

GUÍA GENÉRICA HITOS

IVÁN SÁNCHEZ, PEDRO J. RAMOS, SERGIO M. VERGARA, JAVIER CHARRO Y MANUEL J. SUEIRO

GUÍA GENÉRICA

HITOS

Iván Sánchez, Pedro J. Ramos, Sergio Vergara y Manuel J. sueiro

Créditos

Escrito por

Iván Sánchez, Pedro J. Ramos, Sergio Vergara y Manuel J. Sueiro.

Sistema Hitos desarrollado por

Manuel J. Sueiro, Jokin García y Pedro J. Ramos.

Ambientaciones (*product identity*)

El Sol en Guerra por Iván Sánchez.

La Caída de los Mundos Libres por Pedro J. Ramos.

L'Illusion de l'Liberté por Pedro J. Ramos.

Ma-hō-go por Sergio Vergara.

Capas y espadas por Iván Sánchez y Pedro J. Ramos.

Portada e ilustraciones de

Javier Charro

Corregido por

Ana Navalón

Diseño y maquetación

Aránzazu Blázquez

Publicado por

Nosolorol Ediciones
Calle Ocaña 32, 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

ISBN: 978-84-943243-9-0

Depósito legal: M-6985-2015

Copyright © 2015 Nosolorol Ediciones, todos los derechos son propiedad de sus respectivos autores.

El diseño del signo amarillo es obra de Kevin Ross.

Agradecimientos

A todos aquellos que han aportado su granito de arena al desarrollo del sistema **Hitos** y al estado final de este manual, incluyendo, pero probablemente olvidando a muchos otros:

Al Cuartito de los Roles por su semilla sobre razas y a Alejandro Trave Pulido por las reglas de magia; a Enrique Vila por sus ideas sobre mutaciones; a «Fian» por sus periódicas y variadas consultas sobre el sistema; a Jokin García por sus aportaciones de 2084, los empujones iniciales (y críticas finales) del sistema de vehículos; a Héctor Prieto por sus comentarios sobre el mismo; a Juan Sixto y a Colectivo 9 por sus ideas y correcciones en el capítulo de superpoderes; y a «Kokuro Enzo» por desear muy fuerte maniobras de combate.

Índice de ilustraciones

Pags. 11, 32, 37, 43, 48, 57, 67, 101, 123, 135, 145, 148, 171, 205, 236, 240. Ilustraciones realizadas para el relato ilustrado *Allwënn: Soul & Sword de Jesús B. Vilches y Javier Charro*.

Pag. 13. Ilustración realizada para *La Flor de Jade IV: El Libro de las Alianzas* de Jesús B. Vilches.

Pags. 15, 75, 97, 192, 239. Ilustraciones realizadas para *Lya, Choose your destiny* de Jesús B. Vilches y Javier Charro.

Pag. 17. Ilustración realizada para *La Señora de Montesco* de Sofía Navarro.

Pags. 27, 35, 69, 77, 83, 105, 109, 112, 139, 151, 177, 179, 191, 203. Ilustraciones personales de Javier Charro.

Pag. 59. Ilustración realizada para *Las Tierras de Meed II, Ylorian* de Carlos González Sosa.

Pag. 60. Ilustración realizada para *Cuentos del Círculo de Los Bardos III, La Búsqueda* de Pedro Camacho Camacho.

Pag. 73. Ilustración realizada para *La Prisión de Black Rock* de Fernando Trujillo y César García.

Pag. 91, 155, 161, 169, 209. Ilustraciones realizadas para el juego de rol *Walküre* de Pedro Gil, Cristóbal Sánchez y Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol.

Pag. 93. Ilustración realizada para *Delirios de Acterateuim* de Josema Beza.

Pag. 126. Ilustración realizada para *Ecos de Azurëa vol.2, La Canción de La Telaraña* de Manuel Fernández Bueno.

Pag. 131. Ilustración realizada para *Glimpse of Darkness vol 1: Chronicles of the Cursed* de Nicole Delacroix.

Pag. 143. Ilustración realizada para *La Biblia de los Caídos* de Fernando Trujillo.

Pag. 147. Ilustración realizada para *Asesinato en el Campus* de César García.

Pag. 195. Ilustración realizada para *Irene vol.3 Versos y Espadas* de Jesús B. Vilches.

Pag. 218. Ilustración realizada por Jose Charro y Javier Charro para el juego de rol *La Marca del Este. Manual Avanzado.*

Pag. 229. Ilustración realizada para *Irene vol.2 Encuentros* de Jesús B. Vilches.

Pag. 231. Ilustración realizada para *La Flor de Jade III: El Libro de los Herederos* de Jesús B. Vilches.

Contenidos

Introducción

¿Qué es un juego de rol? 6
¿Qué necesitas para jugar? 6
El sistema Hitos 6
Guía genérica 7

Libro 1

Capítulo 1. Personajes 10

Niveles de poder 10
Creación de personajes 12
Evolución del personaje 24
Equipo 25

Capítulo 2. Sistema 26

Mecánica básica 26
Dificultades 28
Crítico y pifia 29
Pruebas enfrentadas 29
Tiradas de acción prolongada 29
Puntos dramáticos 30
Aspectos 30
Acción y combate 36
Daño 40
Salud 42
Otras fuentes de daño 45
Daño letal y no letal 48
Curación 49
Persecuciones 50
Acciones conjuntas 51
Secuaces 52

Libro 2

Capítulo 3: Razas 56

Crear o elegir razas 56
Razas de ejemplo 56

Capítulo 4: Terror y salud mental 68

La mecánica del terror 68
Exposición al terror 70
Estados mentales 71

Capítulo 5. Ciencia ficción 76

¿Cómo poner ciencia a la ficción? 76
Lugares comunes en la ciencia ficción 78
Implantes y mutaciones: la Transformación 85
Adquirir modificaciones 86
Robots 87
Protecciones energéticas 88

Otro equipo futurista 89
La Red 89
Psiónica 92

Capítulo 6. Magia y brujería 104

Magia 104
Brujería 121

Capítulo 7. Superpoderes 130

Descriptores de poder 130
Variedad de superpoderes 132
Lista de poderes 133

Capítulo 8. Negociación e intrigas 142

Rasgos de intrigas 142
Secuencia 144
Iniciativa 144
Ataque 144
Críticos y pifias en intriga 144
Maniobras de intriga 146
Desgaste 148

Capítulo 9. Vehículos 150

Creación de vehículos 150
Acción con vehículos 157
Integridad 159
Atropellos 160
Colisiones 162
Vehículos con habilidades propias 163
Ejemplos de vehículos 163

Capítulo 10. Organizaciones 170

Creación de una organización 173
La organización en reglas 174
Ejemplos de organizaciones 174

Capítulo 11. Bestiario 176

Autómata 178
Demonio invocado 178
Dragón rojo 179
Esqueleto 180
Hombre-demonio 180
Insecto gigante 181
León 181
Mantícora 182
Perro grande 182
Replicante 183
Robot de protocolo 183
Robot guardián 184
Simio grande 184
Oni 185
Yeti 185
Zombi clásico 186
Zombi infectado 186

LIBRO 3

Capítulo 12.
Dirección de un juego de rol ... 190

Algunas preguntas que puede hacerse el director de juego ... 190
Dirigiendo Hitos ... 198
Creando ambiente ... 199

Capítulo 13.
Ambientaciones ... 204

El Sol en guerra ... 206
La Caída de los Mundos Libres ... 212
L'illusion de la liberté ... 217
Ma-hō-go ... 221
Capas y espadas ... 225

Capítulo 14.
Personajes arquetípicos ... 230

Abogado de éxito ... 232
Aborigen ... 232
Agente de policía (detective) ... 232
Agente de policía (patrullero) ... 233
Animadora ... 233
Anticuario ... 233
Artista bohemio ... 234
Bibliotecaria ... 234
Bombero ... 234
Caballero ... 235
Celador de manicomio ... 235
Celebridad ... 235
Chamán ... 236
Científico ... 237
Convicto fugado ... 237
Cultista ... 237
Dependiente de licorería ... 238
Enfermera ... 238
Enterrador ... 238
Femme fatale ... 239
Friki de lo oculto ... 242
Guerrero de clan ... 241
Investigador privado ... 242
Legionario ... 242
Líder político ... 243
Mecánico ... 243
Médico seductor ... 243
Mercader ... 244
Motero ... 244
Ninja ... 244
Oficinista ... 245
Operario estándar de 2084 ... 245
Payaso ... 245
Periodista ... 246
Piloto comercial ... 246
Prostituta callejera ... 246
Quarterback ... 247
Redneck ... 247
Sacerdote ... 247
Servidor cibernético ... 248
Sicario de la mafia ... 248
Soldado ... 248
Superespía ... 249
Vagabundo ... 249
Vecino psicópata ... 249

Apéndice 1

Hoja de personaje ... 250
Hoja de PnJ ... 252
Hoja de organizaciones ... 253
Hoja de Vehículos ... 254



Introducción

¿Qué es un juego de rol?

Un juego de rol es un juego de imaginación en el que tú y tus amigos os reunís y creáis personajes ficticios (llamados **personajes jugadores**) para luego narrar sus aventuras alrededor de una mesa. Uno de los jugadores asume el papel de director de juego y describe el escenario y los desafíos que encuentran vuestros personajes. El **director de juego** interpreta a los personajes secundarios y a los villanos de la historia, también actúa como árbitro a la hora de aplicar las reglas del juego y se asegura de que todo se desarrolla de una manera equitativa.

Vuestra imaginación es la única cosa que limita la clase de aventuras que podéis tener, dado que tus amigos y tú creáis el mundo, los personajes y dichas aventuras. Es como escribir vuestro propio cómic o guion de película, pero ¡con vuestros propios personajes como héroes! Toda la acción se desarrolla en vuestra imaginación y la historia puede seguir adelante tanto como queráis, con una emocionante aventura tras otra.

¿Qué necesitas para jugar?

Esto es lo que necesitas para empezar a jugar usando **Hitos**: **Guía Genérica:**

- Este libro, que contiene todas las reglas para crear un personaje y jugar con él, así como reglas opcionales para cubrir muchos aspectos que pueden hacer más interesante un juego de rol.
- Un personaje para cada jugador (salvo para el director de juego) creado con las reglas de este libro.
- Un lápiz y algunas hojas de papel.
- Dados de diez caras, que puedes encontrar en cualquier tienda especializada. Con tres dados de diez caras (3d) es suficiente, aunque el juego será más fluido si cada jugador dispone de tres dados para sus propias tiradas.

