de impacto. Por tanto hay que realizar dos acciones en el mismo turno: esquivar el ataque (acción esquivar), y desplazarse a un lugar lo suficientemente lejano (acción de movimiento).

Fallar la tirada de esquivar supone comerte todo el daño de lleno, fallar al tirada de movimiento, supone ser alcanzado por la onda expansiva. Por cada metro que nos alejemos del epicentro, el daño de la explosión será reducido en un punto.

## Otros daños.

**Empujones:** Por cada 5 puntos de daño (antes de aplicar la armadura) se es empujado 1 m.

**Caídas:** Por cada metro de caída libre se sufren 3 puntos de daño, absorbibles por la defensa contundente del personaje. A partir de los diez metros, el daño es de 6 puntos por metro de caída.

## Sustancias y elementos nocivos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



## EXPERIENCIA.

La experiencia se consigue a medida que el personaje avanza en el juego, y sirve para mejorar sus habilidades. Los puntos de experiencia (PX) pueden usarse para aumentar algunos rasgos, pero no puedes invertirlos en equipo, ni en ventajas ni en desventajas, no son PG.

Dependiendo de lo bien que lo haga un PJ, otorga los puntos de experiencia que creas oportuno. Puedes otorgar los puntos cada día, al terminar una misión, o cuando lo creas conveniente.

En primer lugar, valora el éxito de la partida:

1px: éxito de la partida escaso, mal ambiente

2px: éxito normal de la partida

3px: partida memorable, todos satisfechos

En segundo, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-1px: El jugador arruina el ambiente, poca participación.

+0px: Una participación regular, sin mucho interés.

+1px: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

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

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

-1px: Interpretación escasa.

+1px: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de la personalidad de su PJ.

+1px: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o a suya en particular).

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

En determinadas ocasiones, y solo si el enemigo a supuesto un desafío real, otorga PX al derrotar un contrincante. La cantidad de PX por enemigo derrotado será su ENV dividido entre 5. Si en la pelea participan más de un jugador, la recompensa se dividirá a partes iguales.

## Los usos de la experiencia.

Básicamente, la experiencia se usa para dos cosas:

- Subir habilidades. El incremento de una habilidad cuesta un PX por el nivel a subir. Es decir, para pasar de nivel 5 a nivel 6 hay que invertir 6 PX.
- Para obtener nuevas técnicas y estilos de artes marciales. En este juego los personajes van evolucionando y mejorando en el combate, por lo que se puede invertir experiencia en nuevos movimientos de lucha o técnicas de combate. El coste en PX será el mismo que el dado en PGS.

A parte de esto, cada vez que el PJ alcance los 100 PX, el personaje sube de nivel gratuitamente.

Automáticamente, por cada nivel subido, se gana 20 puntos más en energía y en vitalidad. Además se obtiene un punto en 4 de los atributos principales, a determinar por el jugador (con el consiguiente aumento en Vitalidad y Energía que eso puede conllevar, si se suben los atributos Voluntad o Constitución). De esta forma se refleja el aumento desmesurado que alcanzaban los personajes a medida que avanzaba la serie.

# Capítulo IV:

## Combate

### extendido.

Las reglas dadas a continuación solo han de aplicarse en los combates donde intervengan los DBJS.

Estas reglas varían de las aplicadas en los combates entre humanos, ya que enfatizan bastante el combate, tal y como debe de ser en una ambientación de este tipo.

Si no te gusta, siempre puedes pasar de estas reglas, y usar el sistema normal de resolución de acciones para todos los combates, tu mismo.

## **ASALTOS Y ORDEN DE ACTUACIÓN.**

### **Orden de combate**

Tal y como ocurre en el combate básico, el combate avanzado estructura en asaltos. Un asalto, por lo general tiene una duración de 3 segundos y pueden realizarse cualquiera de las acciones ya señaladas, además de otras que se mencionarán después.

La diferencia radica en cuantas acciones puede realizar un personaje en un combate.

Aquí no están permitidas las acciones dobles o triples, se supone que los contendientes están luchando a tope. La cantidad de acciones lo dará **la iniciativa**.

Realiza una triada de destreza + alerta por cada combatiente. El orden de acción se determinará por el orden de iniciativa.

Por cada 10 unidades sacadas, el personaje podrá realizar una acción durante el asalto. Usando la maniobra de guardar acción, el jugador puede decidir entre atacar primero, o guardar su acción hasta comprobar que va a hacer otro personaje más lento, y actuar en consecuencia.

Una vez que todos los combatientes han realizado todas sus acciones, se da por finalizado el asalto, y se ha de realizar de nuevo una triada de iniciativa. Dependiendo de las decisiones tomadas y del curso de la batalla, la tirada de iniciativa puede sufrir penalizadores o bonificaciones (más abajo).

### **Declaraciones.**

Cada combatiente hace sus declaraciones por orden de inferior de iniciativa (ya que los más diestros reaccionan antes y podrán responder mejor ante las situaciones).

Dichas declaraciones han de ser abiertas, es decir, han de abarcar el abanico de posibilidades que cada PJ/PNJ prevea como posibles, estableciendo condiciones (si... entonces) para luego resolver las acciones. Lo que se pretende es que éste no sea un sistema de "pillos", sino que todos estudian los posibles resultados y actúan en consecuencia. EJEMPLOS:

*Mi PJ (que se enfrenta a otro con acciones extras) declara contraatacar con un proyectil de energía el ataque más dañino que me lance el adversario. Por su parte, su adversario (que en un principio tenía pensado esquivar el ataque de su oponente más lento, y luego atacar), viendo sus intenciones, declarará hacer dos ataques por separado, uno de ellos más potente que el otro.*

*Mi PJ declara esquivar cualquier ataque que le sobrevenga, desplazándose hasta las rocas cercanas. Si no recibe ningún ataque, él mismo lanzará un proyectil mientras se desplaza hasta las rocas. Los adversarios decidirán uno a uno qué hacer.*

Cualquier posibilidad no cubierta en la declaración se considerará no interferible por los afectados que no la incluyeron en su declaración.



## REGLAS ESPECIALES.

### Movimiento en combate.

En combate, si se realiza alguna acción o se esquiva, el movimiento se reduce a la mitad.

#### **Combinaciones posibles:**

D- Se puede esquivar y mover.

B- Se puede mover para atacar sin penalización, siempre y cuando antes del movimiento no haya que oponer resistencia a un ataque, sea este certero o no.

C- Se puede atacar y mover al tiempo, aunque el % de ataque se reduce a la mitad.

D- Se puede esquivar, mover y atacar, aunque el nivel de esquivar y atacar se reducen a la mitad.

Siempre que al movimiento le acompañe una acción, éste se reduce a la mitad.

*EJ: Krilín esquiva los proyectiles de su enemigo Satanás, y le intenta dar una patada en la nuez. Aquí, Satanás podía haber previsto semejante reacción y podía haber declarado esquivar y atacar con el proyectil. Si no lo declaró, y Krilín esquiva su ataque, se tragará la patada sin poder oponer resistencia.*

### Esquivar.

Una persona puede esquivar en un asalto tantas veces desee. Para ello, realiza una única tirada de esquivar, y divide el resultado entre todas las veces que se desee esquivar.

### Posición ventajosa.

En cualquier momento en que un combatiente esté en una posición más elevada, cubierto o con mayor movilidad, su oponente tiene un -10 en la iniciativa en el próximo asalto. Para determinar en un momento dudoso si se gozará de ventaja o no, tirar (no es una acción) DES +alerta de forma enfrentada.

También se consigue una posición de ventaja en un contra ataque que sorprenda al rival. Si conseguimos bloquear un ataque y atacar en el mismo turno de forma que nuestro adversario no pueda reaccionar (o sea, que no le quede más acciones, o que sea sorprendido), entonces también se entra en una posición de ventaja.

### Emboscada/sorpresa.

Un combatiente puede intentar escabullirse entre el polvo, esconderse tras una explosión, etc. Esto puede lograrse con un tiro de Habilidad + Sigilo contra la Percepción + alerta del oponente. Así mismo hay penalizaciones a la tirada de percepción por la distracción. Un ataque por sorpresa o una emboscada bien realizada otorga un bono en la iniciativa de 20 puntos.

### Varios adversarios contra uno.

A un mismo combatiente le pueden atacar hasta un máximo de 6 personas si está volando al descubierto, o por 4 si posee algún flanco cubierto.

En estas situaciones, el solitario debe dividir sus acciones de ataque entre el número de atacantes que desee bloquear o golpear. Los ataques ignorados, no requieren tirada enfrentada, y pasan a ser una tirada simple (un golpe casi seguro). Esto mismo sucede si alguien puede atacar varias veces en un asalto, en cuyo caso, cada ataque extra es como otro combatiente para el que se ha de defender (a no ser que muera antes de dar su segundo o tercer golpe).

Así mismo, el grupo atacante se entorpece mutuamente, por lo que tienen un -3 por cada persona que acompañe al primero.



## El choque de poderes.

En la serie era muy común que dos personajes lanzaran sus respectivas ondas de energía a toda potencia y estas, al chocar, se llevasen un rato “forcejeando” hasta que todo saltase por los aires.

Para que esto ocurra, ambos contendientes han de lanzar sus respectivos ataques a la vez o, al menos, con el suficiente tiempo para que el ataque bloquee el del contrario.

A la correspondiente tirada de ataque, se ha de sumar un +1 extra por cada 10 puntos de ENV que consuma nuestra técnica, el vencedor “avanzará” con su onda de energía tantos metros como diferencia entre las tiradas. Si el ataque no alcanza al rival en un asalto, se deberá realizar de nuevo la triada, con el consiguiente gasto de ENV.

Después de cada asalto de “choque”, el DJ ha de lanzar un d20 en secreto, si el valor del dado es 7 o menos, ambas ondas explotan en ese instante, y la explosión resultante sumará el daño de ambos ataques.

Después de que se origine el ataque, comprueba la distancia de cada combatiente y la distancia de la onda expansiva, y calcular el daño sufrido a cada uno. Este tipo de explosiones no pueden ser esquivadas, a menos que el combatiente hubiese declarado antes de comenzar algo como “disipo el ataque con mi bola de energía y le ataco por la espalda”, pero eso solo tendrá efecto si nuestro ataque de es lo bastante potente para disipar el ataque enemigo, de lo contrario nos lo comeríamos antes de poder movernos.

## Midiendo el índice de éxito en un ataque.

Este apartado es opcional. Con esto, las técnicas de combate y los ataques de los DBJS serán mucho más devastadores y exagerados, pero reflejarán al 100% lo visto en la serie.

Si no usas esta opción, el juego perderá bastante “potencia de fuego” (Por ejemplo, un ataque de 100 puntos de daño, en lugar de destruir medio planeta, “solo” haría un agujero a una montaña), alejándose un poco del espíritu de la serie, pero haciendo mucho más fácil de controlar las salvajadas de tus jugadores.

La cosa es bien sencilla:

En el reglamento básico ya comentábamos que no es lo mismo sacar una tirada justa, que hacerlo por un amplio margen. El índice de éxito se calcula restando la dificultad (o la tirada rival, en caso de un enfrentamiento) al resultado de nuestra propia triada, y cuanto mayor fuese esa diferencia, mejor realizábamos la acción. Pues eso mismo puede aplicarse en los combates. A más éxitos, más daño.

