

XTRAIDOS

KIT DE INICIO
SEGUNDA EDICION



XTRAIDOS: KIT DE INICIO



Tienes en tus manos el Kit de Inicio de la segunda edición del juego de rol XTRAIDOS. Un juego de ciencia ficción superheroica ambientado en un mundo donde la evolución avanza a pasos agigantados frente a corporaciones, androides que se expanden por la Tierra y la galaxia,

razas alienígenas hermanadas con los humanos con sus propios intereses y ancestrales criaturas que pretenden volver a poseer lo que una vez fue suyo.

Xtraídos se desarrolla en el año 2015. Cada vez son más frecuentes los nacimientos de EVOs, término designado a aquellas personas que nacen con anomalías genéticas, haciendo que los países tengan que tomarse más en serio la posible problemática de la llegada del siguiente escalón evolutivo dentro de la raza humana. Algunos lo aceptan, otros lo repudian.

Frente a esta premisa encontramos una superpotencia que intenta hacerse el control del planeta, dos razas alienígenas que se han establecido en la tierra para investigarla y prepararla para el encuentro con nuevas razas venidas de más allá de las estrellas, historias legendarias que hablan de antiguos pobladores del planeta que pretenden reconquistarlo o una continua carrera tecnológica que comienza a rozar la moralidad humana.

La pretensión de este juego es disponer de cualquier elemento que el Director de juego sea capaz de desarrollar. Se presenta un universo creado desde cero donde podrás encontrar de todo. El gran pilar del juego será la temática superheroica, pero mezclada en mayor o menor medida con dosis de ciencia ficción, terror o incluso fantasía heroica.

Imagina una ciudad construida para reciclar a todos los androides del mundo, o un templo perdido en lo más

recóndito de los confines del planeta, donde las leyendas y el folklore de las criaturas de la noche se entremezclan con aviones invisibles, munición rastreadora o implantes que permiten seguir viviendo después de una parada cardíaca. Con esta idea un tanto descabellada intentamos que como tal universo, los Directores de Juego sean los más directos creadores de los eventos, situaciones y lugares de sus aventuras.

Muchos podrán mostrarse reticentes a tomar un universo tan amplio, pero Xtraídos se presenta de tal manera que al igual que todo es combinable, todo puede desarrollarse de manera independiente. Y por supuesto, la mayor de las ambiciones es hacer que como universo creado, jamás deje de expandirse.

WWW.XTRAIDOS.SENTINELSTUDIO.COM

CREDITOS:

Editado por SentinelStudio

Creado por Vicente de los Santos

Ilustraciones del Kit de Inicio: Jordi Planellas, Carlos "Kraneo" Lima, Bit, Ibon Sánchez

(c) 2007 Vicente de los Santos, Sentinel Studio, Ayatolah Games. Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este kit son propiedad intelectual de Vicente de los Santos y Sentinel Studio. La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes. Así mismo cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia. Este Kit de inicio es gratuito.



CREANDO AL PERSONAJE

Crear un personaje es sin duda uno de los rasgos más importantes en un juego de rol. Sin ellos no hay historia que valga.

En Xtraídos se presentan múltiples opciones para configurar tu personaje lo más posible a la idea de creación que tuvieras. A través de los propios tipos de personajes, sus perfiles, sus habilidades, ventajas y desventajas o sus poderes sobrenaturales podrás desarrollar el héroe a tu medida.