El sistema Hitos

Todo juego necesita unas reglas y en un juego de rol estas se utilizan para resolver las acciones importantes que los personajes realizan en el curso de las historias.

Hitos: Guía Genérica describe un sistema de juego ligero, basado en la interpretación y la narración que se denomina sistema **Hitos**. Recibe este nombre por uno de los rasgos característicos del sistema: los cuatro hechos del pasado (hitos) que definen al personaje tal y como es. Encontrarás estas reglas descritas con detalle en el **CAPÍTULO 2: Sistema** (página 26), pero aquí mencionamos algunos conceptos clave que conviene que conozcas para que te resulte más fácil la lectura de este manual.

Dados

Para representar las variaciones del azar, el sistema **Hitos** utiliza tres dados de diez caras. En la mayoría de las tiradas,

deberás lanzar los tres dados, ordenarlos de mayor a menor y quedarte con el valor central. Si dos dados obtienen el mismo resultado, entonces dicho resultado es el valor central de la tirada.

En los juegos de rol es habitual que se abrevie el uso de dados aludiendo al número de dados, sus caras y, si es preciso, la modificación que se aplica. Así, 2d10+3 indica que se tiran dos dados de diez caras y se suma tres al resultado obtenido. No obstante, en el sistema **Hitos** hemos simplificado esta representación. Como siempre utilizaremos dados de diez caras, indicaremos el número de dados que se deben tirar más la modificación correspondiente de este modo 2d+3.

Puntuaciones

Los personajes se describen habitualmente mediante una serie de valores numéricos o puntuaciones que reflejan lo buenos que son en sus capacidades innatas (características) y aprendidas (habilidades). Estas puntuaciones se suman al resultado de las tiradas de dados para determinar si los personajes tienen éxito en las acciones que emprenden. Habitualmente, a cada tirada se añade una habilidad y una característica.

Aspectos

Además de las puntuaciones, los personajes están formados por aspectos: cualidades o frases que describen cómo es el personaje o hechos importantes de su pasado. Los aspectos influyen en la acción y en la narración de las historias, tal y como se explica a partir de la página 31. Existen varios tipos de aspectos, uno de ellos son los hitos, que dan nombre al sistema de juego.

Guía genérica

Este libro se denomina «guía genérica», pero ¿qué es? Es posible que incluso aunque seas un jugador de rol veterano, no hayas oído hablar de este tipo de manuales, por lo que no está de más explicar su propósito antes de centrarnos en el desarrollo del sistema **Hitos**.

En el ámbito de los juegos de rol, una guía genérica es un manual que pretende establecer unas reglas que se puedan aplicar a un amplio número de contextos. En el caso que nos ocupa, este libro te permitirá convertir cualquier ambientación que imagines en un juego de rol, trasladando dicha ambientación a términos de juego, concretamente a los del sistema **Hitos**. Este sistema es el empleado en los juegos de rol **La Mirada del Centinela, Cultos Innombrables** y en las campañas autojugables publicadas por **Nosolorol Ediciones,** como **El Judío Errante** y **Postapocalyptica.**

Por su propia naturaleza, no podemos considerar esta guía un juego de rol como tal, pero sí unas bases para crear tus propios juegos de rol o adaptar las ambientaciones de otros juegos. Con este propósito, tras la mecánica de juego general que debería mantenerse en cualquier juego **Hitos,** encontrarás capítulos de los que «picotear» para añadir lo que desees a tu ambientación: magia, intrigas, vehículos… Todo ello son elementos opcionales que te permiten reforzar el tipo de historias que desees contar. Hablaremos más de ello en el capítulo dedicado a la creación de ambientaciones, donde además hemos incluido varios ejemplos para mostrar el potencial del sistema de juego.

Otro aspecto interesante de esta guía es que el sistema **Hitos** se encuentra bajo la *Open Game License,* una licencia de uso abierta que te permite tomar cualquier texto de este libro, salvo las ambientaciones descritas en las páginas 204-229, y reproducirlas palabra por palabra en tus creaciones. Incluso podrías publicar un juego de rol comercial de esta forma. El único requisito es que incluyas la copia de la *Open Game License* (página 255) añadiendo tu obra en el apartado correspondiente y delimitando qué parte de tu obra consideras *product identity,* es decir, contenido «cerrado» que otros no pueden utilizar sin permiso, como hemos hecho nosotros con las ambientaciones.

En definitiva, esta guía genérica es un cajón de sastre para construir tus propios juegos de rol, siempre que estos se sustenten en el sistema **Hitos.** Esperamos que disfrutes haciéndolo.

Este manual

Este manual se encuentra estructurado en tres secciones principales o libros, que a su vez incluyen varios capítulos.

En el **Libro 1: El juego de rol** se incluyen dos capítulos. En el **Capítulo 1** se describen las reglas para crear personajes y en el **Capítulo 2** se presenta el sistema **Hitos,** esto es, el conjunto de reglas necesarias para jugar cualquier historia.

El **Libro 2: Variaciones** está dedicado a ampliar las reglas para cubrir de forma expresa algunos elementos habituales de las partidas de rol. Aunque la mecánica básica del sistema **Hitos** le permite al director de juego manejar muchas situaciones, en ocasiones puede ser más sencillo utilizar esta ampliación de las reglas, como en caso de querer incluir otro tipo de personajes, darles otro tipo de daño, utilizar otros ambientes… Por ello, en el **Capítulo 3** hablaremos de las razas; en el **Capítulo 4** trataremos el terror y la salud mental; el **Capítulo 5** trata sobre ciencia ficción; el **Capítulo 6** encontrarás magia y brujería; el **Capítulo 7** recoge reglas para usar superpoderes; el **Capítulo 8** te ayudará en negociaciones e intrigas; en el **Capítulo 9** encontrarás lo referente a vehículos; en el **Capítulo 10** hablaremos de organizaciones y, por último, en el **Capítulo 11** trataremos sobre bestias. Aunque se presenten en secciones separadas, el director de juego puede utilizar las reglas de tantos capítulos como considere oportuno, combinando las reglas de todos ellos.

El **Libro 3: Narración,** compuesto por otros tres capítulos, encontrarás información útil que te ayudará con el relato de la historia, independientemente del tipo de historia o de personajes. El **Capítulo 12** contiene un apartado de ayuda y consejos para el director de juego, en el **Capítulo 13** encontrarás pautas para crear tus ambientaciones con ejemplos ilustrativos y en el **Capítulo 14** hemos incluido una serie de personajes arquetípicos.



LIBRO 1: EL JUEGO DE ROL

Donde encontrarás toda la información básica sobre el sistema **Hitos.** Aquí se recoge todo lo que necesitas para crear personajes, así como el conjunto de reglas necesarias para jugar al rol con tus amigos, independientemente de la historia que queráis contar.


GUÍA
ÉRICA
HITS
E-13

1. Personajes

Los personajes son los protagonistas de las historias de cualquier universo en los juegos de rol. Son los álter ego de los jugadores en el mundo de juego que se enfrentan a las emocionantes y peligrosas situaciones que el director de juego pone ante ellos.

Están constituidos por una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen cómo son, en qué destacan y cuáles son sus puntos débiles. A continuación encontrarás reglas y sugerencias para generar tus propios personajes basados en tus ideas y en el tipo de historias que el director de juego quiere que protagonicéis.

Hitos: Guía Genérica está pensada para ambientar las partidas en cualquier escenario o universo de juego, por lo que las reglas que se encuentran en este capítulo son lo más generales y amplias posibles. Sin embargo, siempre habrá lugar para que jugadores y director de juego aporten sus propias ideas a la infinidad de personajes potenciales que puede haber.

Niveles de poder

No todos los personajes que se pueden crear con **Hitos: Guía Genérica** son igual de poderosos. Algunos son personas extraordinarias con entrenamientos intensivos o talentos excepcionales. Otros son personas esforzadas que se convierten en protagonistas, muchas veces sin pretenderlo. El resto son personas normales que, en el mejor de los casos, son secundarios o meros figurantes en las historias.

Todo el proceso de creación de personajes en el sistema **Hitos** se realiza mediante puntos. Estos puntos se utilizan para comprar los valores de juego para que puedas diseñar exactamente el personaje que quieres interpretar, sin intervención del azar y sin mayores restricciones que el número de puntos de personaje disponibles y los límites que tu director de juego considere adecuados. El número de puntos dependerá del nivel de poder de la campaña.

Tu director de juego es quien decide el nivel de poder de la campaña según el tipo de historias que vayáis a protagonizar. Fundamentalmente existen cuatro posibilidades:

Titanes: Si quieres que tus aventuras estén protagonizadas por personajes sobrehumanos con capacidades inalcanzables para las personas más excepcionales, héroes mitológicos, semidioses y superhéroes tienen cabida en este nivel de poder. Aunque estos personajes son mortales y aún pueden pasarlo mal ante algunas adversidades, pueden llevar a cabo proezas solo soñadas por la gente normal. Este tipo de personajes dispone de 30 puntos para las características y de 50 puntos para las habilidades. Los personajes con este nivel de poder empiezan el juego con 2 puntos en el atributo de Drama. Aunque estos personajes pueden crearse utilizando las reglas básicas que se presentan en este capítulo, el nivel de poder Titanes está pensado para utilizarse con las reglas del **CAPÍTULO 7: Superpoderes** (ver página 130).

Héroes: Los personajes son personas excepcionales, con entrenamiento superior y capacidades únicas en el mundo. Esta es vuestra opción si vais a jugar con héroes épicos, justicieros enmascarados, campeones elegidos o



cualquier otro tipo de leyenda viva. Los jugadores disponen de 24 puntos para sus características y de 40 puntos paras las habilidades de este tipo de personaje. Además, los héroes empiezan el juego con 3 puntos en el atributo de Drama.

Protagonistas: Avezados exploradores, piratas veteranos, miembros de algunas agencias gubernamentales, espías, comandos de guerra, guerreros de tribu, pilotos de caza espacial… Todos son personajes altamente cualificados en su campo, con habilidades poco habituales en las personas normales. Estos personajes disponen de 18 puntos para las características y de 40 puntos para las habilidades. Empiezan el juego con 4 puntos en el atributo de Drama.

Gente Corriente: Los personajes son personas normales, destacadas y competentes dentro de la normalidad, pero normales al fin y al cabo. Esta es la opción si vais a jugar con agentes de policía o con otras personas normales de una sociedad (por ejemplo, funcionarios de la oficina del fiscal del distrito, miembros de una banda, mercaderes de especias, cazadores, soldados). Este tipo de personajes dispone de 16 puntos para las características y de 35 puntos para las habilidades. Los personajes con este nivel de poder empiezan el juego con 5 puntos en el atributo de Drama.