Éxitos	Daño	Éxitos	Daño
Menos de 5	/2	30	x8
5	x2	35	x10
10	x3	40	x12
15	x4	45	x14
20	x5	50	x16
25	x6	55	x20

Como ves, la progresión es muy sencilla de recordar. Pero, por supuesto, tú puedes realizar las modificaciones que desees, ajustando de este modo el nivel de devastación de los combates.

En un combate entre guerreros equilibrados, esto tendrá poca relevancia, ya que la diferencia de éxitos será normalmente pequeña, pero si al DBJ le da por lanzar un ataque contra la superficie del planeta (que sería una mísera tirada a dificultad 15), podría fácilmente alcanzar los 40 éxitos, con lo que una técnica lo suficientemente poderosa (de unos 150 puntos de daño) podría dañar seriamente la superficie, o incluso cargarse el planeta entero. Es una salvajada, lo sabemos, pero es que Dragon Ball es una serie muy bestia.

Es aconsejable tener esta tablita a mano, de esta forma es muy sencillo calcular el daño infringido en cualquier momento.

## ESTRATEGIAS DE COMBATE.

### Entrar en calor.

Normalmente, una persona tiene su ENV dormida, a 1/2 de su valor total actual, así mismo, las técnicas y maniobras de lucha causarán la 1/2 del daño realizado y no poder usar ENV para aumentarlo. Esto es así hasta "probar" a tu adversario durante 10 asaltos. Pasado ese tiempo, se suele luchar seriamente.

Un personaje puede decidir entrar a por todas, y subir al máximo su potencia de combate, pero para ello ha de sacrificar un punto de aguante por cada nivel de experiencia que se posea (o sea, la experiencia acumulada dividida entre 100).

### La fuerza "por niveles".

Estructurar la capacidad de combate por niveles es una estrategia que permite reducir el consumo de energía y camuflar el verdadero potencial de combate del personaje.

Las divisiones que se han de hacer en cada nivel de fuerza son:

- De 1/2 para la FUE. (Actual)
- Restar la cuarta parte de la CON. (Actual)
- Restar la sexta parte de la DES. (Actual)

Una vez disminuidas las 3 características principales, el consumo de ENV en cualquier técnica de combate será de la mitad mientras estas permanezcan así disminuidas.

Tras esto, se pueden dividir de nuevo con el mismo procedimiento las características, y cuando las tres hayan sido disminuidas, el consumo de ENV será de 1/3, y así sucesivamente por cada nivel de fuerza que se posea.



Subir un nivel de fuerza cuenta como calentamiento, por lo que es un método efectivo para hacer acopio de todas tus fuerzas sin tener que esperar esos 10 turnos, pero consume un turno completo.

Existen dos variantes: las transformaciones, y la variación de potencial de combate.

### *Las transformaciones.*

Consiste en alterar el aspecto físico de forma bastante evidente. Las transformaciones en Súper Saiyajin, o los cambios de Freezer son buenos ejemplos. La capacidad de transformación solo está disponible en los Saiyajins y en los alienígenas, y se obtiene una cada 1500 puntos de experiencia (O sea, cada 15 niveles).

### *Variación del potencial de combate.*

Consiste en una disminución consciente de la potencia de combate para adaptarte mejor a una vida pacífica. Es lo que hacían todos los guerreros terrestres en Dragon Ball Z (Recuerda que cuando Radix, Napa y Vegeta llegaron a la Tierra se sorprendieron mucho al ver que los terrícolas podían camuflar su capacidad de lucha). Funciona igual que las transformaciones, pero no alteran el aspecto físico (solo se produce un aura de energía en torno del PJ de un cm por cada 10 puntos de energía), y se obtiene uno cada 500 puntos de experiencia (O sea, cada 5 niveles)

Los humanos extraordinarios y los Namekianos disponen de esta capacidad de forma natural. Las demás razas podrán adquirirla pagando 20 puntos de experiencia, 10 si lo han visto hacer a alguien. No se puede obtener mediante PGS.

### Reducir nivel de fuerza.

Un ser de fuerza extraordinaria puede controlarse voluntariamente a nivel humano, si bien, esto le cuesta (tirar concentración +VOL a una dificultad variable, en función de las circunstancias). Dependiendo del éxito de la tirada, puede reducir sus atributos a la mitad o menos.

## Acostumbrarse a una técnica.

Una misma técnica sobre el mismo adversario que esté acostumbrado a ella puede ser realizada varias veces, pero con un -3 en la tirada de lucha por cada vez sucesiva.

Para acostumbrarse a una técnica hay que superar una tirada de INT+ investigar a una dificultad 25. El personaje no tiene por que estar presente, puede espiar al PJ desde una esquina oculta o a través de una videocámara.

Esto es muy útil para que los jugadores deban de inventarse nuevas técnicas distintas, y no apalancarse en su mega ultra híper ataque de la muerte.

## Sucesos del entorno.

El entorno interactúa con los PJs. Si alguien se estrella contra una montaña, ésta recibe daños. Generalmente el DJ se debe limitar a describir las consecuencias que tiene el combate sobre el entorno, valiéndose de la mitad de los daños provocados entre los combatientes. Este mismo indicador puede funcionar como penalización para el siguiente/s asalto/s en esa zona (una explosión, etc.).

También se puede tirar 1D20 y comprobar: valores altos significan altos destrozos, rocas que caen, tuberías que estallan, desprendimientos, nubes de polvo, etc.



## La concertación de energía.

Un personaje solo puede manejar en un turno tanta ENV como puntuación en Voluntad posee.

Si quiere realizar una técnica que consuma más energía, ha de realizar una tirada de concentración.

Para poder realizar este movimiento, se ha de sacrificar un turno completo y realizar una triada de Voluntad + concentración a dificultad 15. Por cada valor positivo, se consigue recopilar un punto de nuestra reserva de energía.

## El “inflado”.

Esto viene a ser lo que yo llamo “el efecto Mutenroi”, por que se da por primera vez cuando el Maestro Muten Rossi lanzó el Kame Hame Ha para apagar el incendio del castillo de Gyuma. La cosa consiste en que el personaje acumula una gran cantidad de ENV para potenciar uno de sus atributos físicos durante un asalto. A costa de consumir 10 puntos de energía, se gana un punto en una característica durante la próxima tirada.

Por cada 5 puntos de Fuerza, Voluntad o Constitución obtenidos de esta forma, se pierden dos de Destreza, y por cada 5 de destreza aumentados, se pierden 2 de Constitución. Esto es lo que le pasaba a Trunks cuando luchó contra Célula, el tío se infló tanto que quedó acartonado y perdió muchísima velocidad.

## Intervalos.

Aunque los personajes suelen tener mucha energía, esta puede bajar a ritmos vertiginosos en un combate. Si te fijas, en la serie, los personajes suelen tomarse unos momentos para pararse y decir cuatro chorradas, antes de volver a la carga.

Si los jugadores hacen lo mismo, podrán activar la maniobra de Recuperar durante esos turnos que se lleven hablando, y recuperar algo de ENV.

Una frase bien interpretada se considera un turno completo.

## Impresionando.

Liberar tu energía de golpe puede causar impresión en tu rival, o viceversa. Cuando esto suceda, realiza una tirada enfrentada de ENV+ Voluntad +coraje. El perdedor quedará impresionado por la fuerza del rival y tendrá un -10 a las acciones durante dos o más asaltos (un asalto extra por cada diez fracasos).

# Capítulo V: técnicas y poderes.

## QUÉ ES UNA TÉCNICA.

La definición funcional de una técnica es básicamente: *"la manera de emplear una habilidad de forma que se aproveche la energía necesaria para su uso, se mejore su rendimiento, su eficiencia y sus efectos"*.

Hablando en cristiano, tu PJ aprenderá técnicas para realizar mejor sus ataques y lograr efectos específicos.

Las técnicas y poderes de un DBZ pueden ser de tres orígenes distintos:

- Técnicas de lucha, como la "onda vital" o la multiplicación de imágenes. Son aquellas destinadas exclusivamente al combate físico (o energético, que es lo mismo). Las técnicas de lucha no pueden ser desarrolladas por seres humanos normales, pero están disponibles para todos los DBJS que deseen adquirirlas.
- Conjuros mágicos, similar al anterior, pero menos orientados al combate físico (poderes mentales, invocación de objetos y cosas por el estilo). La magia solo está disponible en aquellos DBJS cuyas razas indiquen que puedan manejar la magia.
- Estilos de artes marciales. La forma que tiene cada luchador de dar patadas y puñetazos. Todos los personajes pueden tenerlas (humanos corrientes o no), pero sus efectos son muy superiores en los DBJS.

Cuando ataques, usarás la tirada apropiada:

- Si la técnica es como un puñetazo: usa Fuerza +pelea,
- Si consiste en lanzar un rayo: Percepción + puntería.
- Si es una salva de disparos: Destreza + puntería.
- Si es algo tipo poder mental: Voluntad + concentración.
- Si es una técnica de movimiento: Destreza + Atletismo.

- Si se trata de un golpe ágil y certero: Habilidad + pelea.
- Si se trata de un ataque certero con un arma blanca: Habilidad + lucha.
- Si es un golpe bruto con un arma: Fuerza + lucha.
- Para bloquear un ataque: Habilidad + pelea o lucha, si se bloquea con un arma o escudo.
- Control mental o controlar un demonio: Carisma + ocultismo.
- Magia y esoterismo: Inteligencia + ocultismo.
- Etc. Usa el sentido común.

Cada técnica funciona igual que un arma, otorga ciertos modificadores a las triadas, suma cierta cantidad al daño, y tiene ciertos efectos específicos. Pero en lugar de mirar tú casilla de armas, mirarás y usaras tu casilla de técnicas.

Cuando quieras calcular el daño, es lo mismo, coges la diferencia entre ambas tiradas, y le sumas el daño de la técnica. Aunque si existe una gran diferencia de nivel, el factor suerte queda bastante atenuado.

Inicialmente un PJ no controla ninguna técnica, sabe algo, pero le falta perfeccionarlo. En cuanto consiga algunos puntos de Experiencia seguramente empezará a dominar técnicas. o quizás se las enseñe el Maestro Tortuga...

A menos que se diga lo contrario, **Los PGS gastados en la técnica señalan la cantidad de energía que dicha técnica consumirá.** Es decir, una técnica que cueste 10 PG consumirá 10 puntos de agotamiento.

Esto hace que los personajes puedan agotarse en unos cuantos turnos si no miden bien sus fuerzas, por lo que el combate también requiere algo de estrategia. Por eso son importantes los intervalos mencionados anteriormente. En un combate largo, soltar cuatro frases cutres a tu rival, además de favorecer la interpretación y hacer más ameno el juego, puede llegar a salvarte la vida.

A continuación se detallan algunas técnicas básicas extraídas de la serie, junto a su descripción de efectos específicos. En el apartado de creación de técnicas, dejo otros más, que también pueden ser usados.

## TÉCNICAS DE ENERGÍA.

**PROYECTIL DE ENERGÍA (10 PG):** Lanza un potente rayo de energía que causa 20 puntos de daño a una distancia máxima de 512 m, y con un +1 a la iniciativa.