TIPOS DE PERSONAJE

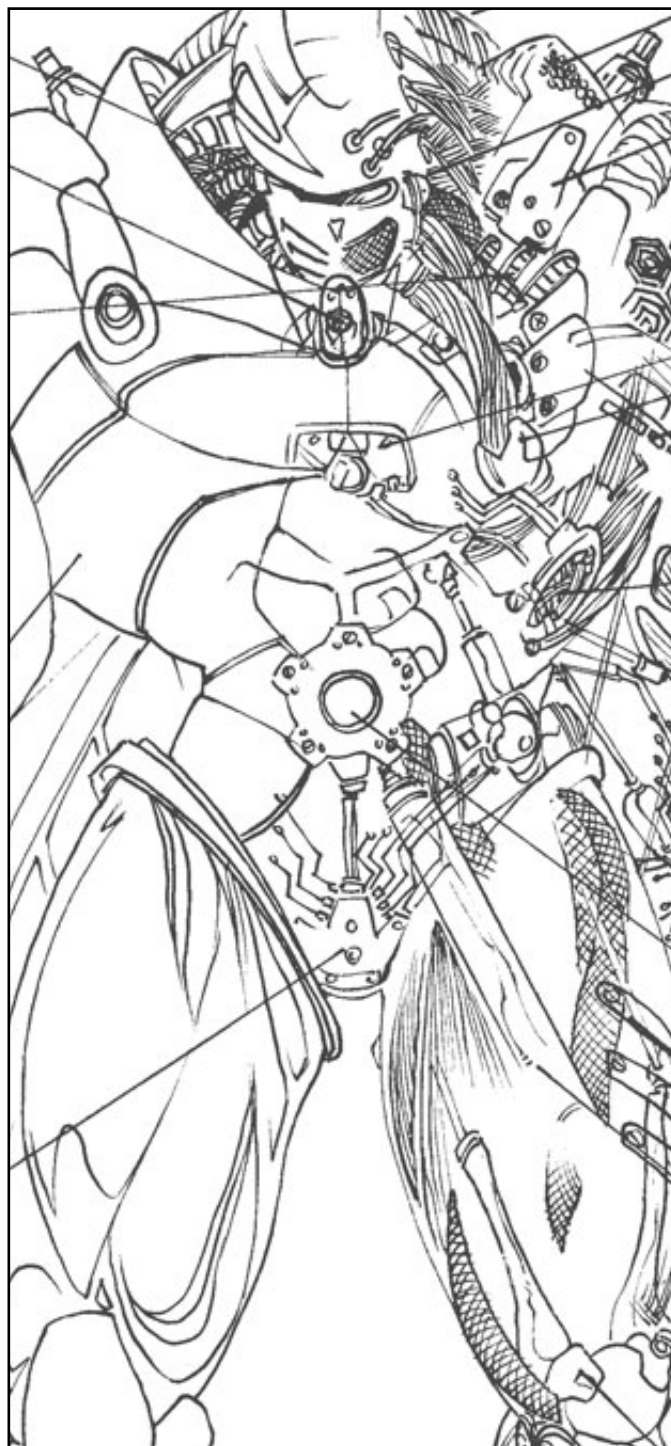
La segunda edición presenta 9 tipos de personaje principales, teniendo dos de ellos posibles versiones que hacen un total de 11 tipos distintos disponibles:

Androide:

Como signo del avance tecnológico de la raza humana, los androides viven ya como una nación independiente con sus derechos y obligaciones. Con inteligencias artificiales cada vez más desarrolladas, la nación androide se ha convertido en un habitante más de la Tierra. Existen versiones destinadas al combate (Goliat) y otras versiones creadas para la convivencia con el ser humano (Imp).

Anhuriano:

Alienígenas pertenecientes a un ancestral linaje, su misticismo rivaliza con su ferocidad. Nuestro sol le confiere dones sobrenaturales que lo ponen por encima de muchas otras razas. Reservados en cuanto a sus historias, leyendas y costumbres de vida, habitan en la Tierra alimentando su curiosidad y misticismo en las zonas de mayor poder y su ferocidad en cualquier sitio donde sea necesario.





Evo Mutado:

Humanos evolucionados durante su vida. En algún momento algún factor externo alteró al humano confiéndole algún don sobrenatural que ahora le ha marcado de por vida. Enfrentándose a un planeta que no acaba de aceptarlos por completo, los Mutados engrosan filas en grandes corporaciones, grupos rebeldes o fosas comunes...

Evo Mutante:

Humanos que mostraron una evolución durante su nacimiento. Mostrando marcas y estigmas que muestran su diferencia con el ser humano común, el Evo Mutante es el que más sufre el acoso, la persecución y la muerte por aquellos que temen, odian o no comprenden el camino del humano por parte de la evolución. Como los mutados, aquellos con valentía acaban engrosando grupos rebeldes para defender su naturaleza.

Humano:

La raza dominante del planeta Tierra, y para ello cuenta con su tenacidad y con mucha tecnología. Ante el avance evolutivo, la llegada de los alienígenas y la creciente expansión de la nación artificial, el humano se aferra en imbuir miedo y odio a sus semejantes para que estos se alcen y consigan mantener el estatus de dominio incluso por encima de la evolución.

**Variante Humano: Ciborg:*

Muchos de los humanos piensan que no están a la altura del resto de los participantes en la batalla por el control de la Tierra. Ven demasiados efectos sobrenaturales como para plantearse combatir, por lo que aquellos que quieren un enfrentamiento directo, y al menos equilibrado, se entregan por completo al mundo de la ciberciencia.

Imbuido:

Humanos imbuidos de manera temporal con el legado sobrenatural procedente de los primeros habitantes o incluso de los alienígenas. Principalmente a través de objetos conocidos como artefactos o reliquias, los Imbuidos son capaces de convertirse en seres sobrenaturales cuyo don no reside en ellos.

¿Qué es EVO?

EVO es el nombre por el que se conoce a los humanos evolucionados (Mutados y Mutantes). Un término que comenzó siendo despectivo y que ahora se ha convertido en una manera rápida de citarlos. De esta misma forma los alienígenas son conocidos como Xens.