Además, el nivel de poder determina los valores máximos que se pueden asignar a una característica o habilidad durante la creación del personaje (véase la tabla 1).

Lógicamente, el director de juego tiene la potestad de variar estos puntos a su antojo, especialmente si va a utilizar alguna de las reglas opcionales del **Libro 2,** siempre y cuando sea coherente y todos los personajes estén en el mismo nivel. Añadir entre 1 y 5 puntos de Drama para este fin será suficiente en la mayoría de las ocasiones, aunque al final la ambientación es la que conducirá a generar unos personajes más o menos poderosos.

Creación de personajes

A continuación se describen uno a uno los pasos que debes seguir para crear un personaje.

1. Consulta a tu director de juego

El primer paso para la creación de un personaje es disponer de información sobre el tipo de campaña que tu director de juego quiere llevar a cabo y, por tanto, del tipo de personaje que sería aceptable en dicha campaña.

Necesitas al menos cuatro datos que el director de juego debe proporcionarte:

1. ¿En qué universo y época tiene lugar la acción? Otras galaxias, mundos fantásticos, dimensiones diferentes a la nuestra, países lejanos y desconocidos… cualquier ambientación puede ser el escenario de la historia propuesta por el director de juego. Incluso si la aventura tiene lugar en la Tierra tal y como la conocemos, hay que determinar en qué época se juega: en la actualidad, en algún momento histórico o en un posible futuro.

2. ¿Qué tipo de campaña jugaréis? Puede ser una campaña de héroes variopintos con orígenes diversos o una en la que todos los personajes provengan de un entorno determinado. Podría jugarse con personajes reclutados en alguna rama de un ejército determinado, que pertenezcan a la misma tribu de bárbaros o a la misma facción de un bando intergaláctico. También es buen momento para conocer si los personajes tendrán un papel de héroes, de personas que solo pretenden luchar por sus intereses o incluso de villanos megalómanos.

3. ¿Cuál es el nivel de poder de la campaña? ¿Serán los personajes personas normales o se trata de personas excepcionales? Esto determinará los puntos que se utilizan para crear las características del personaje, como indicamos anteriormente.

4. ¿Qué variaciones utilizaréis? Según la ambientación en que se desarrolle la partida, es posible que empleéis algunas de las reglas del **LIBRO 2,** como razas, magia o psiónica. El director de juego debe informarte de ello y, si es preciso, dotarte de los puntos necesarios que se emplearán en rasgos específicos, como por ejemplo para comprar superpoderes.

2. Concepto

Escoge un **concepto** para el personaje: una palabra o una frase que resuma lo que es en esencia. Puede ser su ocupación, su vocación, lo que pudo ser y no fue o lo que representa para los demás. Sea como sea, el concepto es un elemento nuclear del personaje, es cómo lo describirías si solo pudieras utilizar dos o tres palabras o cómo te referirías a él si fuera alguien conocido pero sin nombre. Naturalmente, el concepto tiene que ser compatible con la información sobre la campaña que tu director de juego te ha proporcionado: normalmente sería poco coherente interpretar un ninja en una campaña ambientada en el Lejano Oeste o un científico en una historia de la Europa medieval.

Tabla 1. Nivel de poder de la campaña

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Titanes	30	12	50	12	2
Héroes	24	10	40	10	3
Protagonistas	18	9	40	9	4
Gente corriente	16	7	35	7	5



A todos los efectos, el concepto del personaje actúa como un aspecto que puedes activar siempre que el personaje esté actuando dentro de los parámetros del mismo o persiguiendo motivaciones u objetivos característicos del mismo. Los aspectos y su uso se detallan en el **Capítulo 2** (página 26).

Ejemplos de conceptos: *Aprendiz de herrero, artillero de un crucero estelar, granjera endogámica, diletante aficionado al ocultismo, tecnochamán, abogado sin escrúpulos, incrédulo matón a sueldo, ejemplar padre de familia con secretos, alcohólico rehabilitado, paje de un noble caballero, guerrero templario, policía justiciero, profeta de las estrellas, científico poco ortodoxo, vengador dispuesto a todo, buhonero del desierto, jugador compulsivo con demasiadas deudas, asesino en serie, samurái, ecoterrorista, inofensivo aficionado a las antigüedades, cazador picto, policía sin nada que perder, veterano de Afganistán, yonqui sin suerte, oficial del ejército de Napoleón, historiador demasiado curioso, mente criminal, druida celta.*

3. Características

Las características son las capacidades primarias del personaje que nos dicen cómo es. Son cuatro: dos físicas y dos mentales. Cada una engloba realmente un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción vamos a considerar cada una como un todo uniforme, asignando una única puntuación a cada característica:

Fortaleza (FOR): Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza son habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.

Reflejos (REF): Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.

Voluntad (VOL): Esta característica se refiere a la presencia, al porte del personaje, a su autoconfianza y seguridad y también a su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.

Intelecto (INT): Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su memoria. Los personajes con un intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos con mayor facilidad. La percepción también depende del Intelecto.

Reparte los puntos adecuados para el nivel de poder de la partida entre las cuatro características. Para cada una de ellas el mínimo es 1 y el máximo depende del nivel de poder (12 para Titanes, 10 para Héroes, 9 para Protagonistas y 7 para Gente Corriente). La media para una persona normal está en 3 puntos, pero el personaje jugador es, incluso en el peor de los casos, alguien con aptitudes y ambición suficientes para destacar entre la población normal. Una persona, en definitiva, que tiende a estar por encima de la media… en algunas cosas.

Para que te hagas una idea de qué nivel de dominio de la característica tiene el personaje dependiendo de la puntuación de la misma, en la tabla 2 tienes una guía.

Cita

Como concepto puedes elegir también una frase que defina la forma de pensar y actuar de tu personaje. Puede ser el tipo de frase lapidaria que tu personaje dice en situaciones dramáticamente apropiadas: «Volveré», «Cuanto más pierdes, más ganas», «Me encanta que los planes salgan bien». A todos los efectos, trata la cita como un aspecto, solo que el personaje tendrá que decir la frase para activarlo.

Algunos juegos del sistema **Hitos,** como **Cultos Innombrables,** utilizan simultáneamente concepto y cita. Tú también puedes hacerlo si lo consideras necesario.

Ejemplos de citas: *«Nunca pienso en el futuro… ya llegará», «Piensa mal y acertarás», «Soy el mejor en lo que hago, pero lo que hago no es muy agradable», «No te preocupes, todo saldrá bien», «Siempre estoy preparado para lo peor», «Si necesitas una segunda oportunidad, estás muerto», «La pluma es más fuerte que la espada», «El conocimiento es poder», «Los susurros del abismo me advierten…», «Puedes correr pero no esconderte», «En esta votación yo tengo dos votos: el mío y el de mi pistola», «Carpe Diem», «Encontraré a ese malnacido», «La curiosidad mató al gato, pero solo ellos tienen siete vidas...».*

Para cada característica, escoge un rasgo descriptivo, una frase o palabra que ilustre cómo se ve tu personaje debido a su puntuación en la característica. Sirve para describir al personaje y dar una imagen de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto. Esto le resultará especialmente útil al director de juego para describir a los personajes no jugadores y permitir que los jugadores se hagan una idea de ante quiénes se encuentran.

Sin embargo, no todas las descripciones son positivas. Algunas de ellas claramente aluden a puntuaciones bajas. Tales descripciones pueden parecer contraproducentes y en cierta manera lo son, pues permitirán a otros jugadores o al director de juego activarlas como aspectos negativos.

Ejemplo: *Un avezado traficante espacial aterriza en un planeta que no conoce, habitado por una raza alienígena de la que solo sabe que es agresiva y muy susceptible. Su característica de Intelecto 3 puede llevar asociado el rasgo «Cerrado a conceptos nuevos». Este rasgo lo puede activar el director de juego como un aspecto en contra del personaje cuando este pretenda imitar un protocolo social, como los complicados gestos de saludo del alien (grande y armado hasta los dientes) que se acerca a recibirlo.*

Ahora bien, tales activaciones significan que el personaje jugador gana puntos dramáticos, que podrá usar más adelante para salir airoso de futuros trances. En resumen, las debilidades de un personaje son fuente de desventajas, pero también permiten que el personaje pueda obtener resultados

extraordinarios con mayor frecuencia. Para más detalles sobre esto, véase la página 31, dónde se explican los aspectos con más detalle.

Rasgos de Fortaleza	Rasgos de Reflejos
Músculos de gimnasio	Dedos ágiles
Complexión fuerte	Felino
Fibroso	Flexible
Espaldas anchas	Bien coordinado
Muy delgado	Parkinson
Entrado en carnes	Movimientos torpes
Corre 10 kilómetros todos los días	Imposible cogerle por sorpresa
Claramente sedentario	Ilusionista profesional
Pequeño pero matón	Nunca ha tropezado
Desprecia la actividad física	Se piensa cada movimiento
Escuchimizado	Buena puntería
No es un hombre de acción	Practica *parkour*

Rasgos de Voluntad	Rasgos de Intelecto
Tartamudea al tratar con personas del sexo opuesto	Concentración imperturbable
Terco	Calculadora humana
Voluble	Actúa antes de pensar
Carismático	Sin imaginación
Con miedo no se va a ninguna parte	Tiene una memoria prodigiosa
Mirada heladora	Oído fino
Su fe es inquebrantable	Distraído
Siempre llega hasta el final	No se le escapa ningún detalle
Líder nato	Mirada despreocupada
Chaquetero	Siempre en las nubes
Le dominan sus supersticiones	Desprecia lo que no entiende
«No dejes para mañana lo que puedas hacer hoy»	Sabelotodo

4. Hitos

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje que representa un momento clave en su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas, sino que son acontecimientos que marcaron al personaje, que definen quién es ahora y que pueden tanto beneficiarle como perjudicarle, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspecto.

Los hitos definen aspectos de la personalidad del personaje y nos informan de lo que sabe o no sabe hacer, pero en cualquier caso son siempre biográficos. Por ejemplo, lo correcto es «Licenciado con deshonor por insubordinación» en lugar de simplemente «Rebelde». Escoge cuatro hitos para tu personaje.