**EXPLOSIÓN DE ENERGÍA (5 PG):** Usar la aureola de ENV para dañar y repeler. Por cada ENV consumido, causamos un punto de daño, o ganamos un punto de resistencia extra durante un asalto.

**PROYECTIL DIRIGIDO (10 PG):** Permite alterar la dirección de un proyectil. Para que se desvíe y ataque de nuevo. Si el agredido no supera una tirada en contra de al sorpresa, no tendrá derecho a intentar esquivarlo. El ataque finalizará cuando el atacante no quiera seguir gastando ENV en desviarlo, o cuando el proyectil impacte con algo.

**RAYO OCULAR (15 PG):** Ataque simple y cercano. 10 de daño y +5 a la iniciativa

**KAME HAME HA DE NIVEL 2 (50 PG):** Potente haz de energía, que causa 80 puntos de daño a una distancia máxima de 1024 m. Existen versiones más poderosas que esta (La de fuerza 10 causa 400 puntitos de daño y cuesta 210 PG).

**LANZAMIENTO MÚLTIPLE (10 PG):** Cuando hablamos de lanzamientos múltiples del orden de los 10 proyectiles por asalto, debemos hacer lo siguiente. Determinar la diferencia entre los éxitos de las tiradas enfrentadas, o el nivel de éxito de una tirada simple. Cada punto es un proyectil que impacta (con máximo = el número de proyectiles disparados).

*EJ: Krilín Cabeza-Buque utiliza la técnica del lanzamiento múltiple, mientras que Piccol-etto decide esquivar la lluvia de proyectiles y quizá esconderse para luego sorprender a Krilín. El nivel de éxito de la tirada de Krilín, penalizada y todo eso es de 35, mientras que la esquiva de Piccol-etto es de 25, luego impactan  $35-25=10$  proyectiles. Cada uno de esos proyectiles hace 20 de daño. Piccol-etto recibe 10 impactos de 20 puntos de daño, uno detrás de otro, pero con una diferencia de tiempo insignificante. Como la armadura de Piccol-etto es de 30 puntos, ninguno de los proyectiles hace daño al sobrino de Piccolo.*

## TÉCNICAS DE CONTACTO.



**PICADO (5 PG):** Lanzarse desde alto al adversario, produce un daño adicional de 3 por cada 10 metros que se haya movido. El atacante recibe también 1/2 de los daños totales causados. Por cada 10 metros, el enemigo obtiene un bono de +1 en esquivar, a menos que sea cogido por sorpresa

**C ARGA (5 PG):** Parecido, pero desde horizontal. Daño adicional de 3 por cada 15M desplazados.

**AT. ESPECIAL (indefinido):** Sello personal del luchador, más difícil, más dañino.

**DIVISIÓN (10 PG):** El combatiente se divide en hasta un máximo de 5 cuerpos idénticos al suyo, pero divide sus características FUE, CON, VOL y DES, entre tantas divisiones como haya hecho. ¿Una ventaja?, que se lo pregunten al de los 3 ojos en su segundo combate con Goku.

**MULTIPLICACIÓN DE IMÁGENES (1 PG):** El combatiente corre muy rápido en círculo dividiendo su imagen por la velocidad lograda. El efecto de esta técnica es el de permitir un ataque libre por sorpresa si el afectado falla un tiro de percepción. Si no lo falla, se resolverá el ataque El consumo de ENV es de 1 más el golpe empleado (proyectil, golpe, etc.). Esta técnica no se puede combinar con otras técnicas, (aunque sí puedes inventar una nueva técnica que surja de la combinación de esta con otra).

**TÉCNICA DE KAITO DE NIVEL 5 (60 PG):** Envuelve al personaje en un aura rojiza que otorga un bono en Fuerza, Destreza y en la armadura corporal de 10 puntos durante un turno de forma inmediata. Pueden existir técnicas de Kaito a niveles superiores.



## PODERES MÁGICOS.

Los poderes mágicos solo están disponibles en aquellos jugadores que dispongan de magia. Si el personaje comienza con algún hechizo gratis, tira 1D20 para ver cual le toca. Si desea aprender alguno después, deberá pagar el coste en PG o experiencia.

Los costes de ENV de los conjuros son muy variables. Así mismo, la tirada de ataque de cada hechizo varía en función de su naturaleza.

Algunas razas pueden usar de forma innata un conjuro que pueden realizar sin gastar ENV (Por ejemplo, los dioses pueden curar y teletransportarse sin consumir energía), pero no podrán aprender otros nuevos a menos que se indique lo contrario.

1- EXTENDER MIEMBRO (2PG): Es igual a la capacidad Namekiana, y consume 2 ENV.

2- AGRANDARSE (25 PG): Se ganan 6 metros de altura cada vez que se use. Fuerza y Con +5, Destreza -5. Consume 10 ENV.

3- TELEPATÍA (5PG): Comunicación a distancia. Tira Voluntad + concentración a una dificultad impuesta por la distancia. Opcionalmente, puedes aumentar la dificultad entre 5 y 20 puntos, si hay algo que dificulte la comunicación (montañas, barreras de energía, dimensiones, etc.) Consume 5 ENV.

4- TELETRANSPORTE (5PG): Tiene 2 usos. Trasladarse a un lugar en el que ya se ha estado, o como segundo uso, trasladarse donde la persona buscada se halle. Requiere una acción, y la búsqueda de la persona algún que otro asalto (o ninguno si la persona está enfrente). La tirada es como la de telepatía. Consume 20ENV.

5- CREAR ARMAS (6PG): Puede hacer aparecer armamento que dura en escena 1 hora. Son el doble de resistentes que sus homólogos naturales. Sólo se puede crear 1 arma. La ENV requerida es despreciable.

6- PETRIFICAR (30 PG): Este ataque debe esquivarse, ya que el objeto que entre en contacto con el esputo, el rayo o gas (depende del PJ y su descripción), se petrifica o se convierte en chocolate. La petrificación se mantiene hasta que el mago invierta el proceso o muera. Un sujeto petrificado muere si la estatua en que se ha convertido se rompe. Gasta 50 ENV. La triada del mago será de Percepción +ocultismo.

7- ESCUDO (10 PG): Acción bloqueadora. El escudo permite bloquear cualquier tipo de ataque mediante una triada de Voluntad + coraje. Duran tantos asaltos como VOL tenga el mago y permite el movimiento. Consume 10 ENV.

8- LANZAR PRINGUE (10 PG): Sustancia purpúrea, pringosa y corrosiva. Se debe esquivar o todo lo que toque lo corroe, haciendo un daño igual a los éxitos obtenidos en la tirada (Habilidad + ocultismo). Además, dificulta los movimientos, dividiendo la DES por 2 hasta que se lo quite de encima (lo cual tarda 1 asalto o el gasto de 10 ENV). Lanzar pringue consume 10 ENV.

9- TELEQUINESIA (5 PG): Permite mover objetos o seres con la fuerza mental, para la cual el objetivo ha de ser visible o desprender ENV y estar presente. A efectos de regla, se usa Voluntad + concentración como si fuese Fuerza + vigor, o Fuerza + pelea.

10- CLARIVIDENCIA (5 PG): Ver o mostrar acciones lejanas, en un pequeño radio. La clarividencia se centra siempre en el epicentro de la búsqueda principal (por ejemplo, un combate, personas escondidas, etc.), o donde más ENV acumulada hay. Para cambiar de enfoque, se debe pasar 1 minuto. El gasto de ENV es de 1 punto por cada kilómetro de distancia. La tirada es de Percepción + ocultismo.

11- HIPNOTIZAR (5 PG): Permite controlar mentalmente a la víctima mediante el contacto visual. Se lanza Carisma + pres digitación Vs Inteligencia + concertación. Por cada éxito del asaltante, la víctima permanecerá un turno bajo su control absoluto. El gasto de ENV es 10.

12-INMATERIALIDAD (25 PG): El brujo se vuelve inmaterial, levita (sin gasto adicional de ENV) y puede atravesar cosas físicas. Desgraciadamente para él, el fuego y la energía le siguen dañando al menos la mitad de los puntos de daño, aunque la armadura del brujo no le protegerá. Un sujeto inmaterial no puede hacer daño físico ni desprender energía, de hecho la camufla. El gasto en ENV es de 1 por asalto.

13- CONGELAR: Lanzar aire helado. Debe esquivarse o neutralizarse con algo cálido. El aire congelante produce tanto daño por frío como diferencia en al tirada. El gasto en ENV es 10. La tirada es de Voluntad + ocultismo.

14- PARALIZAR (15 PG): Permite parar en seco algo y dejarlo así tantos turnos como diferencia entre ambas tiradas enfrentadas. El ataque no puede esquivarse, es visual y requiere una tirada enfrentada de Voluntad + concentración Vs Voluntad + coraje de la víctima. Un individuo paralizado no puede hacer ningún movimiento, únicamente emplear su ENV para aumentar su Constitución. El gasto en ENV es 5.

15- OSCURIDAD (3 PG): En un radio igual a la VOL alrededor del brujo se crea la más completa oscuridad. Un brujo con este poder normalmente ve en la oscuridad. La oscuridad dura 1 asalto por punto de ENV gastado. Para detectar al brujo es necesario tirar Percepción + alerta Vs Inteligencia + ocultismo

16- INVOCAR MONSTRUOS (30 PG): El brujo invoca en 1 asalto hasta 3 criaturas. Estas criaturas le obedecen y tienen 1D20+10 puntos en cada característica. Las criaturas permanecen allí CAR horas, después se van. El gasto en ENV es 30 por criatura.

17- CURACIÓN (5 PG): Sana todas las heridas y restaura la ENV, a 30 PV por asalto. Gasto=3 ENV por asalto. No funciona con uno mismo.

18- CONCENTRACIÓN (10 PG): Meditación que permite aumentar un 1 punto una habilidad por asalto concentrado, hasta un máximo del VOL turnos. Gasta 1 ENV.

19- OCULTAR ENERGÍA: Permite ocultar la ENV durante VOL asaltos. No consume ni cuesta ENV, y requiere un asalto. Ni siquiera los radares podrán detectar la presencia del brujo.

20- Combina 2 efectos o inventa otros.



## ESTILOS DE ARTES MARCIALES.

Un estilo de arte marcial refleja el estilo propio de cada personaje a la hora de golpear un rival.

A efectos de juego, son habilidades que sustituyen a la habilidad básica de pelea. Es decir, en lugar de usar Fuerza + pelea, usaremos Fuerza + boxeo, si queremos pegar un puñetazo, o Destreza + judo, si deseamos hacer una maniobra de presa.

Obtener un estilo marcial cuesta determinados puntos de experiencia y otorga dos beneficios principales:

- Nuevas maniobras básicas en combate. No importa que estilo de lucha sea, todos incluyen de regalo ciertos ataques, como patadas voladoras, presas y derribos.
- Maniobras de lucha. Cada estilo facilita ciertas “técnicas especiales” o beneficios en habilidades o características. Estas mejoras son propias de cada estilo, y van aumentando a medida que se obtienen más niveles en dicho arte marcial.