Jotum:

La esencia de criaturas inimaginables para la mente de cualquier ser humano. Los primeros habitantes de la Tierra, condenados a vagar en prisiones dimensionales, han conseguido filtrar su esencia para poseer cuerpos humanos y convertirlos en sus heraldos. Su única misión es preparar la Tierra para la llegada de sus auténticos amos.

Olímpico:

Alienígenas con un vínculo particular con la Tierra. Durante la época minoica realizaron una visita para investigar a los humanos, convivir con ellos e imbuirle con el Legado que ahora permite que haya sobrenaturales entre los humanos. Una cruenta guerra en su planeta natal les ha obligado a buscar alianzas a cualquier precio.

** Variante Olímpico: Mestizo:*

La llegada de los alienígenas supondría algún mestizaje tarde o temprano. En este caso los Olímpicos y los humanos ya lo hicieron durante la primera época en la que la raza alienígena estuvo aquí, por lo que nuevamente cuentan con linaje compartido en la segunda llegada.

Raveliano:

Alienígenas que sufrieron una forzada segunda génesis de su raza cuando su planeta fue totalmente arrasado. Con una mente y un cuerpo en constante equilibrio, sus capacidades en la lucha son conocidas en todo el universo.

Moran ocultos en la Tierra gracias a una decisión arriesgada de los Anhurianos, esperando el momento de contraatacar a la raza que les arrebató su anterior vida.



CREANDO UN EVO MUTANTE

Para este Kit de inicio vamos a elegir el tipo de personaje Mutante para mostrar la creación y personaje y permitir que diseñes algunos personajes para probarlos. Cada tipo de personaje tiene una serie de características que mejoran o dificultan la generación del héroe, confiriendo así una identidad propia a cada tipo de personaje.

1. Rasgos Personales

Desarrollar un nombre, un pasado y un trasfondo. En general aportar todos los datos de como y quien es el héroe que estás creando.

2. Atributos

Las cualidades físicas y mentales del héroe. Indicarán lo preparado que está para realizar cualquier tipo de actividad, su carácter y su relación social con otras personas, o su agilidad mental.

Existen 9 atributos; Astucia, Carisma, Constitución, Destreza, Fuerza, Inteligencia, Percepción, Voluntad y Legado.

Podemos repartir 50 puntos entre los primeros 8 atributos, ya que el Legado va al azar con 1d10 (Para aquellos que dispongan de él). Se permite también la posibilidad de tirar 1d10 para todos los atributos, jugando con el azar y pudiendo sobrepasar los 50 puntos base si tienes algo de suerte. De todas formas en la generación de personaje ningún atributo puede estar por encima de 10, ni siquiera con los modificadores que den los personajes.

En el caso del Mutante, como característica aporta que añade un +2 al Legado, por lo que en este caso tendría los 50 puntos para los ocho atributos base y 1d10+2 para el Legado.

También como rasgo propio, si el valor de Legado alcanza 10, obtiene automáticamente la desventaja **Alta Emanación** (Su legado es tan fuerte que se nota su esencia sobrenatural y cualquier aparato detector lo descubrirá al momento).

3. Habilidades

En Xtraídos existe una diversificación del conjunto global de habilidades en tres partes: Habilidades comunes, Habilidades Avanzadas y Habilidades Especiales. A su vez estas habilidades se dividen en tres tipos: Primaria, Secundaria y Terciaria. Con esta última diferenciación se establece un criterio de "soy el mejor en lo que hago" que te permite coger ventaja o desventaja en ciertos momentos. En un claro ejemplo, un artista marcial contra un pandillero tendría una clara ventaja en un combate cuerpo a cuerpo. A nivel de sistema en Xtraídos, éste ejemplo se refleja con el nivel de las habilidades. El artista marcial tendría la habilidad de pelea a nivel primario mientras que quizás el pandillero tuviera la habilidad de esquiva a terciario. Esto ofrecería un +2 a la tirada del artista marcial y un -2 a la tirada del pandillero.

Para el reparto de habilidades se cuenta con 30 puntos. Con ellos se puede comprar una habilidad primaria por 4 puntos, una habilidad secundaria por 2 puntos o una habilidad terciaria por 1 punto.

En el caso del Mutante, contamos con cinco puntos más de habilidad por entrenamiento ante el mundo que le espera. Además si adquiere la desventaja **Fichado** (El Personaje está fichado, su foto y su ficha están por todas las bases de datos del mundo y se conoce que es un sobrenatural) puede obtener 15 puntos más de habilidad, por lo que podría llegar a ponerse con 50 puntos de habilidad.

Las habilidades tienen una serie de modificadores basados en los atributos que intervienen en realizar dicha acción y en otros casos como mejoras tecnológicas, dones sobrenaturales u otras causas diversas. Esos modificadores (negativos o positivos) se suman a la tirada final.