Ejemplos de hitos

- Tuvo que dejar la universidad y ponerse a trabajar cuando murió su madre.
- Su padre lo abandonó para enrolarse en una tripulación de Nassau.
- Intentó suicidarse tomando pastillas cuando su novia le dejó.
- Sobrevivió al accidente de coche en el que murieron su marido y sus hijos.
- Combatió en la segunda Guerra del Golfo.
- Ha dado tres veces la vuelta al mundo.
- Es el mayor de cinco hermanos.
- Heredó una apartada mansión de un tío lejano.
- Su madre murió asesinada en extrañas circunstancias.
- Cumplió condena por un asesinato que no cometió.
- Concursó en Gran Hermano.
- Durante la guerra, fue miembro de la resistencia.
- Hace unos meses le diagnosticaron cáncer.
- Su carrera como deportista profesional se truncó cuando se lesionó la rodilla.
- Es adoptado.
- Su padre mató a su madre y luego se suicidó delante de él.
- Fue el primero de su promoción en el Instituto Tecnológico de Massachusetts.
- Pertenece a una larga estirpe de policías.
- De pequeño su abuela le contaba extrañas historias sobre espíritus y demonios.
- Nunca ha conseguido vender ninguno de sus cuadros.
- Ha ganado el premio gordo de la lotería dos veces.
- Perdió su casa y casi todas sus pertenencias debido al huracán Katrina.
- Se hizo rico gracias a las puntocoms.
- Conoció a su pareja trabajando en Médicos del Mundo.
- Es incapaz de recordar nada de antes de tener diez años.
- Está obsesionada con el bebé que perdió en un aborto natural.
- Mataron a su compañero durante un tiroteo en los barrios bajos.
- Su abuelo le enseñaba trucos de magia.
- Permaneció en coma durante dos años, pero él recuerda que los pasó en un extraño lugar.
- Sobrevivió al genocidio de Ruanda.
- El psiquiatra le recetó medicación para evitar tener esas alucinaciones.
- Hasta los doce años tenía un amigo imaginario que vivía en las esquinas y rincones.
- Estuvo clínicamente muerto durante un minuto a consecuencia de un accidente.
- Mató a su primer adversario a los quince años.
- Le retiraron su licencia médica por su comportamiento poco ético.
- Le robaron la patente de su invento, que ha resultado dar millones.
- Antes de pilotar cazas espaciales participaba en carreras de aerodeslizadores.
- En un ataque de rabia mató a su psiquiatra.
- Encontró una extraña piedra tallada en una expedición al Amazonas.
- Su primer amigo verdadero fue un gato.

Tabla 2. Dominio de las características

Valor de la característica	Dominio de la característica
1	Bastante por debajo de la media. Destacadamente bajo.
2	Bajo pero dentro de la media. No llama la atención.
3	Valor medio de una persona adulta en circunstancias normales.
4	Algo por encima de la media, pero nada destacable.
5	Bastante por encima de la media. Entra dentro de lo normal, pero llama la atención.
6	Muy por encima de la media. Destaca mucho y es más que posible que tenga una cierta fama.
7	Muy destacado y sin duda famoso por ello.
8	Élite mundial. La Fortaleza de Schwarzenegger (de joven) o el Intelecto de Stephen Hawking.
9	Pasará a la Historia. Los Reflejos de Bruce Lee, el Intelecto de Einstein o la Voluntad de Gandhi.
10	Uno de los mejores de la Historia, no solo de la actualidad. Algo legendario.
11 o más	Valores épicos y sobrehumanos.



- Estudió derecho porque es lo que querían sus padres, no ella misma.
- Bañarse desnudo en el mar de noche le marcó profundamente y ahora es una obsesión.
- Nunca ha perdido un pleito.
- Ha cumplido diez años de condena por negarse a delatar a un amigo.
- Se ha pasado los últimos dos años haciendo *zapping* 18 horas al día.

5. Habilidades

Las habilidades representan las cosas que tu personaje sabe hacer, así como sus conocimientos. Puedes repartir los puntos entre tantas habilidades como quieras, pero procura escoger entre siete y doce habilidades. Siete debería ser el mínimo de cosas que un personaje sabe hacer, mientras que doce (catorce a lo sumo) ya representan un nutrido grupo de capacidades para el personaje. Recuerda que el máximo número de puntos que puedes poner en la misma habilidad depende del nivel de poder de la partida, mientras que el mínimo es 1, salvo que el director de juego permita que una habilidad esté a 0 por circunstancias del trasfondo.

El sistema **Hitos** propone una lista de siete habilidades básicas que todo personaje debería tener. Ahora bien, el nombre que se le dé a cada una de esas habilidades depende del propio jugador (con la aprobación del director de juego), ya que su nombre será un aspecto del personaje. De este modo, la habilidad básica de lucha de un personaje deja de ser un simple «combate» para convertirse en «Luchar sucio», «Pistolero», «Matar con las manos desnudas» o cualquier otro nombre que describa de forma adecuada cómo pelea el personaje. Esto no significa que esa habilidad, al tener cualquiera de esos nombres, solo puede utilizarse de la manera que indica su descripción: todas son habilidades de lucha que, por ejemplo, podrán utilizarse siempre que el personaje pelee, con o sin armas.

El personaje con «Pistolero» utilizará su habilidad cuando esté armado con una pistola, pero también cuando use un cuchillo o cuando luche con las manos desnudas. Al fin y al cabo, un pistolero seguro que sabe hacer todas esas cosas. Ahora bien, el nombre de la habilidad es, como hemos dicho, un aspecto y solo podrá activarse en las condiciones adecuadas: armado con un cuchillo no podremos usar nuestro aspecto «Pistolero», mientras que con una Desert Eagle en la mano será otra historia muy distinta. Esto significa que las posibilidades de éxito o de resultados extraordinarios del personaje se incrementarán mientras use una pistola. Idealmente, deberías tratar de personalizar las habilidades con el significado que tienen para tu personaje, pero siempre procurando que no se pierda el referente, es decir, que esté claro para qué se puede utilizar la habilidad.

El director de juego debe evitar que una misma habilidad pueda usarse como aspecto para situaciones demasiado diversas, sobre todo si la estrategia del personaje ha sido precisamente escoger pocas habilidades muy genéricas con altas puntuaciones. Además, conviene recordar que las habilidades no son hitos ni rasgos de características y que deben reflejar conocimientos o pericias adquiridas por el personaje.

Como guía general, no debería permitirse una habilidad cuyo nombre pueda encajar con la función de dos o más habilidades básicas. Así mismo, un nombre que represente algo que no puede haber sido aprendido, o adquirido mediante entrenamiento, seguramente no sea una buena idea para una habilidad.

Tabla 3. Dominio de las habilidades

Valor de la habilidad	Dominio de la habilidad
1	Conoce los rudimentos. No haría el ridículo en una convención.
2	Tiene nociones y suele practicarlo de vez en cuando.
3	Se le da bastante bien, casi podría dedicarse a ello.
4	El valor medio de un profesional.
5	Un profesional destacado. Probablemente no tendrá problemas para encontrar trabajo.
6	Un profesional muy cualificado. Las empresas se lo rifan.
7	De los mejores en su círculo. Cualquiera que esté en el mundillo habrá oído hablar de él
8	De los mejores en su país. Si es una actividad deportiva, seguramente sea internacional.
9	Seguramente el mejor de su país y uno de los mejores del mundo.
10	No solo es el mejor del mundo, sino que es también de los mejores de la Historia. Nikola Tesla tendría un 10 en «Genio de la física», Michael Jordan tendría un 10 en «Jugar al baloncesto» y Mozart lo tendría en «Tocar el piano».
11 o más	Valores épicos y sobrehumanos.

Ejemplo: *«Entrenado en la CIA» no sería un buen nombre para una habilidad: no deja claro en qué sentido particular puede usarse (Combate, Subterfugio, Cultura... o en todas ellas al mismo tiempo), ya que es muy general. Esto sería más apropiado como hito que como habilidad. Ahora bien, si quisiéramos usar algo así para una habilidad, habría que ser más específico.*

Ejemplo: *«Grande» como habilidad de Forma física o «Superdotado» como habilidad de Cultura no tienen mucho sentido. Un personaje puede perder forma física pero no por ello podría dejar de ser grande, al igual que un personaje que se dé un golpe en la cabeza y tenga amnesia no por ello dejaría de ser superdotado. Estos nombres describen cosas inherentes del personaje, no destrezas adquiridas y, por tanto, son más adecuados como descripción de las características del personaje que para habilidades.*

A continuación encontrarás la descripción de cada uno de los grupos de habilidades básicas, cada uno asociado con un símbolo. Durante la aventura, el director de juego encontrará estos símbolos para saber qué tipo de habilidad pedir en cada caso. Por ejemplo, si aparece se trata de una tirada de la habilidad de interacción. Aunque esto no significa que no pueda emplearse otra si el director de juego lo considera apropiado.

Forma física: Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un personaje tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación física que exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso está la habilidad de combate). *Ejemplos de aspectos de : Deportista aficionado, Acróbata, Descargar cajas del camión, Nadador profesional, Entrenado para maratones, Equilibrista, Perseguir a sospechoso, Moverse con esfuerzo, Echar abajo puertas, Escalar con las manos desnudas.*

Combate: El entorno por el que trascurren las aventuras de los personajes es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje con armas, cuerpo a cuerpo, a distancia y sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de varios aspectos diferentes que podrás activar durante un combate. *Algunos ejemplos de aspectos de son: Pistolero, Luchar en la oscuridad, Matar con las manos desnudas, Lanzador de cuchillos experto, Pelea sucia, Peligroso con la navaja, Boxeo, Kárate, Francotirador, Desarmar al oponente, Evitar los golpes, Ponerse a cubierto, Clavar bolígrafo, Pelea de gatas, Bloquear golpes, Patada giratoria.*

Interacción: Tratar con otros personajes es parte fundamental de un juego de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesita una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resumen, la misma frase dicha por dos personajes diferentes puede obtener un efecto completamente opuesto. Esto es especialmente útil para determinar la impresión que causa el personaje sobre antagonistas y secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje, adquiriendo distintas habilidades de interacción. *Ejemplos de aspectos de son: Irresistible para el sexo opuesto, Mala reputación, Etiqueta, Infundir respeto, Siempre tiene un buen discurso preparado, Amenazar, Lengua viperina, Famoso, Insulso y anodino, Ganarse la confianza, Chantajear, Dar pena, Torturar, Sacar información al enemigo, Intimidar testigo, Timador profesional, Parecer inocente, Gran orador, Manipulador, Aborrece el contacto humano.*