Un luchador puede acumular todos los estilos que desee, pero solo se aplicarán las mejoras de la maniobra que use en ese momento.

### Maniobras básicas.

Cualquier personaje que posee un estilo de arte marcial, posee ciertos movimientos extras:

**Patada:** un golpe básico con la pierna, es más lenta (DES -1) pero más fuerte (FUE +2) que el puñetazo.

**Barrido/ Zancadilla:** Para derribar a alguien. El derribado sufre -2 en sus ataques hasta que se pongan en pie. Tú disfrutas de un +2.

**Rodillazo/ patada baja.** Consiste básicamente en un golpe bajo con la pierna en alguna zona como una rodilla, o la entrepierna. Otorga +1 al daño, y -1 en la tirada de destreza. Puede usarse también en cosas como quebrar la espalda de alguien con la rodilla, o golpear con la rodilla el costado de un enemigo.

**Derribo:** Una vez agarrado el oponente, puedes intentar derribarlo. En un derribo exitoso, la víctima sufre FUE puntos de daño. La víctima sufre un modificador de -2 a sus ataques y el que le derribo de +2 a los suyos, mientras no que no se levante (que le cuesta una acción). Una vez que derribas a alguien, puedes volver a agarrarlo para intentar otro derribo. Al menos que seas una conversión cibernética, o una armadura corporal (como las escamas de un dragón), la armadura no te protege del daño producido en un derribo.

**Estrangulamiento:** Se trata de una maniobra de presa, pero enfocada hacia la cabeza. Ante una maniobra exitosa de estrangulamiento, el defensor tiene un modificador negativo de -2 a todas sus acciones, excepto en la finta. Si estas realizando una presa, puedes estrangular /aplastar automáticamente, ya que el defensor estará inmovilizado (no necesitas realizar tirada alguna). Si el defensor no realiza un finta de manera exitosa, el estrangulamiento /aplastamiento se realiza de manera automática hasta que el atacante decida realizar otra acción distinta. El daño realizado por esta maniobra lo recibe el defensor una vez por asalto mientras dure dicha maniobra. El daño por estrangulamiento es la fuerza del agresor mas el daño por ahogarse (reglas básicas). Las armaduras no tienen efecto ante este ataque al menos que estén específicamente diseñadas para proteger el cuello ante dicho daño. Si el agredido no posee cuello, esta maniobra no es aplicable.

**Finta:** Esta es la maniobra defensiva. Con una tirada exitosa de Destreza mas esquivar, te puedes liberar de diversas situaciones. Si estás sufriendo una presa o agarre, realizas la finta a presa, y, si tienes éxito, te liberas. Puedes realizar esta maniobra como una acción activa (de ataque). El defensor debe usar la maniobra apropiada a la situación (Agarre /Presa /Estrangulamiento) para defenderse. Si superas a tu adversario, tendrá un - 4 en esquivar durante el próximo turno.

**Quebrar:** Esta acción solo puede realizarse una vez que se halla realizado de forma exitosa una maniobra de estrangulamiento o presa. La maniobra consiste en intentar fracturar el hueso de la zona sujeta. El atacante realizará una tirada de fuerza contra una dificultad fija igual a la corpulencia del agredido, por cada éxito, el agredido sufrirá un punto de daño letal en la zona afectada (puedes aplicar los modificadores de daño por zona). Si usas las reglas de daño por zona, la fractura se realizará cuando todos los puntos de la zona afectada se pierdan, si no usas esas reglas, la fractura se realizará cuando el daño supere el doble de la constitución del agredido.

**Embestir:** Normalmente, al atacar mientras se está en movimiento se realizan dos acciones. Esta maniobra es un tanto especial, y se basa sobre todo, en la distancia que se recorra y en la propia Fuerza corporal. Por cada turno que pases corriendo ganas un +1 al daño y un -2 en Destreza (máximo 3 turnos). Cuanto más lejos empieces la maniobra, más grande será el daño, pero también será más fácil que lo esquiven. Para defenderse de estos ataques, la maniobra defensiva que se debe realizar es la Esquiva. Si el defensor falla su esquiva, puede realizar una segunda tirada de Fuerza contra el daño que realice el atacante. Si falla, el defensor cae al suelo, sufriendo el daño por aturdimiento que sacase el agresor en su tirada. Además, sufrirá una penalización de -2 a su siguiente ataque, y el agresor dispondrá de un +2 al suyo. En cambio, si tiene éxito, el agredido no se caerá y no sufrirá daño alguno. El agresor sufrirá un penalizador de -2 a la Destreza en su próximo turno.



**Patada voladora:** Para realizar esta maniobra, deberás realizar un salto y golpear con la patada de manera simultánea al blanco. Podrás saltar sobre pequeños obstáculos. Las reglas son idénticas a la de la maniobra Embestir, pero con una diferencia. Si el agredido falla su tirada de esquivar, automáticamente sufrirá el daño de Fuerza + bonificador por la distancia. En el caso de fallar, el agresor no sufrirá penalización en la destreza. Para poder realizar esta maniobra se ha de tener un espacio mínimo de la  $\frac{1}{2}$  de la distancia de movimiento del PJ

**Golpear sin dañar:** Significa una maniobra no letal para aturdir a un enemigo de alguna manera. Se golpea un punto vital controlando la potencia del golpe. Para eso, sufres una penalización de -6, ya que debes golpear en un sitio exacto controlando tu fuerza. Si el ataque tiene éxito, tu oponente sufre el triple de daño por aturdimiento, pero no sufrirá ninguna clase de daño letal.

## Maniobras de lucha.

Los estilos de artes marciales están compuestos por movimientos especiales de lucha, llamadas maniobras.

### *Creación y uso.*

Las maniobras de lucha se crean como cualquier arma, o conjuro. Es decir, son trasfondos que pueden crearse con las reglas de C-System (Trasfondos activos concretamente).

Las maniobras que causen daño (como un puñetazo) se usan como un arma. El personaje realiza su tirada de lucha y, si la supera, se aplican los efectos descritos en la maniobra.

Las maniobras que no causan daño se activan cuando el jugador lo decide, y se aplica sus efectos sin más.

Usar una maniobra, salvo que el máster determine otra cosa, se considera una acción que consume aguante. Una maniobra consume tanto agunate como PG cueste.

Generalmente, una maniobra consume una acción completa, por lo que no se puede usar otra maniobra sin recurrir a las acciones múltiples. No obstante, existen algunas maniobras específicas que permiten realizar más de un movimiento.

### *Ejemplos.*

Aquí dejo algunos ejemplos, creados con las reglas de edición de trasfondos. Para homogeneizar la cosa, todas cuestan 2PG, pero tú puedes crearlas con el coste que prefieras.

**Golpe Directo:** Golpe rápido y directo. +3 al daño, -2 a la tirada.

**Rodar:** El PJ está entrenado para rodar al caer. ½ de daño al caer

**Pose Defensiva:** Gracias a su entrenamiento, el PJ mejora su esquivas. +1 en PER; +3 en DES

**Golpe de Chi:** Golpe de energía, estilo “Ha-do-ken” (Street Fighter). Daño normal a una distancia en metros igual a FUE

**Golpe Asesino:** El luchador causa daño letal con sus golpes. -2 en la tirada para golpear

**Armas Marciales:** Capacidad para usar armas cuerpo a cuerpo sin saber esgrima. Permite usar armas blancas con la habilidad de Pelea.

**Bloqueo:** Bloquea ataques cuerpo a cuerpo, aunque sean con armas. +2 a la tirada para bloquear.

**Desarme:** Arrebatar algo de manos del rival. +2 durante el forcejeo

**Zafarse:** Liberarse de un agarre o presa. +3 para escapar de una presa

**Presa:** Una llave que sujeta al rival. +2 para apresar

**Lanzar:** Una vez sujeto se lanza al rival al suelo. El daño de la caída es igual a la FUE del PJ que efectúa el lanzamiento

**Golpe Sensible:** Golpe en el que el luchador usa toda su concentración. Daño+6. -3 a la tirada.

**Golpe Volador:** Saltar y golpear en el aire (con el puño o el pie). Daño +5; -2 a la tirada

**Musculatura Mejorada:** Músculos muy desarrollados. +2 en Vigor y al daño cuerpo a cuerpo

**Patada Lateral:** Patear a alguien situado detrás o a un lado. Patada con +2 a la iniciativa

**Siempre Alerta:** El PJ es difícil de sorprender. PER y DES +1 contra ataques sorpresa.

**Sacrificar la Defensa:** El luchador ataca con todo su peso. +2 a la presa; -1 un turno si se falla

**Usar Codos y Rodillas:** Golpear con los codos y rodillas. +3 al daño, -1 a la tirada de lucha.

**Agilidad Felina:** Gran destreza durante la lucha. Daño -2; +4 a esquivar.

**Gancho:** Golpe en la barbilla. Pelea -2, el daño se aplica en la cabeza.

**Barrido Frontal:** Derribo mediante una patada en la pierna. Igual que Patada; el rival cae

**Resistir el Dolor:** El PJ puede resistir el dolor por las heridas sin sufrir penalizaciones.

**Patear Cabeza o mano:** Permite golpear esas zonas más fácilmente. +2 a la tirada

**Sangre Fría:** No se pierde nunca la compostura. +2 en Concentración y Coraje.

**Esquivar y Derribar:** Se usa la fuerza del oponente para derribarlo. +2 en parar y derribar. Se considera una sola acción.

**Lanzar Armas Ninja:** Para tirar estrellas ninja, dardos, etc. +2 al lanzar.

**Contraataque:** Contraatacar sin gastar turno.

**Combo:** Permite concatenar acciones de ataque y defensa seguidas. Cada acción resta -1 a FUE y DES. Si se falla, se pierden 2 turnos.

**Salto Especial:** Salto para esquivar o sorprender. +2 al saltar

**Reflejos:** Mayor iniciativa. +2 a la iniciativa

**Golpear Zonas Vitales:** Golpear en ojos y otros órganos. +3 para apuntar durante la lucha

**Escudo de Chi:** Barrera de energía. Armadura +2

**Golpe Coordinado:** El experto en artes marciales puede usar las dos manos o las dos piernas a la vez en el mismo turno sin que cuente como acción múltiple

## Estilos de artes marciales.

Un estilo de lucha o arte marcial no es más que una acumulación de maniobras de lucha. Como puedes crearte todas las maniobras que imagines, pueden existir tantos estilos de artes marciales como desees.

Cuando un personaje adquiere un estilo de lucha, adquiere todas las maniobras que se incluyen en dicho estilo. Aunque, opcionalmente, puedes permitir al jugador ir adquiriendo las maniobras de una en una, para no tener que pagar de golpe todo el estilo completo.

### Ejemplos

Unos cuantos ejemplos de artes marciales, con sus consiguientes maniobras. Entre paréntesis va el coste en PG.

**Aikido (14):** Rodar, Pose Defensiva, Bloqueo, Desarme, Zafarse, Presa, Lanzar.

**Kung Fu (24):** Golpe Directo, Rodar, Golpe Asesino, Armas Marciales, Bloqueo, Golpe Sensible, Golpe Volador, Patada Lateral, Siempre Alerta, Patada En Mano O Cabeza, Combo Y Reflejos.