De esta forma, una habilidad se representa con un número del 1 al 3 que representa el nivel de la habilidad, seguido de un número que representa el modificador. De esta forma si en una ficha vemos *Armas de Fuego 1/4* interpretaremos que se trata de la habilidad Armas de Fuego a nivel primaria con un modificador +4 a su tirada.



Para hallar estos modificadores según los atributos que intervienen, tienes que sumar dichos atributos. Para este kit de iniciación simplificamos la tabla. Si la suma da menos de 10, tiene un modificador -1. Si el valor está entre 11 y 13 no se aplica modificador y si sobrepasa 14 tiene un +1 (un +2 si llega a 19 o 20)

En la ficha alternativa que puedes encontrar en la web tienes listadas todas las habilidades con los atributos que intervienen.

4. Ventajas y Desventajas

Se trata de una serie de beneficios y características negativas para el personaje, desde taras sociales hasta efectos causados por drogas, malos negocios o maldiciones sobrenaturales. No son obligatorios a la hora de la creación del personaje pero sin duda pueden ser un complemento interesante a la hora de desarrollar el héroe.

Para adquirir una ventaja hay que adquirir una desventaja. No hay un número máximo de ventajas y desventajas salvo que el Director de Juego diga lo contrario. En el caso del Mutante, ya se relacionan en su generación las desventajas Fichado y Alta Emanación, por lo que no podría volver a tomarlas.

A continuación te presentamos un par de ventajas y desventajas:

Compañero [Ventaja]

Cuentas con un compañero de aventuras que siempre trabaja junto a ti. Quizás un viejo compañero de los entrenamientos con Xtraídos, un joven al que recogiste y enseñaste tu mismo o una extraña ninja que persigue los mismos objetivos. El personaje será creado conjuntamente por el jugador y el DJ. En el juego se tratará como un jugador más, si bien será el DJ quien controle el comportamiento del compañero.

Legado del Antifaz [Ventaja]

Durante mucho tiempo tus antepasados han sido héroes. Todos han llevado un mismo uniforme para mantener una única imagen de un héroe viva durante bastantes años. Ahora te ha tocado el turno, y es todo un honor y

un deber el llevar el legado de tus antepasados a buen lugar. Esta dote otorga amigos que antes no tenías, enemigos que antes no temías y sobre todo mucho camino recorrido...

Muerte Heroica [Desventaja]

Sabes que estás destinado a morir de forma heroica. No te importa dar la vida siempre y cuando sepas que será por algo digno, heroico y de valor. Sabes también que ese destino puede llegar en cualquier momento de tu vida, por lo que no sabes a ciencia cierta cuando llegará la que será tu muerte épica.

Némesis [Desventaja]

Tienes un enemigo acérrimo. Se trata de tu completa antítesis, que está dispuesta a cualquier cosa para borrarle de la faz de la Tierra. El odio, la superación o tan sólo el hecho de verte caer desde un rascacielos son motivos suficientes para dar fuerza constante a tu Némesis. El DJ podrá dar forma a este personaje, cuyos rasgos puede realizar a medias con el propio jugador.

5. Salud física

En este apartado vamos a definir la salud del personaje tanto en el ámbito físico como el mental. En Xtraídos se usan puntos de vida y puntos de fatiga. Los primeros llevan la vitalidad mientras que los segundos el aguante del personaje.

Los puntos de vida se calculan sumando la Fuerza y la Constitución, multiplicando el resultado por dos. En el momento en el que los PV lleguen a cero o a algún valor negativo, el personaje muere.

Los puntos de fatiga se calculan sumando la Constitución y la Voluntad, multiplicando el resultado por dos. Si los PF llegan a la mitad, el personaje está cansado y tiene un -1 a todas las acciones. Si llegan a cero o a algún valor negativo, cae redondo al suelo.

Se pueden perder puntos de fatiga como resultado de una herida recibida, al usarlos en dones sobrenaturales, actividades físicas duras o cualquier otra causa que pueda inducir a la pérdida de estos puntos.



6. Sobrenatural

En este apartado el Mutante podrá adquirir sus dones sobrenaturales. Aquí entra en atributo Legado, cuyo valor indicará que poderes puede adquirir el personaje.

El valor Legado en androides y ciborgs refleja el nivel tecnológico del personaje. En el caso de humanos e imbuidos el valor Legado no tiene efecto alguno.

El resto usa el Legado como base de su don sobrenatural, desembocando en lo que se conoce como Legado Temporal (LT) que serán los puntos de los que disponen para hacer uso de sus poderes. Estos puntos se gastan y pueden ser recuperados con descanso y reposo o con algún factor sobrenatural o tecnológico.

En el caso del mutante, para hallar el LT que posee multiplica su valor de Legado por tres. Además puede escoger dos poderes de la tabla de poderes siempre que la suma del requisito de ambos no supere su valor de Legado.