Percepción: Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar preparados para darnos cuenta de ellas. El personaje necesita una habilidad que le sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos. *Ejemplos de : Ojos en la nuca, Atento a los detalles, Leer los rostros, Oído agudo, Visión global, Tu cara me suena, Siempre alerta, Aficionado a la ornitología, Distinguir una conversación de entre una multitud, Le llaman Sherlock, Leer los labios, Encontrar intrusos en sus tierras, Catador profesional, Notar que algo no encaja.*

Subterfugio: La gente miente, se esconde, oculta cosas e intenta pasar desapercibida... Los personajes a menudo quieren hacer estas y otras cosas y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio. La habilidad podrá utilizarse para cualquier situación en la que el personaje intente ocultar sus intenciones o acciones, así como transmitir información falsa que pueda pasar por veraz. *Algunos ejemplos de : Fintar, Mentiroso convincente, Aficionado a los trucos de prestidigitación, Pasar desapercibido, Rostro inexpresivo, Sigiloso, Ocultar su navaja, Infiltración, Encontrar escondites, Dejar pistas falsas, Carterista, Maestro del disfraz, Camuflaje, Aparentar amistad, Actor amateur.*

Las habilidades anteriores reflejan capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación específica. Por ejemplo, es cultura general saber que la aspirina es un anticoagulante, pero solo los que han recibido la enseñanza médica adecuada saben curar las heridas y tratar a los enfermos. Análogamente, todo el mundo puede tratar de encontrar algo en Google, pero solamente los que tienen conocimientos profesionales suficientes podrán piratear la base de datos del Pentágono. Lo mismo se puede decir del conocimiento general

sobre el trabajo de un herrero y la habilidad concreta para forjar una espada. Para estas especializaciones, tenemos dos habilidades más.

Cultura: Todos los personajes habrán recibido una educación más o menos básica, por lo que algo sabrán sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de una vieja librería o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje solo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión citada más adelante. *Ejemplos de* : *Licenciado en el MIT, Ratón de biblioteca, No se pierde ni un programa del Discovery Channel, Aficionado a la historia local, Conoce a fondo el ocio nocturno en la ciudad, Cultura televisiva, Autodidacta, Viajero incansable, Adicto a Internet, Conocimiento de las calles, Siempre a la moda, Aficionado a la ciencia ficción, Lector incansable, Cotilla de barrio, Friki, Estudiante mediocre.*

Profesión: Dentro del término profesión están incluidas una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Cada personaje debería tener al menos una profesión. Se puede personalizar su nombre como cualquier otra habilidad, sin embargo, se debe procurar aclarar con el director de juego los usos adecuados para la habilidad escogida. Si en una situación determinada la habilidad de profesión se solapa con alguna de las habilidades básicas, podrás elegir qué habilidad utilizar. Igualmente, si un personaje posee dos o más habilidades de profesión que puedan aplicarse a una determinada situación, el jugador decidirá cuál de ellas emplear en cada caso, pero únicamente podrá usar una.

A continuación se listan unas cuantas habilidades de profesión a modo de muestra, describiendo los principales, pero no los únicos, usos de las mismas (véase la tabla 4 en las páginas 22 y 23). Los jugadores son libres de inventar nuevas habilidades de profesión conforme a las pautas ofrecidas y siempre que cuenten con el beneplácito del director de juego.

Las habilidades básicas cubren la mayoría de las situaciones en las que un personaje de **Hitos** puede verse envuelto. Se recomienda, por tanto, que todo personaje tenga al menos una puntuación de 1 en cada una de ellas. A discreción del director de juego, un personaje determinado podría tener 0 en alguna de estas habilidades básicas si su trasfondo lo justifica. Esto no debería permitirse en más de una habilidad y nunca fuera de las habilidades básicas. El director de juego debe tener en cuenta que cada habilidad, aunque tenga puntuación 0 sigue siendo un aspecto activable y por tanto no debe permitir que los jugadores abusen de ello poniéndose varias habilidades a 0 solo para tener más aspectos activables.

Además de las siete habilidades básicas, un personaje puede tener más habilidades. Puede tener una habilidad básica duplicada para representar una mayor diferenciación, pues cada habilidad es un aspecto que puede activarse durante el juego. Un ejemplo sería tener dos habilidades con la función de : «Carterista» y «Pisada silenciosa», por ejemplo, para poder beneficiarse de tales aspectos en diferentes ocasiones. Ahora bien, la puntuación de cada una de esas habilidades se adquiere de forma independiente, como si fueran habilidades completamente diferentes.

Por otro lado, pueden proponerse otras habilidades para actividades que no cubran las habilidades básicas, siempre que al director de juego le parezcan útiles o interesantes para el juego en general o su campaña en particular. Por ejemplo, en **Cultos Innombrables** existen dos categorías nuevas: una habilidad relacionada con el ocultismo y otra habilidad arcana.

6. Drama

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Si el personaje es más poderoso, tendrá menos puntuación de Drama, pudiendo influir menos en la narración y dependiendo más de sus puntuaciones. En cambio, si el personaje es comparativamente menos poderoso, tendrá mayor puntuación de Drama, lo que le permitirá modificar más la historia para compensar que tiene atributos inferiores. Al comienzo de cada partida, un personaje tiene tantos puntos dramáticos como puntuación de Drama.

Durante el juego, los jugadores pueden utilizar puntos dramáticos para activar aspectos o evitar su activación (ver página 31), lo que les permite influir en la historia mejorando sus posibilidades de éxito en ciertas acciones o influyendo negativamente en las de otros personajes. Por otro lado, las complicaciones y otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje cuando los active el director de juego (u otro personaje) durante la partida. Por ello es una buena idea tener ciertos aspectos negativos para el personaje que puedan aparecer con facilidad en la historia.

Si un personaje jugador recibe puntos adicionales durante el juego, su total de puntos dramáticos puede superar su puntuación de Drama. Sin embargo, al comienzo de la siguiente partida, empezará con tantos puntos dramáticos como su puntuación de Drama, perdiendo cualquier exceso de puntos dramáticos que tuviera.

El uso de puntos dramáticos se describe más extensamente en el capítulo dedicado a la mecánica básica (ver página 31).

Las habilidades que no tienes

Seguro que te estás preguntando por algunas habilidades típicas en un juego de rol, tales como Conducir, Informática o similares. ¿Los personajes creados con el sistema **Hitos** no saben hacer estas cosas? La respuesta es «Sí, pero...».

Los personajes saben hacer lo que una persona corriente de su ambiente sepa hacer. Por ejemplo, en la época actual sería conducir un coche y usar un ordenador de la manera en que cualquier usuario medio puede hacerlo. Pueden viajar con el coche, aparcarlo y hacer cualquier maniobra cotidiana. Con el ordenador enviarán *e-mails*, buscarán en Google y escribirán documentos de texto. No necesitan habilidades para eso, igual que no las necesitan para emplear un bolígrafo o para andar por la calle sin caerse.

Cuando usen el ordenador, las habilidades que empleen dependerán de lo que estén haciendo realmente con él: ¿se trata de convencer a alguien en un chat o es una investigación para averiguar dónde se encuentra un libro? La acción concreta determinará la habilidad que hay que emplear y el ordenador será una simple herramienta. ¿Y qué sucede si lo que el personaje quiere es algo eminentemente relacionado con la informática, como romper una contraseña o programar un virus? Bueno, esas acciones no están al alcance de cualquier persona, sino que es necesario ser un profesional de la informática para siquiera intentarlas, por lo que tu personaje sí necesitará una habilidad para esto.

En cuanto a la conducción, la gente normal sabe moverse con su coche pero poco más: no participa en arriesgadas persecuciones, no hace trompos en mitad de la calle ni salta por rampas poniendo el coche a dos ruedas. Los que hacen esto son los conductores profesionales, los locos de la velocidad o los miembros de cuerpos de seguridad que han recibido instrucciones para ello. Un personaje cualquiera no tiene, ni necesita, una habilidad de conducción: podrá manejar su coche con normalidad sin ella. El que quiera realizar maniobras arriesgadas y peligrosas deberá tener la habilidad de profesión adecuada para ello. El que no la tenga posiblemente podrá intentarlo… pero esa es otra historia (ver *¿Qué habilidad escoger?* en la página 28).

Un personaje jugador normal comienza con una puntuación de Drama determinada por el nivel de poder de la partida. Sin embargo, los jugadores pueden modificar esto, con el permiso del director de juego, para comenzar con personajes de mayor o menor poder. Para ello considera que un punto dramático puede cambiarse por dos puntos de característica, por cuatro puntos de habilidades o por un punto de característica más dos puntos de habilidades. También puede hacerse el cambio inverso para tener más puntuación de Drama. Un personaje debe empezar el juego con una puntuación de Drama entre 1 y 10.

El atributo de Drama equilibra a los personajes dentro del mismo nivel de poder: no mezcles personajes creados para una campaña de Héroes con otros creados para Gente Corriente, a menos que quieras que exista un claro desequilibrio entre unos y otros. Aunque los segundos empiecen con más puntos dramáticos, esto no va a equipararlos a los primeros.

Si en la ambientación se utiliza alguna de las reglas opcionales del **LIBRO 2,** es posible que deban emplearse puntos dramáticos para pagar nuevos rasgos, como poderes o implantes. Consulta el capítulo correspondiente para más información al respecto.

7. Puntuaciones de combate

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo del juego. Estas puntuaciones se calculan a partir de las características y habilidades de la siguiente manera:

Aguante: El Aguante es igual a la suma de tu Fortaleza más la mitad de tu Voluntad.

Puntos de Resistencia: El total de los puntos de Resistencia es el Aguante multiplicado 3.

Defensa: La característica de Reflejos más una habilidad física o de combate (la que sea más alta, siempre que sea adecuada para defenderse) más 5. La Defensa desprevenido (cuando no sabes que van a atacarte) es dos puntos menor.

Iniciativa: La Iniciativa es igual a tus Reflejos más la mitad de tu intelecto.

Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: Para ataques cuerpo a cuerpo, añade la Fortaleza a la habilidad de y divide el total entre cuatro (nuevamente redondeando hacia abajo).

Bonificaciones al daño a distancia: Para ataques a distancia, la habilidad de combate divida entre 4 (redondeando hacia abajo).