**Kárate (12):** Golpe Directo, Desarme, Golpe Volador, Patada Lateral, Esquivar Y Derribar, Reflejos.

**Judo (14):** Rodar, Desarme, Zafarse, Presa, Lanzar, Sacrificar Defensa, Esquivar Y Derribar.

**Lucha Libre (12):** Rodar, Bloqueo, Zafarse, Presa, Lanzar, Sacrificar La Defensa

**Street Fighting:** Golpe Directo, Pose Defensiva, Golpe De Chi, Bloqueo, Golpe Sensible, Golpe Volador, Patada Lateral, Barrido Frontal.

**Tae Kwondo (14):** Golpe Directo, Pose Defensiva, Golpe Asesino, Golpe Volador, Musculatura Mejorada, Codos Y Rodillas, Contraataque, Reflejos.

**Muay Thai (20):** Golpe Directo, Pose Defensiva, Gancho, Golpe Volador, Musculatura Mejorada, Codos y Rodillas, Contraataque, Reflejos, Barrido Frontal, Patear Manos y Cabezas.

**Kick-Boxing (14):** Golpe Directo, Pose Defensiva, Golpe Asesino, Combo, Reflejos, Barrido Frontal, Patear Manos y Rodillas.

**Ninjutsu (26):** Golpe Directo, Pose Defensiva, Golpe Asesino, Armas Marciales, Golpe Volador, Siempre Alerta, Agilidad Felina, Patear Manos y Cabezas, Lanzar Armas, Salto Especial, Reflejos, Golpear Zonas Vitales, Golpe Coordinado.

**Tai Chi (20):** Rodar, Pose Defensiva, Golpe De Chi, Bloqueo, Zafarse, Siempre Alerta, Resistir el Dolor, Sangre Fría, Esquivar y Derribar, Escudo de Chi.

**Boxeo (14):** Golpe Directo, Zafarse, Golpe Sensible, Musculatura Mejorada, Gancho, Contraataque, Reflejos.

**Kempo (12):** Pose Defensiva, Armas Marciales, Bloqueo, Desarme, Golpe Sensible (con un arma), Sangre Fría, Combo.

**Capoeira (18):** Rodar, Pose Defensiva, Golpe Volador, Patada Lateral, Agilidad Felina, Barrido Frontal, Patear Cabezas y Manos, Reflejos, Golpes Coordinados.

**Mortal Kombat (22):** Golpe Asesino, Golpe De Chi, Bloqueo, Golpe Sensible, Golpe Volador, Gancho, Sacrificar Defensa, Lanzar Armas Ninja, Golpear Zonas Vitales, Combo, Golpe Coordinado.



## CREACIÓN DE TÉCNICAS Y PODERES.

Las técnicas de combate se crean usando esta fórmula:

**PG/PX = Valor x Frecuencia x Importancia. Anula los decimales.**

El valor resultante muestra cuantos PG (o PX) nos costará adquirir dicha técnica. Una técnica consume tantos puntos de aguante como valor haya costado.

La **importancia** suele oscilar entre 1 y 5, dependiendo de lo trascendental e impactante que sea la técnica.

Si el poder consume agotamiento (1 punto por valor del poder), toma la **frecuencia** como 0.5. Si el efecto dura una escena completa, tómalala como 1. Si el poder es de uso limitado al día, la frecuencia será de 0.1 por cada uso posible.

El **valor** es más variable, suele oscilar en función del daño y el tipo de efecto de la técnica.

### Efectos.

#### **Anulación de energía. Valor +1.**

El PJ puede aguantar tanto daño de un tipo de energía como nivel se tenga de trasfondo, por dos. Útil para crear objetos (anular el calor crea algo ignífugo, anular la luz algo invisible, etc.)

#### **Rango y área de efecto. Valor +1 por nivel.**

Cada nivel adquirido duplica el alcance de una taque (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192,...). Por ejemplo, con 10 puntos, se consigue un alcance de 1024m. También es aplicable al área de efecto de una explosión (1024m = a un área cuadrada de 35x30).

Dentro del área de alcance, los penalizadores por distancias no son aplicables.

#### **Proyectar. Valor +1 por nivel.**

El PJ es capaz de crear y canalizar mediante contacto físico un tipo concreto de energía. El máximo de puntos de daño creados por turno no podrá ser superior al nivel en el trasfondo.

Dependiendo del tipo de energía, se causarán quemaduras (fuego, radiación nuclear), campos protectores (barreras magnéticas, escudos de luz, etc.), puede servir para curar (proyectar energía vital), que cause ilusiones (proyectar energía ilusoria), control mental (proyectar energía hipnótica), o cualquier cosa que se te ocurra.

Si este efecto se combina con el efecto de rango, permitirá lanzarlo en forma de rayo o cono de energía (pero habrá que definir por que parte del cuerpo lo lanza). Y si se le añade un área de efecto, podrá servir para crear un aura que envuelva al personaje, o un efecto que se aplique a una zona determinada.

Si la energía afecta a la mente no podrá esquivarse, pero podrá resistirse con una tirada de Voluntad + coraje.



#### **Drenar y acumular. Valor +1 por nivel.**

Permite absorber un tipo de energía y transformarlo en otra.

Por ejemplo, puedes coger el daño ocasionado por el calor y hacer que te cure, o absorber tus puntos de aguante y aumentar el daño de un golpe.

Se puede absorber y acumular por turno tantos puntos como nivel del efecto. Solo se puede estar acumulando un turno. Suma +5 al valor por turno extra que se desee.

**Manipular. Valor +1 por nivel.**

Con este talento, se pueden crear estructuras estáticas, como escudos, muros, toboganes, hojas afiladas, columnas, etc. La máxima superficie que puede manipular y mantener un PJ es de un metro cúbico por nivel de trasfondo o éxito de tirada, hasta el nivel 10. A partir de 10, es de, y de 3m cúbicos por nivel.

Si un PJ manipula distintas energías, puede combinarlas. Por ejemplo, Frío y aire causan niebla. Si la estructura desaparece o no justo después de abandonarla dependerá del tipo de energía (El hielo tarda en desaparecer, la luz no). Las estructuras creadas tienen 1 punto de armadura y 10 PDE por nivel de trasfondo.

Para moldear una estructura, usa Voluntad o Habilidad (lo que el DJ crea más oportuno) + el poder usado.

**Daño, puntería o iniciativa. Valor +1 por nivel.**

Suma 1 al valor por cada punto de daño extra causado por el ataque. Este daño se aplicará una vez se supere la tirada de combate. También se puede subir la iniciativa, o la puntería de un ataque.

**Tipo de daño: Valor +5.**

El ataque tendrá un efecto térmico, frigorífico, eléctrico, ácido, luminoso, paralizante, contundente o lo que se te ocurra. A menos que se sea vulnerable ese elemento, no se produce bono al daño. El daño contundente se resta del aturdimiento, y sirve para noquear sin dañar, los otros, se restan de la vitalidad.

Añadir daño cortante o perforante (si el daño sobrepasa CON x2, amputa o perfora) cuesta +15 al valor.

**Maniobras. Valor +2.**

Puedes asociar una técnica a un golpe en concreto, para crear efectos como puñetazos de fuego, o patadas súper rápidas. Agregar una maniobra supone un +2 al valor y asumir los penalizadores de la maniobra.

**Convocar. Valor variable.**

Aquí se engloban todas aquellas técnicas que sirven para crear o invocar un objeto o ser vivo delante del PJ. Suma un punto al valor por cada cinco puntos de habilidad o característica que tenga la invocación (crear más de una criatura multiplica el coste). Si se trata de un objeto, suma un punto por cada 100\$. El nivel de las características de la invocación no puede superar el nivel de la característica principal utilizada en la tirada.

**Dirigir. Valor +5 por turno que se mantenga.**

Permite dirigir con la mente el ataque proyectil. Esto hace que la víctima deba esquivar la tirada de ataque cada turno hasta que el agresor deje de atacar.

**Ataques múltiples.**

Suma +1 a valor por cada proyectil lanzado. Multiplica el valor por cada acción múltiple.

**Alterar.**

Técnicas que sirven para transformar las cosas. Alteran las propiedades de un objeto, o los atributos y habilidades de un PJ. Suma 1 al valor por cada punto extra adquirido con la alteración. Mínimo 1.



### Tiempo.

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

Situación	Valor
Tarda X turnos en prepararse. Mientras tanto, el PJ estará inmóvil concentrándose.	-X
El trasfondo es inmediato, pero el efecto causado dura 1 turno por éxito.	+0
Como el anterior, pero 1 hora por éxito o N.	+5xN
Como antes, pero 1 semana por éxito o N.	+10xN
Como el anterior, pero 1 mes por éxito o N.	+20xN
El efecto causado es permanente.	+50
El efecto dura una única escena.	+5

### Ejemplos.

**Ejemplo 1:** Invocar sombra. INT: 5, DES: 10, FUE: 0 (intangible), HAB: 5, CAR: 5, PER: 5, Sigilo: 10.

**Valor:**  $30/5=6$ , pero como DES está a nivel 10, El valor final será de 10.

**Coste:**  $10 \times 0.5 \times 2 = 10$  PG.

**Ejemplo 2:** Sable Víbora. Una espada que, al desenvainarse, transforma su hoja en una serpiente metálica de 5 metros y aumenta la habilidad de lucha de su portador en 2.

**Valor:** 10 (La distancia ha aumentado 5 veces) + 10 (2 de Fuerza x 5) + 0 (no hay duración prefijada) = 20.

**Coste:**  $20 \times 1 \times 2 = 40$  PG.

**Coste monetario:**  $40 \times 200 = 8000$  \$.

**Ejemplo 3:** El sable víbora, es un conjuro, y necesita superar una tirada de Magia + hechicería para realizarse.

**Valor:** 20 (ver ejemplo anterior).

**Coste:**  $20 \times 0.25 \times 1 = 5$  PG.

**Dificultad:**  $15 + 5 = 20$ .

**Ejemplo 4:** Disco del diablo múltiple. Técnica con la cual el PJ lanza tres discos cortantes.

**Valor:** 3 (3 proyectiles) + 10 (10 puntos de daño) + 6 (alcance:  $2^6=64$ ) + 15 (Daño cortante) + 10 (Control remoto durante 2 turnos) = 34. Daño: 10 (cortante). Alcance: 64m. **Coste:**  $34 \times 0.5 \times 1 = 17$  PG.

**Ejemplo 5:** Combo de la serpiente. Cuatro golpes mortales a gran velocidad.

**Valor:** 15 (Daño cortante) x 4 (4 golpes múltiples) + 4 (+4 al daño) = 64.

**Daño:** +5 (letal). **Coste:**  $64 \times 0.5 \times 1 = 32$  PG

**Ejemplo 6:** Explosión luminosa. Un gran destello de luz que inunda la zona.

**Valor:** 10 (10 de daño extra) + 50 (10 metros cuadrados) = 60. **Área de efecto:** 10 metros cuadrados.

**Daño:** 10 (Solo a criaturas débiles a la luz solar, al resto, provoca ceguera durante 10 / 2 turnos).

**Coste:**  $60 \times 0.5 \times 1 = 30$  PG.

**Ejemplo 7:** Crear clon ilusorio. Crea una ilusión estática con el aspecto del personaje (CON = 10).

**Valor:** 10. PG:  $10 \times 0.5 \times 2 = 10$  PG.

**Ejemplo 8:** Rodillazo de fuego. El luchador cubre su pierna con un aura calorífica y golpea con la rodilla.

**Valor:** +2 (Coste de la maniobra) +5 (efecto de fuego) +2 (2 puntos de daño extra) = 9.

**Daño:** 1 (daño de la maniobra) + 2 (Daño extra) = 3. **Coste:**  $9 \times 0.5 \times 1 = 4.5$  PG.

**Ejemplo 9:** Bola de energía. Una potente bola de energía que se crea durante cuatro turnos, que puede causar una fuerte explosión y lanzarse a un alcance moderado.