PODERES SOBRENATURALES

Los poderes presentados en Xtraídos tienen una serie de características identificativas. Pueden ser Potenciables o no Potenciables, y ser Permanentes o Eventuales.

Potenciable o no Potenciable indica si el poder puede ser mejorado. Existe una serie de modificadores de poder que pueden ser adquiridos para personalizar lo más posible el don sobrenatural del personaje y evitar tener héroes clónicos. De esta manera dos Mutantes recién generados que sean capaces de lanzar llamas puede que en poco tiempo sean completamente diferentes, ya que uno de ellos podrá lanzar el fuego a una distancia inaudita mientras que otro tendrá menor alcance pero una capacidad destructora bestial.

Además de los modificadores genéricos que se adquieren de la misma forma que las ventajas y las desventajas, existen modificadores propios dentro de cada poder que

se pueden adquirir mediante experiencia. A continuación te listamos unos cuantos poderes sobrenaturales elegidos para este kit de inicio:

ASPECTO DE LOBO

Coste Legado: 5

El personaje muestra afinidad con los lobos. Presenta rasgos comunes con estos mamíferos y normalmente porta las cualidades de las leyendas sobre los "hombres lobo". Contrariamente a lo conocido, los que portan este don sobrenatural no han sido mordidos previamente por otras criaturas sobrenaturales. Los rasgos son los siguientes:

Permanente:

-*Los Sentidos del Lobo*: +1 a todas las habilidades que requieran el uso de la Percepción.

-*Sentido del Cazador*: Cualquier persona junto al personaje mantendrá una postura incómoda hacia cualquier encuentro social (salvo intimidación) por lo que el personaje recibe un -1 a las habilidades sociales relacionadas.

- *Fuerza del Lobo*: +2 a Constitución a la hora de resistir drogas y venenos.

Eventual:

-*Forma de Lobo*. El cuerpo adquiere un denso pelaje, además de un crecimiento de garras y colmillos. Sus habilidades quedan limitadas a la forma cuadrúpeda (no podrá disparar ni conducir ni similares) - +1/+0/+0 a la coraza natural. La forma de lobo incluye las garras y los colmillos.

-*Garras*: efectúan en el combate un daño de $d6+1$.

-*Colmillos*: efectúan en combate un daño de $d4+2$

Coste: 5LT para la transformación completa en lobo. Los efectos duran hasta que vuelva a su forma natural a voluntad o caiga inconsciente. Para acceder solamente a Garras, Colmillos o ambos tendrá que gastar 3LT creciendo los colmillos y las garras, que permanecerán a



voluntad. Además le crecerá el pelo (si es que tenía anteriormente) un poco más de lo normal.

ATAQUE - FUEGO

Coste Legado: 5

El personaje es capaz de generar fuego desde su propio cuerpo. Presentando una inmunidad total a este elemento, puede desde generar una pequeña llama en su mano a lanzar proyectiles de fuego o proyectar una llamarada mayor. El primer ataque efectúa un total de $1d6+1$ puntos de daño mientras que la llamarada hace $1d10+2$ más el área de efecto que cubre.

A la hora de expandirse o entrar en contacto con otras sustancias o cuerpos, el fuego creado por el personaje funciona igual que el fuego normal. Las pertenencias del personaje no ganan la inmunidad al fuego. Este poder no cubre de fuego completamente al personaje, únicamente la parte de su cuerpo por donde crea el fuego.



Coste: La bola de fuego cuesta 3LT y la maximizada 5LT. La primera tiene un rango de 20 metros y la segunda de 15 metros. El área de efecto de la bola es igual a la mitad del dado lanzado +2. Este poder no puede usar PF sustituyendo LT. Si pretende generar una llama del tamaño de un mechero o fogón, el coste es tan solo de 2LT más 1LT por cada turno que pretenda mantener la llama viva.

CONTROL EMOCIONAL

Coste Legado: 6

Permite alterar y controlar los sentimientos y las emociones de un objetivo. El personaje es capaz de cambiar totalmente la alegría por la tristeza, o instaurar un pesimismo que haga que su objetivo no quiera salir de su cuarto en días. Para conseguir el control se debe pasar una tirada opuesta del Legado del controlador contra la Voluntad del controlado.

El EVO tiene que estar cara a cara con la víctima para usar este poder. No sugiere ni da órdenes. Simplemente cambia el estado emocional al que el EVO desee (de calma a furia, de alegría a duda, etc.)

El DJ interpretará las reacciones creadas por el cambio en la víctima y declarará los posibles efectos. Dicho control surte efecto un número de turnos igual a la diferencia obtenida en la tirada opuesta. Si dicha tirada la gana la víctima, la diferencia obtenida será el número de turnos en los que presentará una inmunidad automática al control.