8. Complicaciones

Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. El jugador tiene que determinar una **complicación** para su personaje, que es una situación que le colocará en desventaja o le causará problemas en determinados momentos. De este modo, cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, este se merece una compensación en forma de un punto dramático. Hay que tener en

Tabla 4. Habilidades de profesión

Profesión	Sugerencias de uso
Abogado	Contactos en el mundo legal. Posiblemente tenga bastante dinero. Influencia sobre la gente que depende de él o a la que ayudó. Conocimientos de leyes. Capacidad de negociación.
Arqueólogo	Conocimientos de historia, mitología y lenguas muertas. Sabe cómo llevar una excavación o preparar una expedición. Acceso al material de museos y universidades que no está al alcance de todos.
Artesano (hay que especificar el tipo: alfarero, orfebre, ebanista, tejedor, herrero, etc.)	Creación de objetos, evaluación del valor y la calidad de un objeto ya hecho. Conocimiento de las materias primas y de las herramientas de la profesión.
Artista (hay que especificar el tipo: pintor, diseñador gráfico, escultor, fotógrafo, escritor, actor, etc.)	Contactos en el mundo del arte, museos, mecenas, fundaciones, etc. Conocimientos de su campo artístico. Probablemente haya viajado. Capaz de analizar con gran detalle la obra de otros en su mismo campo.
Auxiliar de vuelo	Facilidad de desplazamiento a lugares lejanos. Acceso a zonas restringidas de los aeropuertos. Conocimiento de muchos lugares diferentes. Posiblemente persona atractiva o con don de gentes.
Bibliotecario	Sabe buscar información eficientemente y manejarse en archivos. Acceso a ciertas bibliotecas y a su material restringido. Puede conocer libros u obras infrecuentes, dónde encontrarlas u otros detalles sobre ellas.
Bombero	Bien entrenado físicamente. Preparado para resistir situaciones de peligro o tensión con la cabeza fría. Reacciones rápidas. Sabe cómo afrontar situaciones problemáticas como incendios o inundaciones.
Científico o ingeniero (hay que especificar el tipo: biólogo, matemático, de robótica, de telecomunicaciones, aeronáutico, físico, etc.)	Conocimiento de ciencias de su rama. Acceso a material de trabajo, así como a instalaciones, laboratorios y universidades, bien de su entorno de trabajo, bien de otros colegas dispuestos a colaborar.
Ejecutivo de multinacional	Influencia en su empresa. Grandes recursos económicos. Contactos comerciales o con personas influyentes de su nivel social. Conocimientos de gestión y leyes. Capacidad de negociación.
Estudiante universitario (hay que especificar la carrera: biología, derecho, filología, etc.)	Conocimientos avanzados sobre lo que estudie. Acceso limitado a la universidad. Amigos y contactos en el campus.
***Hacker*, informático, programador**	Conocimientos de matemáticas y programación. Búsqueda de información rara o difícil de encontrar en la Red. *Hackeo* y sistemas de seguridad informáticos.
Loco del *tunning*	Sabe de mecánica y electricidad del automóvil. La conducción temeraria no le es algo ajeno, incluso puede ser algo habitual para él. Tiene contactos en el mundillo: sabe de carreras ilegales, dónde conseguir buenas piezas, etc. Conocerá bien el área por la que suela moverse (ciudad y extrarradio), así como atajos o escondites que pueda usar su vehículo.
Marino	Conocimiento del mar. Manejo de embarcaciones. Conocimiento de los puertos y ciudades que haya visitado. Contactos entre colegas y conocidos, esparcidos por todo el mundo.
Matón – Mercenario	Capaz de luchar. Contactos en el mundo del hampa. Intimidante. No se amedrenta ni impresiona fácilmente. Acceso limitado a armas. Contactos en su mundillo y colegas que pueden deberle un favor.
Médico	Conocimientos sobre medicina, anatomía y medicamentos. Capacidad de diagnóstico, primeros auxilios y, dependiendo de su especialidad, atención profesional de daños graves. Acceso a zonas restringidas de los hospitales y a material médico.

Mendigo	Conocimiento de la ciudad y sus aspectos más turbios. Contactos entre otros marginados. Pasar desapercibido. Supervivencia en las calles.
Militar – Ex militar	Entrenamiento físico y de combate avanzado (sabe cómo manejar armamento poco habitual e incluso cómo pilotar vehículos de combate). Posible acceso a armas. Amigos duros dispuestos a jugarse la vida por un viejo compañero. Posible experiencia en regiones de conflicto. Conocimientos de supervivencia y geografía de los lugares en los que haya estado.
Motero	Conocimientos de mecánica y de carretera (lugares buenos para pasar una noche, para esconderse, para conseguir armas o gasolina barata…). Intimidante y difícil de intimidar. Muy probablemente pertenezca a una hermandad de moteros, quienes muy seguramente puedan dar la cara por él en una pelea e incluso también le ayuden en actos criminales. Puede saber de conducción temeraria con su moto.
Operario de mantenimiento (hay que especificar el tipo: mecánico de automóviles, mantenimiento de aviones, electricista, fontanero, etc.)	Según su tipo, acceso a herramientas, materiales e instalaciones de reparación. Puede reparar o hacer funcionar dispositivos a los que esté habituado o que tengan algún parecido.
Pandillero	Conocimiento de las calles. Acceso a trapicheos, informadores y mercado negro. Es posible que tenga amigos dispuestos a arriesgarse por él en situaciones fuera de la legalidad.
Periodista	Contactos en diferentes grupos sociales, lugares u organizaciones. Red de informadores. Búsqueda de información en la Red. Acceso limitado a ciertos lugares restringidos al público. Cultura de actualidad.
Periodista de zonas en conflicto	Sangre fría. Supervivencia. Contactos en zonas de conflicto (militares, otros periodistas, fuerzas de seguridad, etc.). Conocimiento sobre los conflictos en los que haya estado. Conocimiento de la geografía de zonas de guerra. Capacidad de negociación.
Piloto (hay que especificar el tipo: de naves espaciales, de aviones, avionetas, transbordadores, etc.)	Navegación, orientación. Pilotaje en condiciones extremas. Acrobacias. Conocimiento de aeropuertos (o espaciopuertos). Conocimiento de leyes aeroportuarias.
Policía (hay que especificar el tipo: patrullero de carretera, detective de homicidios, de narcóticos, etc.)	Acceso a armas de fuego. Entrenamiento de combate. Apoyo (hasta cierto punto) de las fuerzas de seguridad. Acceso a lugares restringidos gracias a su autoridad. Capacidad para intimidar o coaccionar, hasta cierto punto. Conocimiento básico de leyes. Tendrá contactos, informantes o conocerá a gente útil relacionada con su puesto concreto.
Político	Influencia sobre la administración pública. Poder y recursos dentro del área de la que esté a cargo. Puede tener bastante dinero. Contactos entre las personas influyentes de su nivel (otros políticos, empresarios, mafia, banqueros, etc.). Labia, capacidad de mentir o carisma. Influir, coaccionar o amenazar a gente por debajo de su nivel social. Conocimientos de gestión. Acceso a lugares restringidos en su área de influencia.
Chamán	Interpretar los signos. Curación con hierbas. Tratar heridas de guerra. Dirigir la oración. Discursos grandilocuentes.
Taxista	Sabe conducir bien y callejear. Conocimiento de rumores de la ciudad y del tráfico. Facilidad para sociabilizar. Puede estar al tanto de lo que ocurre en toda la ciudad gracias a sus compañeros.
Traficante o camello	Conocimiento de las calles, de trapicheos, de cómo esconder la droga. Sabe callejear en su zona, tiene contactos en el mundo del crimen y acceso a drogas. Hay gente que seguro que le debe dineros o favores. Además, puede tener un conocimiento muy básico de leyes. Dada su clientela habitual, puede saber de intimidación.

cuenta que a una complicación que es demasiado leve le será difícil entrar en juego. Esto puede parecer algo positivo, pero dado que proporciona puntos dramáticos, en realidad puede ser una oportunidad perdida. El director de juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es irrelevante (o excesiva) en su historia y, por tanto, si la permite o no.

El personaje recibe un punto dramático por cada escena en la que su complicación entre en juego. El director de juego decide cuándo surge una complicación determinada, aunque el jugador puede ofrecer algunas sugerencias cuando se presenten las oportunidades adecuadas. En todo caso, no se puede recibir más de un punto dramático por escena debido a complicaciones, aunque procedan de complicaciones distintas.

En realidad, una complicación es como un aspecto, solo que el personaje difícilmente puede activarlo a su favor. A pesar de esto, si la situación lo favorece y la imaginación del jugador lo propicia, el director de juego debería permitir que el jugador pueda activar las complicaciones para favorecer a su personaje.

Ejemplos de complicaciones: *Padre soltero, Juramento de lealtad, Código de honor: ni mujeres ni niños, Buscado por la ley, Perseguido por un asesino, Fama de maleante, Racista, Fanático, Despistado, Repulsivo, Sádico, Cobarde, Temerario, Adicto a (elige una sustancia a la que sea adicto), Enfermo (en el sentido de una enfermedad crónica, molesta o ligeramente incapacitante, pero no demasiado: tiene que poder jugarse con el personaje, como asma, diabetes, migrañas, narcolepsia, hemofilia, etc.) o alguna afección mental (paranoico, psicópata, bipolar, etc.), Grandes remordimientos, Extremadamente gafe, Antepone su profesión a cualquier otra cosa, Múltiples enemigos, Tartamudo, Obsesionado con una idea, Siempre tiene que tener la última palabra, Problemas con la autoridad, Debe mantener a su manada de gatos, Crédulo, No sabe mentir, Casado, Hermano propenso a meterse en líos, Experiencia traumática en su pasado (habría que especificar cuál fue esa experiencia), Extremadamente ambicioso, Maldito (habría que considerar en qué consiste la maldición).*

9. Haz las cuentas

Repasa el reparto de puntos para asegurarte de que todo está bien y no sobran (¡ni faltan!) puntos por ninguna parte. Pon especial cuidado en no rebasar los límites para el tipo de personaje que estés creando. Revisa que el personaje no carezca de ninguna habilidad fundamental para su concepto y que los aspectos que has escogido incluyan todas las competencias fundamentales para que el personaje pueda cumplir su papel en el mundo.

10. Completa los detalles

Aunque llegados a este punto ya tienes los valores de juego del personaje listos para la acción, falta insuflarle el soplo de la vida. Algunas ideas sobre el personaje te habrán ido surgiendo durante el resto de pasos, pero conviene que te hagas unas cuantas preguntas para tener una idea más clara sobre cómo interpretar al personaje.