**Valor:** 6 (6 de daño iniciales) + 6 (alcance:  $2^6=64$ ) +  $4 \times 5$  (por ser una técnica de acumulación de 4 turnos) + 10 (en cada asalto se recoge 10 puntos de aguante) + 100 (área de efecto de 20 metros cuadrados) = 136.

**Daño:** Inicialmente 7, en cada turno aumenta en 10 (máximo 4).

**Alcance:** 128m. **Área de efecto:** 100 metros cuadrados. **Coste:**  $136 \times 0.5 \times 1 = 68$  PG.

**Ejemplo 10:** Vamos a crear un estilo de arte marcial, el Nakuru, que posea tres movimientos.

Patada craneal. Un golpe certero en la cabeza.

Valor: 2 (por adquirir una maniobra básica) +5 (5 de daño) + 4 (+4 a la puntería, y así golpear la cabeza)

Daño: 4 (De la patada, Dif. +1 por ser una patada) +2 (En la cabeza) = 8. Coste:  $10 \times 0.5 \times 1 = 5\text{PG}$

Patada Doble. Dos golpes de patada en el mismo turno.

Valor: 5 (5 del daño) +20 (dos acciones) = 25. Daño: 5. Coste:  $25 \times 0.5 \times 1 = 12\text{PG}$ .

Salto mejorado. Un salto 3 veces más potente.

Valor: 6 (Rango aumentado un 300%) = 6. Daño: nada. Coste:  $6 \times 0.5 \times 1 = 3\text{PG}$ .

El nivel 1 cuesta 3PG y da salto mejorado. El nivel 2 cuesta 5PG y da la patada craneal. El nivel 3 cuesta 12PG y otorga la patada doble.

**Ejemplo 11:** Estilo de esgrima con florete, compuesto de dos movimientos y una mejora.

Mejora permanente de +2 en agilidad.

Valor: 2 (por los 2 puntos de mejora). Coste:  $2 \times 0.5 \times 1 = 1\text{PG}$ .

Movimiento de desarme mejorado.

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

Coste:  $11 \times 0.5 \times 1 = 5\text{PG}$ .

Movimiento de doble ataque.

Valor: 20 (Por otorgar dos movimientos).

Coste =  $20 \times 0.5 \times 1 = 10\text{PG}$ .

Coste total:  $1+5+10 = 16\text{PG}$ . En este caso, he optado por no dividirla en niveles.



# CAPÍTULO VII: EQUIPO.

## EQUIPO INICIAL DEL PJ.

Un PJ puede comenzar con más o menos equipo. A continuación se detallan otros objetos más interesantes, así como su coste en PG. Si se desea pasar el precio a dinero efectivo (\$), multiplica los PG por 1.000.

Armas de fuego	Cadencia	Alcance	Recargar	Cargador	In	Puntería	Daño	Coste
Revolver ligero	2	10/20	2 turnos	6	+0	-1	4	1
Revolver pesado	3	30/40	2 turnos	6	+0	+0	6	2.2
Pistola	3	30/40		7	+0	+1	6	1.5
AK-47	9	140/160		30	+0	+1	7	4.8
Fusil de asalto	9	40/60		30	+0	+0	7	6
Rifle	3	800		12	+1	+1	9	4.5
Minigun	30	400		200	-1	-2	5	5
UZI	9	30/40		15	+0	+0	5	3.3
Lanzacohetes	1	20/30	1 turno	4	+0	+2	15	9.5
Lanzallamas	6	10/20	1 turno	10	+0	+0	5	6
Escopeta	1	10/20	2 turnos	2	+0	+2	7	2.5
Pistola Láser	2	10/20		15	+0	+1	5	4
Rifle láser	9	10/20		15	+0	+1	9	7
Cañón de brazo	1	10/20		-	-2	+2	10	9
Granada de fragmentación	1	F x 3		1	-1	+1	8	1
Granada de contusión	1	F x 3		1	-1	+1	4	0.3
Granada de humo	1	F x 3		1	-1	+1	0	0.2
Gas lacrimógeno	1	F x 3		1	-1	+1	0	0.2

Armas blancas	Iniciativa	Puntería	Daño	Coste	Notas
Cuchillo	+1	+0	2	0.1	Lanzable
Navaja	+3	+0	3	0.3	
Esp. Corta	+1	+0	4	5	
Esp. Larga	+0	+0	5	6	Parada +1
Mandoble	-1	+1	7	8	A dos manos.
Bastón	+1	+0	3 C	0.6	
Lanza	+2	+1	5	5	
Látigo de Acero	-2	+2	5	6	+2 Desarmar
Martillo de guerra	+0	+1	4	4	2 manos
Guadaña	+0	-2	3	2	2 manos
Guadaña de guerra	+0	-1	5	6	2 manos
Arco compuesto	+1	+2	5	10	2 manos, Rango FUE x 30
Ballesta de Precisión	+0	+4	4	14	Rango 200m
Cerbatana	+3	+2	1	0.6	1mano. Rango FUE x 5
Dardo	0	-1	1	0.6	1mano. Rango FUE x 5
Falce (Hoz de combate)	+1	+1	4	5	
Katana	+1	+1	6	8	

Protecciones	Resistencia	Pena	Cobertura	Precio
Peto	12	-2	Tronco	9
Peto Pesado	14	-3	Tronco	12
Protección de cadera	12	-1	Tronco	4
Botas metálicas	12	-1	Piernas	3
Guanteletes	12	-1	Brazos	3
Ligera de Kevlar*	1	-1	Todo	6
Piel de ballena*	1	-1	Todo	12
Kevlar*	2	0	Todo	14
Media de Kevlar*	5	-1	Todo	16
Pesada de Kevlar	5	0	Todo	18
Coraza	10	0	Todo	25
Traje espacial*	5	-1	Todo	5
Traje industrial*	5	-1	Todo	6
Traje espacial militar	10	0	Todo	10
Armadura corporal	25	-1	Todo	18
Pantalla de fuerza	25	0	Todo	10
Pantalla reforzada	30	0	Todo	14
Broquel	+1	-	Brazo /bloqueo	40
Escudo pequeño	+2	-	Brazo /bloqueo	100
Escudo	+3	-	Brazo /bloqueo	300
Escudo grande	+4	-	Brazo /bloqueo	500

Vehículos	Descripción	MV	Fortaleza *	Blindaje	Armamento. (Daño, puntería)
Reaper	Vehículo aerodeslizador ligero.	+4	12	26	Cañón automático de 25mm (8, +0)
Buggy	Todo terreno muy usado en incursiones en desiertos.	-1	14	25	2 Cañones automáticos de 25mm (8, +0)
Robots	Muy usado para acarrear materiales pesados o como guardias.	--4	18	26	Pueden llevar cualquier cosa
Carguero Espacial	Bases militares intergalácticas están equipadas con lo último en tecnología.	-8	52	104	8 Misiles orbitales XIM-28 (130, +9). 2 Generador de partículas (130, -3). 4 Cañones a raíles de 30mm (29, +0)
Tanque APC	Carro de combate por excelencia, utilizado para la inserción rápida de un comando bien adiestrado.	-3	25	26	Cañón RE700 de 20mm (8, +0) Cañón doble de plasma (39,+2)
Aeronave de combate.	Transporte táctico y versátil. Tiene la habilidad de entrar y salir por propio pie de la órbita planetaria.	-1	20	13	Cañón automático de 25mm (8, +0). 7 proyectiles anti-bunker AGM-220 (75, +9, blancos terrestres) 3 x Misiles Guiados TSAM (29, +10)
Nave	Como la que usaron para ir a Namek	-2	25	18	No suelen llevar.

\*Equivale a Fuerza y Constitución en Vehículos. PDE = Fortaleza x5.

		<b>Artículo</b>	<b>Precio</b>
		Poncho de camuflaje	2
		Hornillo de campaña	1
		Cronómetro	0,5
		Cantimplora	0,2
		Equipo de buceo (4 horas)	5
		Comida de campaña (1sem.)	1
		Bebida en un bar	0,1a 10
		Kit de electricidad **	0,5
		Mascara antigás	1.5
		Mechero	0,1
		Kit mecánico **	1
		Cuerda (10m., 150kg)	1
		Ordenador personal	10
		Radio	1
		Navaja Suiza	0,5
		Comida fresca	2
		Decodificador de radio	4
		Traje de protección química	3
		Binoculares	5
		Detector de movimiento 200m	2.4
		Visor nocturno (en penumbra)	8
		Biodetector 500m	10
		Brújula	1
		Estufa de acampada	3
		Sistema Estéreo	50
<b>Artículo</b>	<b>Precio</b>	Lector de CD	10
Paquete de herramientas *	1.5	Comunicador de pulso	10
Cuarto del Hotel	1/noche	Soldador de Mano	1
Gafas infrarrojas	2	Esposas (acero)	5
DemoKit (4 paquetes de c4, daño: 20)	5	Cinturón de Utilidades	5
Generador de corriente	400	Tienda de campaña (1 ó 2 plazas)	5 / 1 0
Menaje	5	Hológrafo portátil	10
Esquís	8	Transmisor de Datos Personales.	3
Chaqueta, gafas	5	Cámara Cinematográfica	10
Kit de comunicación orbital	15	Utilidades de atrincherado	4
Pantalones	4	Conservas	1
Equipo de comunicaciones	1	Equipo de escucha	6
Vehículo.	30-90	Detector de micrófonos ocultos	9
Armadura media a pesada	16-25	Paquete de pilas	0.1
Kit de herramientas	1-2	Caja de herramientas **	3
Medidor de tiempo	0,5	Ganzúas	1
Kit de descontaminación química	2	Palanca**	0.4
Kit iluminación	0,5	Visor termal	9.5
Botiquín de urgencias*	0,3	Visor ultravioleta (para ver a oscuras)	15
Kit de visión de largo alcance (1000m)	1	Zancos.	6
Cápsula de de aire (30 min. 20cm.)	0.3	Autograppnel (Gancho eyectable, 500kg)	10

\*Permiten realizar la acción (curar, pequeña reparación, depende del objeto), pero no otorga bonificaciones

\*\* Además de realizar la operación, otorgan un bonificador de +1

## OBJETOS EXTRAÑOS

En el mundo de DB existen una serie de objetos bastante asombrosos, que pueden dar mucho juego en las partidas. Pero ojo, el DJ debe impedir que determinados objetos caigan en sus manos por las buenas.