Coste: 6 LT por intento.

CONTROL - MAGNETISMO

Coste Legado: 8

El personaje es capaz de controlar el magnetismo. De esta manera presenta una gran ventaja frente a cualquier cosa hecha de metal, ya que podrá moverla o moldearla a su antojo. El personaje no es capaz de alterar metal orgánico pero si es capaz de extirpar implantes a voluntad. Cuando ataque directamente a una persona en este sentido se hará una tirada opuesta de Legado contra Constitución.



Si dos personajes con control del magnetismo se disputan un objeto / persona / otros harán tiradas opuestas de Legado para decidir quien es el más poderoso. Así mismo para moldear el metal deberá hacer una tirada relacionada con lo que pretende moldear para averiguar su eficacia.

De esta manera si quiere crear una pieza de metal del motor de un coche, deberá tener los conocimientos necesarios de mecánica, mientras que si quiere crear una daga simplemente tendrá que tener conocimientos de armas blancas. Dependiendo de la complejidad el DJ puede añadir dificultad a la tirada de moldear.

El personaje puede levitar también, pudiendo moverse por el aire a una velocidad lenta (caminar) y debiendo hacer una tirada previa de concentración si quiere efectuar otra acción mientras vuela.

Coste: 5LT para la manipulación, creación o cualquier otro efecto causado sobre un metal. Levitar cuesta 6LT más 2LT de mantenimiento. El personaje adquiere la habilidad moldear metal a nivel primario sin modificadores.

INVISIBILIDAD

Coste Legado: 3

El personaje es capaz de controlar las moléculas de su cuerpo para que se vuelvan invisibles a todo tipo de percepción visual, viva.

La invisibilidad permite movimiento, aunque el ruido o el olor que pueda desprender la persona no son absorbidos por la invisibilidad, ni tampoco cualquier acción que realice el personaje y sea demasiado evidente.

Cuando se invoca este poder, el personaje vuelve también invisible las pertenencias que portase en ese momento, siempre y cuando no sean de mayor tamaño que una pelota de baloncesto.

Si después de invocado el poder agarra cualquier objeto, éste no se hará invisible. Los radares de calor, olor, sonido o similares si detectan al personaje. Los radares visuales no.

Coste: 2 LT puntos para activar. Si el nivel de Legado es 5 o menos no podrá realizar acciones complejas mientras mantenga el campo de invisibilidad.

Si quiere volver invisible cualquier objeto que agarre después de haber invocado el campo tendrá que gastar 2 puntos extra de LT por objeto. Sigue la restricción del tamaño.

Nota: La invisibilidad no confiere intangibilidad, si te metes en un ascensor lleno de personas, todo el mundo verá claramente como hay un espacio dentro del habitáculo que no hay manera de llenar.

VELOCIDAD

Coste Legado: 5

El personaje tiene la capacidad de moverse a unas velocidades vertiginosas, manteniendo el control de sus acciones en todo momento. Su cuerpo se acelera de manera sobrenatural y, aunque es una ventaja con el resto de la gente, hace que el cuerpo se gaste antes. A efectos del juego, el personaje puede realizar dos ataques por turno siempre y cuando no utilice armas de fuego o cualquier otro aparato que no pueda responder bien a ese incremento de velocidad (el personaje puede arrearle en la cabeza a alguien con una pala, pero no puede disparar a esa velocidad).

Añade un +2 a la iniciativa si se activa al inicio de un combate. El personaje no puede dividir las dos acciones que da este poder debido a la complejidad del movimiento por lo que no es posible acciones ambidiestras ni división de dados para múltiples acciones.

Coste: El coste de activación del poder es de 3LT. El mantenimiento es de 1LT para la velocidad y de 2LT para la acción extra durante el combate. La velocidad que obtiene corriendo al activar este poder es igual a la velocidad base x2.

Si mientras mantiene una velocidad superior a la base realiza un cambio de acción o maniobra brusca, obtiene un modificador negativo a dicha acción. VBx2: -1 VBx4: -3 VBx6: -5.



VOLAR

Coste Legado: 3

Existen varias causas conocidas que producen el vuelo. El personaje puede poseer algún tipo de alas, mantener un vínculo con el viento y los fenómenos atmosféricos, cambiar la densidad corporal, o simplemente crear un campo de fuerza energética que le produce una libertad de movimiento con respecto a la gravedad. El caso es que el que sea puede volar.

El personaje se desplaza por turnos un total de su velocidad actual (10 Km/h por punto de Voluntad o Destreza) dividida entre diez. De esta forma si está volando a diez kilómetros por hora, en un turno recorrería un total de cien metros siempre que no haya obstáculos que puedan reducir el avance. A la hora de contabilizar el gasto de LT en un viaje volando, puede aplicar un gasto de 1LT cada cinco kilómetros recorridos. De esta forma si el personaje pretende hacer un viaje de 30 kilómetros, tendrá que pagar 6LT.