¿Cómo se llama? El nombre de un personaje es importante, ya que un nombre mal elegido puede inspirar sensaciones erróneas sobre el personaje, no querrás que tenga un nombre ridículo si es un tipo duro. Además, si se trata de un justiciero, superhéroe, supervillano o cualquier otro personaje al que se conozca por su sobrenombre, necesitará el nombre de su álter ego además de su nombre real.

¿Qué aspecto tiene? Pregúntate por su estatura y peso, su complexión, el color de ojos, pelo y piel, si tiene algún rasgo distintivo (un tatuaje, una cicatriz) y su forma de vestir habitual. Insignias, elementos de decoración, peinado… todos estos detalles pueden requerir un tiempo hasta encontrar los que mejor se adecúen al concepto del personaje.

¿Cuál es su historia? Ya sea un granjero huérfano sin nada que perder, un rico navegante venido a menos o un bárbaro al que le predijeron un futuro lleno de oro y poder, cada personaje tiene una historia de cómo llegó a ser quien es. Una buena historia también nos permite saber cómo llegó a la vida de aventuras que ahora se le presenta.

¿Cómo se comporta? Es sombrío, bromista, tímido, extrovertido... Busca un puñado de adjetivos fundamentales que describan su personalidad y apóyate en ellos para interpretar al personaje.

¿Cómo es su vida? Nos plantearemos dónde vive el personaje y con quién (en una vieja mansión con su anciana madre, en un apartamento de lujo con su tigre doméstico, en una casa con jardín con su mujer y sus hijos...). Si tiene una doble vida, pensaremos algún detalle sobre su identidad secreta (trabajo, compañeros, amigos, quién la conoce...).

11. Aprobación del director de juego

Tu personaje está listo para la acción, pero el director de juego tiene que dar su visto bueno para garantizar su cabida en la historia. El objetivo es que todos os divirtáis y, si tu personaje tiene potencial para arruinar la diversión, deberías comprender que el director de juego te pida algunos cambios para que encaje perfectamente en la historia.

Evolución del personaje

Conforme los personajes se exponen a la peligrosa vida del aventurero, evolucionan como individuos. Los personajes aprenden nuevas cosas, pero también olvidan otras, mejoran en ciertos puntos pero también empeoran en otros. Por ejemplo, tanto tiempo en la biblioteca posiblemente te vuelva más erudito, pero si no eres

cuidadoso, es fácil que tu estado físico se resienta de la vida sedentaria. El sistema de evolución de **Hitos** tiene esto en cuenta y propone dos mecánicas para simularlo: cambio y mejora.

Cambio es la forma habitual de evolución de los personajes en el sistema **Hitos.** Con el paso del tiempo el personaje se aleja de sus orígenes y se transforma en una persona distinta, que sabe hacer cosas diferentes porque se dedica a otras cosas y tiene distintos intereses. En términos de juego, un cambio consiste en una de las siguientes modificaciones del personaje:

- Trasladar un punto de una característica a otra.
- Trasladar dos puntos de una habilidad o un punto de dos habilidades a una o dos habilidades distintas.
- Cambiar un aspecto (rasgo de característica o habilidad, un hito o incluso el concepto del personaje o su complicación).

Pero el cambio no es la única forma de evolución posible, ya que en ocasiones los personajes se vuelven abiertamente más poderosos, lo que llamaremos **mejora.** Una mejora consiste en reducir un punto el atributo de Drama del personaje a cambio de una de las siguientes modificaciones:

- Añadir dos puntos a una característica o un punto a dos características distintas.
- Añadir un punto a una característica y dos puntos a una habilidad, o un punto a una característica y un punto a dos habilidades distintas.
- Añadir cuatro puntos a una habilidad o dos puntos a dos habilidades, o dos puntos a una y un punto a otras dos, o un punto a cuatro habilidades distintas.

Evolución provocada por factores externos

El paso del tiempo no es la única forma de cambio o mejora de un personaje. En ocasiones ocurren eventos que modifican drásticamente el físico o la mente de un personaje. Ejemplos que se pueden encontrar a lo largo de este manual son los ciberimplantes y las mutaciones. En ambos casos, sea una cirugía exprofeso o un cambio mutagénico debido a la exposición a agentes radioactivos, el personaje se ve transformado de forma que no es exactamente la misma persona. En estos casos, o en cualquier otro que el director de juego considere oportuno, se harán modificaciones en el personaje, tal y como se define en la mecánica del cambio (si hay transformación pero no es una mejora aparente) o la mejora (si después de la transformación el personaje resulta más poderoso).

La evolución del personaje se produce habitualmente entre historia e historia, ya que es un proceso lento y progresivo, muy raramente inmediato. El director de juego debería permitir un cambio entre cada historia libremente o incluso dos o más si transcurre mucho tiempo entre una historia y otra. Las mejoras deberían permitirse únicamente en presencia de acontecimientos dramáticos que supongan sin duda un cambio trascendental en el personaje, como por ejemplo tener acceso a un tomo de magia de gran poder, jurar venganza tras la muerte de un ser querido o comenzar a recibir enseñanzas de un maestro. El director de juego solo debería permitir a cada personaje una mejora cada vez, aunque esta podría ocurrir entre sesión y sesión de juego si la historia lo justifica.

Tanto el cambio como la mejora pueden emplearse para que el personaje desarrolle una nueva habilidad, siempre que se destinen los puntos correspondientes y encaje en el trasfondo de la historia.

Equipo

Hitos: Guía Genérica permite crear partidas en un mundo contemporáneo, medieval, futurista o de cualquier otro estilo que le guste al director de juego, así que no vamos a ofrecerte una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: una buena preparación de la ambientación de juego y de la aventura incluirá el conocimiento de los objetos habituales en ese universo.

En términos de juego, los objetos hacen aquello para lo que fueron diseñados atendiendo al máximo al sentido común. No se entra en disquisiciones sobre las particularidades de los objetos a menos que tenga una utilidad narrativa. En la vida real un revólver y una pistola pueden hacer daño diferente, pero igualmente una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta y no vamos a entrar en distinciones a ese nivel. Lo esencial es que cuando la propiedad de un objeto sea relevante para la historia, se recurra a la regla de los aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotadas de ellos por definición. Por ejemplo, un coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto coche deportivo.

Tampoco te molestes en calcular el consumo de energía o similar de los objetos que lo necesiten. Asume que los personajes involucrados en un tiroteo tienen balas suficientes y que las pilas de la linterna durarán lo necesario. De nuevo, recurre a los aspectos implícitos para alterar esta situación al servicio de la historia. El director de juego puede dar un punto dramático al personaje para que su pistola se encasquille o se quede sin munición, o para que las pilas de su linterna se agoten en el momento más inoportuno.

2. Sistema

Mecánica básica

El sistema **Hitos** utiliza una única mecánica para determinar la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en la acción que lleve a cabo deben lanzarse 3 dados de 10 caras (3d). En la tirada tendremos tres resultados, uno en cada dado, que estarán entre 1 y 10. El dado con el resultado más bajo, al que denominaremos **dado menor** (abreviado **m**), el dado con el resultado más alto, al que denominaremos **dado mayor** (abreviado **M**) y el dado con el resultado medio, denominado **dado central** (abreviado **C**). Es posible que dos dados, o incluso los tres, tengan el mismo resultado. Esto significará que el dado C tendrá el mismo valor que uno de los otros dos o, en el caso de tres dados iguales, el dado C será igual a los otros dos.

Ejemplo: *En una tirada se obtiene: 3, 6, 7 así que m es 3, C es 6 y M es 7. En otra tirada se obtiene: 2, 5, 5 así que m es 2, C es 5 y M es 5. Finalmente, en otra tirada se obtiene 6, 6, 6 así que m es 6, C es 6 y M es 6.*

Para determinar el éxito de una acción, mira el dado C de la tirada y súmale la característica y la habilidad aplicables. Ese será el resultado de la tirada. Para saber si la acción ha tenido éxito, compara el resultado con un número objetivo que dará el director de juego: la **dificultad.** Si el resultado de la tirada es igual o mayor que la dificultad, la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

Aunque normalmente se utiliza el dado C para resolver las tiradas, algunas circunstancias especiales que se describen más adelante pueden hacer que utilicemos otro de los valores: el dado m si estamos en una situación desfavorable o el dado M si las circunstancias nos favorecen, o incluso puede que sumemos varios dados.

En otras ocasiones, quizás se requiera sumar el valor de dos dados o de todos, por ejemplo, para calcular el daño de un ataque. Cuando esto ocurra, encontrarás que las letras de cada dado se escriben juntas, sin el signo de la suma (+). De este modo, encontrarás mC cuando tengas que sumar el dado menor al dado central o CM cuando tengas que sumar el dado central y el dado mayor. Esto puede dar lugar a todas las combinaciones posibles sumando incluso bonificaciones o más dados a la tirada.

Por supuesto, no hay que hacer una tirada para cada acción que realice un personaje. Las tiradas deben realizarse cuando las posibilidades de éxito o fracaso son relevantes para la historia. No hace falta tirar para conducir un coche desde la puerta de la casa del personaje a su lugar de trabajo, sencillamente llega sin problemas. Sin embargo, sí hay que hacer una o más tiradas si durante ese trayecto habitual otro coche trata de embestir al coche del personaje con la intención de sacarlo de la carretera. Por otro lado, si el director de juego considera que una acción es imposible, tampoco se hace ninguna tirada, pues no puede llevarse a cabo.



¿Qué habilidad escoger?

La mecánica de juego desarrollada en esta guía tiene como base el sistema **Hitos,** un sistema de habilidades abiertas. Como ya viste en el apartado *Creación de personajes,* los jugadores eligen los nombres para sus habilidades libremente, lo que hasta cierto punto determinará qué podrán hacer con ellas y qué no. Como director de juego, te encontrarás en la situación de que no puedes pedir tiradas de determinadas habilidades para situaciones típicas, simplemente porque no hay una lista de habilidades en la que elegir. ¿Qué hacer entonces?

Lo primero que deberías tener presente es que debes enfocar las tiradas hacia las acciones, no hacia habilidades concretas. Los jugadores escogieron las habilidades de sus personajes con un tipo de acción en mente, por lo que deberían saber fácilmente qué habilidad corresponde usar en cada momento. Asimismo, dales la posibilidad de sugerir cómo trata de resolver su personaje la situación propuesta y, por tanto, la habilidad que usarán para ello. Muchas veces te sorprenderán con la ingeniosa interpretación de sus habilidades, así que debes estar dispuesto a ser flexible y a dejar que ellos participen activamente en la construcción de la escena.