**INDUMENTARIA PESADA:** El traje de Piccolo, por ejemplo. Es ropa que pesa un montón. Llevar esta ropa resta -5 a DES, y proporciona 5 puntos de experiencia por intervalo de misión o semana. Todo esto hasta alcanzar los 500 Exp., momento en el que se convierte en una cuestión de estética.

**TRAJE ESPECIAL:** Traje muy resistente, que actúa como armadura. Otorgado generalmente por un sabio maestro o una divinidad.

**ARMAS ESPECIALES:** Armas de mayor resistencia y daño (elegir). Es un arma como la espada que llevaba Trunks. Existen otras armas no accesibles por ahora a los PJs como la espada Z que manejó Son Gohan en su visita al mundo de los dioses. Esto último era un modo de entrenamiento.

**ALUBIAS MÁGICAS:** Son habichuelas o alubias que se cultivan en el palacio de dios en la tierra. Comer una de estas supone recuperar todos los PV y la ENV, bueno, quizás cuando alcances un 50 en las características ya no hacen tanto efecto, tú decides...

**INDICADOR DE ENERGÍA:** El muy decorativo aparatito que se acoplaba en un ojo y oreja, que permitía visualizar unos numeritos que indicaban la ENV, y su desplazamiento en puntos cardinales a distancia. Este aparato puede ser usual para un alien o Guerrero del espacio, y muy raro para un humano o Namec. Los indicadores de energía permiten detectar energía aunque esta se oculte. Desgraciadamente se rompen cuando la ENV se libera y supera los 400 puntos. Tampoco permiten reconocer la fuente de dicha energía.

**RADAR DE BOLAS DE DRAGÓN:** Hay muchos formatos, el típico y más preciso es la especie de reloj grande y redondo con un botón arriba. Pulsándolo repetidas veces amplía o disminuye su radio de acción. En una pantalla monocroma se visualizan las bolas de dragón como puntos amarillos.

**PAI PAI DE LA LLUVIA:** Una especie de Pai Pai rojo, grande, que tiene la capacidad de producir fuertes vientos al agitarlo y hacer que llueva.

Generalmente pertenece a algún rey o sabio que lo conserva de siglos atrás. Si un PJ lo tiene, puede ser robado.

**SEMILLAS DE CRIATURA:** Son pequeñas semillas que florecen en tierra fértil en cuestión de 30 segundos. De la tierra surgen criaturas verdes muy feas, con ojos rojos y extremidades acabadas en garras. Tienen 20 puntos en FUE, DES, CON y 10 en el resto. Son propensas a suicidarse. Tienen buenos conocimientos (15) en la lucha y el sigilo.

**TARROS/POCIONES:** De metal, de cristal, con tapón de corcho... y su contenido: agua sagrada, líquidos maravillosos que aumentan la FUE, o trola del quince...

**NUBE SUPERSÓNICA:** Pequeña nubecilla amarilla que parece un borrego volador. Sólo se pueden subir personas de corazón puro (¿?, quizá los que tengan rasgo principal heroico, pacifista, o buena persona). La nube se puede llamar con un berrido, se puede destruir con ataques muy dañinos, y va tan rápida como una aeronave último modelo.

**BASTÓN MÁGICO:** Desde luego, si los PJs llevan uno de estos, decide primero si Son Goku existe en tu mundo, o de lo contrario va a haber dos personas con este tipo de bastón. Es un bastón pequeño y rojo, que se alarga a instrucción de su poseedor hasta una distancia casi sin límites.

**BOLA DE DRAGÓN (1-7 ESTRELLAS):** Se hablará de ellas más adelante, pero no le des una al PJ a no ser que tengas un gran motivo en la campaña.

**CÁPSULAS CORPORATION:** Tenían también un nombre muy extraño. Son pequeños frascos que caben en una mano y se esconden fácilmente. Tienen una especie de pulsador arriba y una etiqueta que indica lo que contienen. Al pulsar el botón y arrojarlo a una distancia prudente, una explosión deja paso al vehículo, casa u objetos que contuviera, y ni rastro de la cápsula. Muy fantasioso, pero si hay tíos que levantan montañas, todo está permitido.

# Capítulo VII:

## Ayuda al DJ

### **AMBIENTACIÓN.**

Ya se dijo al comenzar que el marco ambiental se debe buscar en las cintas y comics de la serie la saciedad.

De cualquier forma hay que resumir que el mundo ambientado en Dragon Ball es un Universo pleno de misterios, dioses, y seres extraños. Hay magia, aunque siempre está relacionada con la maldad, como recurso narrativo. Los pocos brujos que aparecen en la serie siempre son unos cabrones, excepto la vieja de la bola. La Tierra se hace en la serie bastante pequeña, las ciudades, por no hacer alusión a nombres reales (ni siquiera al Japón, lo cual se agradece) se denominan "Metrópolis", y van acompañadas de puntos cardinales (Norte, Sur...). Hay multitud de islas desiertas, y muchas tribus y aldeas. También hay castillos (alguna obra científica, como el del rey Pilaf). Los gobiernos, a pesar de todo el futurismo que impregna la serie, son autocráticos o reales, una especie presidencia a lo "Bill Clinton" pero sin Congreso, aunque esto puedes decidirlo tú como DJ. Lo que suele predominar en los pueblos y aldeas es el típico alcalde o "cabeza" del pueblo, elegido por los pueblerinos. En las tribus gobierna el anciano, etc.

La ciencia es bastante revolucionaria, pero parece ser que el monopolio de los progresivos avances técnicos los tiene Capsule Corporation, y algún que otro científico loco como el Doctor Gero. Hay aeronaves, naves espaciales, cápsulas para encoger (el colmo ya) y otros artilugios muy divertidos. Afortunadamente las máquinas del tiempo no se inventan hasta muchos años después del marco temporal donde vivía Goku.

Los dioses, por no hacer referencia a ninguna religión en concreto, se detallan como deidades fantásticas del pasado, o como seres de gran aptitud que deciden convertirse en dioses (como el Namekiano que después se desglosaría en Satanás Corazón Pequeño), el cual crearía las bolas de dragón terrestres.

Las **Bolas de Dragón** son perlas del tamaño de un puño, de un color anaranjado, tirando a dorado, y con pequeñas estrellas rojas pintadas, inscritas o vete tú a saber sobre un lado de su superficie. Juntas, reaccionan y emiten un brillo, más intenso al estar las 7 juntas. (Las bolas de Namecs son más orondas, para hacer mención al mayor volumen del dios en el planeta Namec). Para invocar al Dragón, basta con reunir las bolas y llamarlo por su nombre (En Namec haría falta hablarle en su idioma). Una vez aquí, se le puede pedir un deseo, según los primeros capítulos, al año, dentro de los límites de la fuerza del Dragón, y los límites que imponga el DJ. (Acuérdate de que los protagonistas no podían pedir acabar con su feroz enemigo por que el Dragón no tenía la fuerza suficiente, además, no suele conceder deseos tan agresivos). Pasado el año, las bolas salen de su estado de petrificación, fruto del deseo concedido, y pueden ser vueltas a recolectar. El límite impuesto a los deseos, primero parecía ser tres, y una misma persona no podía ser resucitada varias veces. Es entonces cuando aparecieron las bolas del planeta Namec, para explotar el argumento al máximo. Estas últimas, podían otorgar 3 deseos de golpe y resucitar tantas veces se deseara. El resto de la serie ya era un desmadre, las bolas podían volver a ser usadas y unos líos argumentales que no quiero ni pensar. Lo importante es que el DJ establezca unos límites razonables al uso de las Bolas, según las necesidades de su campaña. No olvidar las últimas bolas aparecidas, las de la estrella negra, que también conceden un deseo y después se esfuman, pero..., estas no se convertían en piedra y se perdían por todo el universo. Un efecto secundario de estas bolas era la destrucción de la Tierra en un año si no se encontraban, otro lío argumental que el DJ deberá resolver.

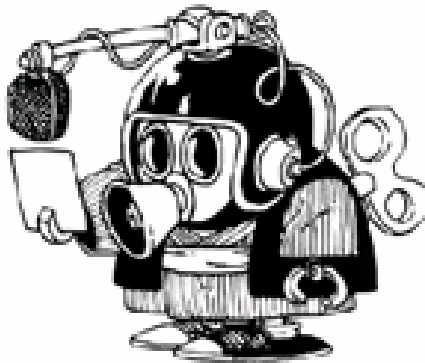
Poco más queda que decir, excepto que el mundo en Dragon Ball es tan amplio que ofrece muchas posibilidades de mezclar géneros (¿Has visto hace poco TimeCop?, aunque a mí me parece un lío, es interesante enfocar los finales de la Campaña en los viajes en el tiempo). El único inconveniente a la mezcla de géneros, es la pérdida del espíritu del mundo de Goku, y lo más importante: ¿Cómo vas a crear una trama política consistente si los PJs son tíos garrulos que pueden cargarse ciudades y planetas enteros? No obstante, ofrece muchas posibilidades.

## CONSEJOS PRÁCTICOS DE DIRECCIÓN.

Una de las mayores dificultades a la hora de crear una aventura en Dragon Ball es la idea de que en la serie, salvo en raras ocasiones, se tiraban capítulos y capítulos peleando contra un villano. Tus aventuras no se pueden limitar a eso. Es una parte de algunas aventuras, pero no la totalidad. Se deben usar hábilmente los recursos interpretativos de los PJS, provocar discusiones (pero no muchas) entre ellos, y crear aventuras de misterio, donde se ofrezcan posibilidades de usar el coco, de huir, y donde si se dedican a destrozarlo todo, acabarán muertos. ¿Cómo?, ¿Es que no has aprendido nada de ver la serie?, cuando los retorcidos guionistas querían evitar que Son Goku, en Dragon Ball GT usara el cambio de lugar instantáneo para recuperar las bolas de dragón negras, recurrieron a la idea de que el estado de Goku de niño pequeño no tenía capacidad suficiente para realizarlo, pero esto es insignificante, lo peor fue cuando Goku y Vegeta se fusionaron de forma permanente con los pendientes, y al introducirse en el cuerpo de Boo, se separaron; a los guionistas no les convenía nada perder a los dos personajes de Goku y Vegeta, con su eterna rivalidad por el de un único ente, Vegeku.

Pues está clarísimo, mientras que te sitúes dentro de la posible justificación, puedes hacer cosas como esta:

*Los PJS son enviados a una dimensión diferente, y se hallan dentro de un laberinto. Las paredes del laberinto absorberán su ENV si tratan de destruirlas, y hay techo, por lo que no hay más escapatoria que cruzar el laberinto. El tele transporte no sirve, puesto que existen graves disfunciones con los planos cósmicos en esta dimensión (o cosas por el estilo, pero no te pases). Dentro del laberinto hay criaturas casi tan fuertes como los PJS, y hay muchas, y también hay pueblos bajo tierra, en el centro del laberinto, donde las gentes serán amables si los PJS no se pasan, y si lo hacen... los guerreros antes mencionados acabarán con los PJS, por idiotas y camorristas.*



Con esta situación, el DJ puede hacer que los PJS deban resolver enigmas, realizar búsquedas e interpretar correctamente para salir vivos o victoriosos.