A partir de los 70Km, se añade un -2 a las tiradas en combate y un -1 para el resto de las acciones, siempre y cuando sean un poco coherentes con el hecho de que va volando por ahí. Estos modificadores son acumulativos y se repetirán cada 30 km. extra a los 70 mencionados.

Transportar algo más grande que sus piernas requerirá una Fuerza igual o superior a la Constitución de la carga, anulando automáticamente todas las habilidades en las que se necesite utilizar los brazos (ya que se suele agarrar lo transportado con ellos, y queda feo soltarlo para pegarle al villano de turno).

Coste: 3 LT puntos para el inicio del vuelo, más un mantenimiento de 1 por turno, aunque si el DJ ve necesario el aumento del coste adicional, principalmente por distancia o incremento de velocidad, puede aplicarlo.

Si quiere hacer giros y demás cabriolas necesitará la habilidad Acrobacias. Si el personaje es un EVO y adquiere alas, no tendrá que hacer la tirada de cambio físico. Además puede gastar 5LT para doblar el máximo de la velocidad permitida.



SISTEMA DE JUEGO

Xtraídos utiliza el **Sistema dX**, creado para el juego con la intención de tener una forma rápida de juego, original y que intente captar la acción del mundo de los cómics.

Utilizando dados de diez caras, se establece una dificultad base de 11 para las acciones pasivas, tiradas enfrentadas cuando intervienen acciones directas y modificadores de escena, sobrenaturales, por heridas y un sinnúmero de motivos más para hacer que lo que se pretenda realizar cueste más o menos llevarlo a cabo con éxito.

Existen dos tipos de tiradas en el Sistema dX. Las tiradas de acción pasiva (TAP) y las tiradas de acción directa (TAD). Abrir una cerradura, hackear un sistema informático o saltar desde un edificio a otro son ejemplos de tiradas de acción pasiva, mientras que enfrentarse con un adversario, intentar descubrir una mentira o poder pasar desapercibido de la vigilancia de un enorme androide son ejemplos de tiradas de acción directa.

Para el Kit de inicio hemos creado un resumen apropiado para que el DJ se atreva a probar el sistema en alguna aventura:

Tiradas de Acción Pasiva (TAP)

Habilidades: 2d10. Se tiene que obtener una cantidad superior a 11 en esa tirada. Interviene el modificador de la habilidad así como diversos modificadores basados en la dificultad de la tarea a realizar.

Atributos: 1d10. Se tiene que obtener una cantidad inferior o igual al atributo utilizado. Intervienen modifica-



dores basados en la dificultad de la tarea a realizar.

Cooperación: En el caso de las TAP de habilidades, el personaje obtiene un +1 por cada ayuda extra, siempre que el ayudante tenga la habilidad al mismo nivel.

En caso de las TAP de atributos, el personaje obtiene un -1 a la dificultad siempre y cuando el ayudante tenga el valor del atributo igual o superior. En caso contrario el -1 se hará efectivo por cada dos ayudantes.

Ejemplos de modificadores de dificultad son las distracciones medias o altas que dan un +1 y un +2 a la dificultad respectivamente, encontrarse en una situación de alto peligro que da un +5 a la dificultad o incluso la concentración (de 2 a 4 turnos) que disminuye la dificultad en -1 por turno concentrado.

Tiradas de Acción Directa (TAD)

Habilidades: 2d10. Cada personaje obtiene una cantidad a la que se añade el modificador de habilidad así como el de dificultad en base a los niveles de habilidades. Gana el que tiene el valor más alto.

Si no se opone resistencia la acción pasa a ser pasiva (dificultad 11) con ventajas en cuanto a las habilidades enfrentadas y considerando en 11 como éxito.

Una habilidad primaria obtiene un +2 contra una terciaria y un +1 contra una secundaria.

Una habilidad secundaria sufre un -1 contra una habilidad primaria y un +1 contra una habilidad terciaria.

Una habilidad terciaria sufre un -2 contra una habilidad primaria y un -1 contra una secundaria.

Atributos: 1d10. Cada personaje obtiene una cantidad a la que se añade el valor total del atributo. Gana el que obtiene el valor más alto.

Tiradas de Habilidad vs Atributo

Dificultad 11 + 1 por cada 2 niveles del atributo en cues-

tion. El DJ debe permitir este tipo de tiradas cuando no haya una habilidad con la que hacer frente a la habilidad del adversario.

Tiradas múltiples (solo habilidad)

El personaje puede hacer dos acciones por turno si el DJ lo permite. D10 para cada habilidad más sus modificadores de habilidad. Añade un -1 si repite la habilidad en la misma acción.