Estas situaciones deben hacerse siempre de manera lógica y con posibilidades para los PJS. No se trata de meterles en una trampa y cargártelos (te mandarán a la mierda), se trata únicamente de frenar su instinto asesino, y de castigarles si se dedican a cometer locuras.

Por otra parte, tienes que tener en cuenta que no hay personaje invencible. Aquellos que son muy poderosos físicamente, seguro que tienen una inteligencia bastante baja, y viceversa. Cualquier Súper Saiyajin es susceptible a ser hipnotizado por un hechicero.

Por último, un consejo ruin y despreciable: si un jugador consigue una técnica imbatible, nada te impide que un enemigo le espíe, la aprenda, y luego la utilice en su contra (una vez más, la inteligencia demuestra ser más útil que la fuerza XD).

### Consejos sobre las técnicas de lucha

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

- Anda con mucho ojo. Hay infinidad de formas para que un PJ desequilibre el juego. Más que nunca, la regla de la X puede ser indispensable. S firme, pero tolerante, paciencia y dialogo es fundamental

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

- Por último, si no quieres que se invente técnicas de combate muy poderosas, fomenta retos que no se resuelvan por la fuerza. Haz ver a tus jugadores que hay técnicas con usos más útiles que las de combate.



## EJEMPLOS.

He aquí las fichas de algunos de los personajes de la saga a modo de ejemplo.

*Nombre:* Goku, durante el primer torneo de artes marciales.

<i>Fuerza:</i>	18	<i>Destreza:</i>	16	<i>Percepción:</i>	14	<i>Constitución:</i>	18	<i>Experiencia:</i>	66
<i>Voluntad:</i>	17	<i>Inteligencia:</i>	4	<i>Habilidad:</i>	10	<i>Carisma:</i>	15	<i>Nivel:</i>	1
<i>PV:</i>	90+105=195			<i>Energía:</i>	105			<i>DC:</i>	18
<i>Alerta:</i>	10	<i>Pelea:</i>	13	<i>Persuasión:</i>	6	<i>Atletismo:</i>	12	<i>Educación:</i>	3
<i>Puntería:</i>	10	<i>Animales:</i>	5	<i>Sigilo:</i>	10	<i>Artesanía:</i>	5	<i>Concentración:</i>	13
<i>Luchar:</i>	10	<i>Acrobacia:</i>	10			<i>Coraje:</i>	18	<i>Supervivencia:</i>	9

*Trasfondos:* Kame Hame Ha nivel 2 (50px), multiplicación de imágenes (1px).

*Nombre:* Ten Shi Han, durante el tercer torneo de artes marciales

<i>Fuerza:</i>	20	<i>Destreza:</i>	19	<i>Percepción:</i>	21	<i>Constitución:</i>	20	<i>Experiencia:</i>	381
<i>Voluntad:</i>	16	<i>Inteligencia:</i>	11	<i>Habilidad:</i>	13	<i>Carisma:</i>	8	<i>Nivel:</i>	4
<i>PV:</i>	100			<i>Energía:</i>	108+80=188			<i>DC:</i>	80
<i>Alerta:</i>	13	<i>Pelea:</i>	18	<i>Persuasión:</i>	10	<i>Agilidad:</i>	17	<i>Educación:</i>	8
<i>Puntería:</i>	13	<i>Vigor:</i>	19	<i>Sigilo:</i>	10	<i>Artesanía:</i>	3	<i>Concentración:</i>	13
<i>Luchar:</i>	13	<i>Acrobacia:</i>	13	<i>Pilotar:</i>	4	<i>Coraje:</i>	10	<i>Investigación:</i>	10
<i>Conducir:</i>	5								

*Trasfondos:* Explosión de energía (5 PX), proyectil de energía NV 3 (60 de daño, 1024m. de alcance, 40 PX), Rayo ocular NV2 (30 de daño, +10 a la iniciativa, 1024m. de alcance 35 PX), División (10PX), Explosión luminosa (30 PX), Brazos múltiples (2 brazos extras durante una escena, 15 PX), Fuerza absoluta (Daño: 200, Alcance: 32m. 105PX). 3 ojos.

*Nombre:* Krilin, durante la lucha contra Vegeta.

<i>Fuerza:</i>	22	<i>Destreza:</i>	23	<i>Percepción:</i>	20	<i>Constitución:</i>	22	<i>Experiencia:</i>	801
<i>Voluntad:</i>	20	<i>Inteligencia:</i>	11	<i>Habilidad:</i>	16	<i>Carisma:</i>	9	<i>Nivel:</i>	10
<i>PV:</i>	110+180=280			<i>Energía:</i>	109+180=289			<i>DC:</i>	220
<i>Alerta:</i>	13	<i>Pelea:</i>	18	<i>Persuasión:</i>	10	<i>Atletismo:</i>	15	<i>Educación:</i>	8
<i>Puntería:</i>	13	<i>Navegar:</i>	3	<i>Sigilo:</i>	15	<i>Artesanía:</i>	3	<i>Concentración:</i>	13
<i>Luchar:</i>	13	<i>Acrobacia:</i>	15	<i>Pilotar:</i>	6	<i>Coraje:</i>	10	<i>Investigación:</i>	5
<i>Conducir:</i>	6								<i>Supervivencia:</i> 5

*Trasfondos:* Explosión de energía (5 PX), proyectil de energía NV 5 (100 de daño, 1024m. de alcance, 60 PX), División (10PX) Kame Hame Ha NV 8 (320 de daño, 1024m. de alcance, 170 PX), Explosión luminosa (30 PX), Proyectil Cuádruple Dirigido NV 4 (80 de daño, 1024m. de alcance, 40x4 +10 + 10 = 260PX) Disco del diablo simple (1 proyectil, 1024 m. de alcance, daño cortante de 405, teledirigido, 220px). Pulga

*Nombre:* Vegeta, después de derrotar a las Fuerzas Especiales.

<i>Fuerza:</i>	35	<i>Destreza:</i>	30	<i>Percepción:</i>	27	<i>Constitución:</i>	35	<i>Experiencia:</i>	1962
<i>Voluntad:</i>	28	<i>Inteligencia:</i>	13	<i>Habilidad:</i>	18	<i>Carisma:</i>	9	<i>Nivel:</i>	20

<i>PV:</i>	165+380=545	<i>Energía:</i>	189+380= 569	<i>DC:</i>	700
------------	-------------	-----------------	--------------	------------	-----

<i>Alerta:</i>	13	<i>Pelea:</i>	23	<i>Persuasión:</i>	10	<i>Atletismo:</i>	17	<i>Educación:</i>	8
<i>Puntería:</i>	16	<i>Medicina:</i>	10	<i>Sigilo:</i>	10	<i>Psicología:</i>	5	<i>Concentración:</i>	18
<i>Luchar:</i>	10	<i>Disparo:</i>	6	<i>Artillería:</i>	10	<i>Coraje:</i>	13	<i>Mano torpe:</i>	14
<i>Mecánica:</i>	10	<i>Acrobacia:</i>	10	<i>Seducción:</i>	6	<i>Pilotar:</i>	10	<i>Supervivencia:</i>	15
<i>Subterfugio:</i>	10	<i>Liderazgo:</i>	10	<i>Sistemas:</i>	10	<i>Intimidar:</i>	8	<i>Investigación:</i>	10
<i>Idiomas:</i>	5								

*Trasfondos:* Explosión de energía (5 PX), proyectil de energía NV 10 (200 de daño, 1024m. de alcance, 110 PX), Final Flash NV 20 (900 de daño, 1024m. de alcance, 280 PX), 4 Proyectiles Dirigidos NV 4 (220 de daño, 1024m. de alcance, 130 x 4= 520PX) Disparo múltiple NV 10 (200 de daño, 1024m. de alcance, 120 PX).

*Nombre:* Freezar, después de la primera transformación.

<i>Fuerza:</i>	43	<i>Destreza:</i>	37	<i>Percepción:</i>	27	<i>Constitución:</i>	40	<i>Experiencia:</i>	2789
<i>Voluntad:</i>	38	<i>Inteligencia:</i>	18	<i>Habilidad:</i>	21	<i>Carisma:</i>	9	<i>Nivel:</i>	28

<i>PV:</i>	200+514=714	<i>Energía:</i>	234+514= 648	<i>DC:</i>	1120
------------	-------------	-----------------	--------------	------------	------

<i>Alerta:</i>	13	<i>Pelea:</i>	24	<i>Persuasión:</i>	10	<i>Atletismo:</i>	17	<i>Educación:</i>	7
<i>Puntería:</i>	15	<i>Disparo:</i>	8	<i>Sigilo:</i>	10	<i>Artesanía:</i>		<i>Concentración:</i>	18
<i>Subterfugio:</i>	10	<i>Liderazgo:</i>	13	<i>Artillería:</i>	10	<i>Coraje:</i>	13	<i>Mano torpe:</i>	14
<i>Idiomas:</i>	7	<i>Acrobacia:</i>	10	<i>Mecánica:</i>	10	<i>Pilotar:</i>	10	<i>Supervivencia:</i>	15
<i>Sistemas:</i>	10	<i>Psicología:</i>	5	<i>Intimidar:</i>	21	<i>Investigación:</i>	10		

*Trasfondos:* Explosión de energía (5 PX), proyectil de energía NV 20 (400 de daño, 1024m. de alcance, 210 PX), Bola de energía NV 20 (1400 de daño, 1024m. de alcance, 580 PX), 4 Proyectiles Dirigidos NV 4 (420 de daño, 1024m. de alcance, 620PX) Disparo múltiple NV 10 (300 de daño, 1024m. de alcance, 170 PX). Disco del diablo triple NV 20 (500 de daño, 267px).

*Nombre:* Goku, durante su combate con Freezer.

<i>Fuerza:</i>	50	<i>Destreza:</i>	50	<i>Percepción:</i>	28	<i>Constitución:</i>	50	<i>Experiencia:</i>	3966
<i>Voluntad:</i>	50	<i>Inteligencia:</i>	6	<i>Habilidad:</i>	23	<i>Carisma:</i>	15	<i>Nivel:</i>	40

<i>PV:</i>	250+780=830	<i>Energía:</i>	300+780=1080	<i>DC:</i>	2000
------------	-------------	-----------------	--------------	------------	------

<i>Alerta:</i>	20	<i>Pelea:</i>	15	<i>Persuasión:</i>	6	<i>Atletismo:</i>	23	<i>Educación:</i>	3
<i>Puntería:</i>	20	<i>Acrobacia:</i>	13	<i>Sigilo:</i>	20	<i>Artesanía:</i>	5	<i>Concentración:</i>	13
		<i>Luchar:</i>	15	<i>Animales:</i>	5	<i>Coraje:</i>	18	<i>Supervivencia:</i>	9

*Trasfondos:* Kame Hame Ha nivel 40 (2600 de daño, 1024m. de alcance, 1350px), multiplicación de imágenes (1px). Técnica de Kaito NV 15 (+30 en FUE, DES y armadura durante 1 turno, 180PX), Fuerza Universal (como la bola de energía, pero recoge 400 puntos durante 10 asaltos, 1020 PX) Disparo múltiple NV 10 (500 de daño, 1024m. de alcance, 270 PX). Explosión de energía (5 PX),