COMBATE

En un juego de ciencia ficción superheroica el combate está a la orden del día. El sistema DX intenta simplificar al máximo el procedimiento para dar más fuerza a la escena narrativa como en el mundo de los cómics.

Procedimientos de combate

Iniciativa. d10+Destreza. Este valor de iniciativa se mantendrá hasta que ocurra algún evento o acción que permita redistribuir de nuevo la actuación de los implicados en combate.

Acciones. El jugador con menor iniciativa anuncia su acción, procediendo hasta el que tiene mayor valor de iniciativa, que será el primero en actuar.

Se puede cambiar de acción una vez que llega el turno del implicado, pero obtiene un -2 a la tirada de la acción que vaya a llevar a cabo.

Se puede también guardar la acción a la espera de que ocurra algo, reduciendo su iniciativa al turno de iniciativa en el que actúe más uno.

Como acción de combate se puede atacar (Armas cuerpo a cuerpo, pelea o armas de fuego), hacer uso de poderes sobrenaturales, esquivar, huir o realizar otras acciones complejas (conducir y disparar, que sería una tirada múltiple). El Sistema Dx contempla también reglas para el combate por equipo y el combate múltiple.



El Daño

Normalmente en el combate se realiza daño. En Xtraídos el daño puede ser letal o no letal a opción del jugador. Si se opta por daño no letal, el valor total de daño infligido se resta de los puntos de fatiga.

El daño además se agrupa en tres categorías; daño físico (resultante de peleas, caídas y similares), daño proyectil (armas de fuego, arcos, etc.) y daño energético (fuego, plasma, láser, etc.)

Tanto las fuentes de daño como las protecciones marcan el valor y el tipo de daño que hacen / soportan. De esta manera un rifle de plasma realiza un total de 2d8 puntos de daño energético, mientras que una chaqueta de Kevlar resiste 3 puntos de daño físico, 3 de proyectil y 3 energético.

Algunas formas de hacer daño

Para este kit de inicio hemos listado unas cuantas formas de hacer daño:

Puñetazo (Pelea): Depende de la fuerza realiza un daño u otro. Si el valor de fuerza es de 1 a 6 hace 1d4. Si la fuerza es de 7 a 10 hace 1d6. Además si el valor de fuerza esta por encima de 6 hace un +1, y si está por encima de 9 un +2. La patada es exactamente igual salvo que el d4 añade un +1 de base.

Fusil de Asalto (Armas de Fuego): Hace un total de d10+3 puntos de daño. El cargador es de 20 proyectiles y puede hacer fuego semiautomático gastando 3 proyectiles, aumentando la dificultad en +1 y el daño en +2 el daño.

Pistola de Plasma (Armas de Fuego): Hace un total de d8+3 puntos de daño. El cargador es de 20 proyectiles y es ocultable en una chaqueta. El daño es energético.

Espada (Armas cuerpo a cuerpo): Hace d10 puntos de daño más el mismo modificador de fuerza que el puñetazo y requiere tener un mínimo de Fuerza 8.

Algunas formas de prevenir daño

Los personajes tienen todos un valor corporal igual a 1, salvo los que tienen Constitución 8 que aumentan en 1 el valor corporal o aquellos con algún efecto que lo altere. De esta manera todo el mundo resiste 1 punto en los tres tipos de daño, además de las protecciones que lleve.

Existen tres tipos de protecciones en xtraídos: Protección (Tipo A) que incluye ropa normal e uniforme de combate, Campo de fuerza (Tipo B) que abarca los aparatos tecnológicos reductores de impacto, Implantes (Tipo C) que ofrecen mejoras corporales y las Armaduras (Tipo D)

Las protecciones Tipo C se suman siempre al valor corporal, al igual que las Tipo A. Los campos de fuerza se activan si el VC total no es suficiente para amortiguar el daño.

En el caso de las Tipo D, sustituyen el VC que pudiera dar el propio sujeto y cualquiera de las otras protecciones.

Armadura de Combate (Tipo D): Aguanta d10+8 de daño físico, d10+8 de daño proyectil y d10+6 de daño energético.

Energizador (Tipo B): Aguanta d4 para daño físico y d4+1 para daño proyectil y energético respectivamente. Es la versión más barata de los campos de fuerza.

Implante Defensivo: Acero (Tipo C): Añade +2 a los tres campos de VC del personaje.

Kevlar (Tipo A): Añade +3 a la protección de daño físico y +2 a la protección de daño proyectil y daño energético respectivamente.

Con todo esto tienes ya una idea aproximada del universo Xtraído. A través de nuestra página web encontrarás información más detallada sobre el trasfondo, así como contenido extra en los fanzines digitales XTR'zine donde encontrarás nuevas reglas, aventuras y un montón más de cosas para tus partidas.

www.xtraidos.sentinelstudio.com