Por otro lado, se debe entender una habilidad de una forma amplia. Recuerda que tal como se explicó en el apartado dedicado a la creación de personajes (ver página 12), el nombre de una habilidad es un aspecto activable, pero no significa que esta no pueda usarse en un sentido más amplio. De este modo, «Puños de hierro» permite pelear tanto con las manos desnudas como usando un cuchillo o disparando un arma, pero solo en el primer caso podrá activarse su nombre como aspecto (ver página 31).

Ejemplo: *El sargento Barry Barker practica con su Glock 22 en la galería de tiro de la comisaría, no es necesario que el jugador haga tirada alguna: el personaje termina su entrenamiento sin percances. Más adelante, el sargento Barker persigue al sospechoso de un crimen por un callejón estrecho, lleno de obstáculos como contenedores y escombros. Cuando el sospechoso le dispara, el jugador que interpreta al sargento tiene que hacer una tirada con su habilidad correspondiente si quiere devolver el fuego.*

Una acción puede llevar más o menos tiempo dentro del juego dependiendo del tipo de acción que se realice. Algunas acciones se realizarán en muy poco tiempo, como por ejemplo disparar, mientras que otras acciones requerirán más tiempo antes de terminarlas, como por ejemplo rebuscar en una biblioteca para encontrar un documento en concreto. Es tarea del director de juego determinar el tiempo requerido para cada prueba.

Dificultades

Para establecer cuál es la dificultad que un jugador debe superar en una determinada prueba, hemos establecido seis categorías de dificultad. Cada una de estas categorías recoge a su vez una serie de valores que son los que se debe asignar a la prueba dependiendo del esfuerzo que le suponga al personaje desempeñar esta acción.

En la tabla 5, encontrarás estas categorías, la franja de valor numérico que corresponde a cada una y lo que supone para el personaje.

En todo caso, como director de juego, siempre tienes la última palabra en la decisión de si la habilidad que quiere utilizar el jugador es adecuada o no para la acción en curso, así como en la elección de cuál es la característica apropiada para añadir a la tirada.

Excepcionalmente, puede suceder que un personaje no disponga de ninguna habilidad adecuada para la acción

Tabla 5: Dificultades de las pruebas

Categoría de dificultad	Dificultad de la prueba	Tipo de tarea
Fácil	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	23-27	La máxima dificultad. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	33-37	Una heroicidad entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

que trata de realizar. En estas circunstancias, el director de juego puede permitirle realizar una prueba utilizando únicamente la característica más acorde. Una prueba de este tipo podría llevar asociado el aspecto «No sabe muy bien lo que se hace» u otro similar susceptible de ser activado por el director de juego para dificultar el éxito del personaje (ver página 31).

Crítico y pifia

Si en una tirada se obtiene un doble o un triple 10, el resultado es un **éxito crítico.** En este caso, la tirada se considera un éxito automáticamente, independientemente de la dificultad de la tirada, y el desenlace de la acción será especialmente beneficioso para el jugador. Además, el crítico puede proporcionar un aspecto temporal beneficioso, a discreción del director de juego, cuya duración dependerá del tipo de crítico que lo ha generado, de doble 10 o de triple 10 (ver *Aspectos temporales,* página 34).

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o triple 1, el resultado es una **pifia.** En este caso, la tirada se considera un fracaso automáticamente, incluso aunque se haya superado la dificultad. Además, una pifia conlleva un desenlace especialmente catastrófico en la prueba. Eso puede incluir, a discreción del director de juego, que el personaje afectado reciba un aspecto temporal pernicioso o una secuela si el director de juego lo cree conveniente. La duración del aspecto temporal depende del tipo de pifia que lo ha generado, de doble 1 o de triple 1 (ver página 34).

Pruebas enfrentadas

En algunas ocasiones los personajes realizan acciones opuestas a otros personajes. En ese caso, en lugar de comparar el resultado final con una dificultad, se compara con la tirada de otro personaje. Aquel que consigue el resultado más alto gana.

Un ejemplo de prueba enfrentada es un intento de engañar a alguien: mientras que el jugador hace una tirada de Intelecto más «Mentir» (o cualquier otra habilidad adecuada), el director de juego tira Intelecto más «Discernir engaño» (u otra habilidad equivalente). Si logras superar el resultado de tu oponente, entonces has tenido éxito.

Si el resultado de una prueba enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca (por ejemplo, tener tablas en el ajedrez), entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la lógica de la acción no permite que exista un empate, vuelve a repetir las tiradas y utiliza el nuevo resultado para decidir quién gana.

Realismo frente a espectáculo

Existe un 3% de posibilidades en cada tirada de que el resultado sea crítico o pifia. Si el director de juego quiere dar un tono más conservador o realista a la partida, puede cambiar esto de forma que solo el triple 10 o el triple 1 sean críticos o pifias. Naturalmente, debería determinar esto al principio de la campaña y mantenerlo así.

Tiradas de acción prolongada

Hay acciones que requieren un tiempo variable e indeterminado para ser llevadas a cabo (como reparar una máquina, echar una pared abajo o encontrar un documento en un archivo) y que debido a su naturaleza parecen requerir más de una tirada. En estos casos, el director de juego decide la dificultad de la manera habitual, pero también el número de tiradas exitosas necesarias para completar la acción y cada cuánto tiempo de trabajo (turno, hora, meses, etc.) es posible realizar una nueva tirada.

No se trata de usar las tiradas de acción prolongada para acciones que lleven mucho tiempo, sino para aquellas en las que es relevante cuánto tiempo se tarde, bien por el tiempo disponible, bien por las circunstancias. De esta forma, el tiempo total necesario es una incógnita y el desarrollo de la acción transcurre en paralelo al resto de la historia. De este modo se puede mantener la tensión de una situación durante cierto tiempo o mostrar el esfuerzo que requiere ir avanzando, poco a poco, en una tarea larga y compleja.

Ejemplo: *Jakar el sabio intenta encontrar pistas que permitan descubrir los secretos de la torre donde se encuentra con sus compañeros. Mientras otros personajes exploran las dependencias que han encontrado enfrentándose a trampas y dificultades, Jakar busca entre cientos de pergaminos encontrados en la biblioteca de la torre. El director de juego decide que debe usar su habilidad de «Ratón de Biblioteca» y su Intelecto. Además, determina que hacen falta 10 resultados exitosos a dificultad 20 para revisar todos los documentos y encontrar lo relacionado con las trampas, pasadizos y hechizos de la torre. Permite que Jakar haga una tirada por cada hora que está concentrado entre los pergaminos. Incluso aunque no haya terminado de revisar todos los papeles y pergaminos, cada nueva pista puede ayudar a sus compañeros para que avancen en la exploración de la torre. Este sistema es más lógico que hacer una única tirada al término de las 10 horas que indique si ha encontrado algo útil. Además, el jugador que interpreta a Jakar está participando en la sesión de juego, aunque no esté despachando enemigos o echando puertas abajo.*

Ejemplo: *Paul ha conectado su cerebelo al sistema central de seguridad del Banco Universal. Para poder abrir la última puerta blindada necesita comunicarse con el sistema y desactivar las cerraduras digitales, por lo que su jugador tiene que hacer una tirada de*

Ejemplo de juego

El doctor Stroop llega a la escena del crimen y el director de juego le pide al jugador que lo interpreta una tirada, a la que sumará su Intelecto 5 y su habilidad de «Ojo clínico» 3. La acción no está relacionada con un tema médico, sino con el objetivo de recabar pistas para hallar un criminal. Al ser «Ojo clínico» una habilidad de percepción, puede usarla para esta acción, aunque no podrá activar el nombre de su habilidad como aspecto.

El narrador le informa de que la dificultad es 14, una dificultad media. El jugador hace su tirada y obtiene: 10, 6 y 1. Suma su dado C 6 a su Intelecto 5 y a su «Ojo clínico» 3, obteniendo un total de 14. Como al menos ha igualado la dificultad, ha conseguido tener éxito en su acción. El narrador le cuenta entonces: «Llama la atención el barro pisoteado, ya casi seco, que hay cerca del cadáver, ya que hace días que no llueve en la región».

Poco después, tras descartar el río que cruza la ciudad y algunos parques y jardines por su lejanía a la escena del crimen, los personajes deciden investigar una obra cercana donde se están excavando los cimientos de un nuevo teatro.

El coronel Dragunev, compañero del doctor Stroop en esta investigación, decide disfrazarse para intentar obtener información. Dejando a un lado sus lujosas ropas de lord y su monóculo, adoptando las maneras que recuerda de su juventud en los barrios bajos, se acerca a la nueva construcción. Allí entabla conversación con uno de los obreros. Para indagar acerca de posibles incidentes, peleas o sobre algún compañero violento o sospechoso, el coronel decide invitar a su interlocutor a unas pintas de cerveza negra. Al fin y al cabo, le miente, incluso la gente pobre como ellos puede gastarse algunos chelines con los amigos.

Dado que la acción confronta a un personaje que desea hacerse pasar por quien no es con otro que podría descubrir la estratagema, se trata de una acción enfrentada. Por un lado, el coronel Dragunev tira su Voluntad 4 más su habilidad de «Debates de salón» 6. Por el otro lado, el obrero usa su Voluntad 2 y su habilidad de 1. El jugador que interpreta a Dragunev obtiene en la tirada 7, 7 y 4, por lo que su dado C es 7 y su total es 17 (4 + 6 + 7). El director de juego obtiene para el obrero 8, 5 y 3, por lo que su total es 8 (2 + 1 + 5). Como el total mayor lo ha obtenido el coronel, se sale con la suya y el obrero, su agradecido y algo borracho amigo, le cuenta todos los rumores que ha oído por la zona.

Siguiendo los rumores que se cuentan, los personajes terminan en la casa del capataz de la obra. Desde luego, la lujosa casa estilo victoriano no se corresponde con un salario de capataz de obra. Como parece que no hay nadie en casa, el tercer miembro del grupo, Philipp «Seis Dedos», intenta desmontar la cerradura de la puerta principal. La cerradura resulta ser un ingenio mecánico bastante complejo (de nuevo, demasiado para la casa de un simple capataz). Para abrirla, «Seis Dedos» usará unas ganzúas que se ha agenciado en previsión de una situación como esta. El narrador determina que tiene que usar Reflejos 3 para la tirada. Como el personaje carece de una habilidad específica para

Intelecto y «Navegar en la Red». Mientras tanto, su compañera mercenaria intenta mantener a raya a los agentes de policía que han acudido después de que saltara la alarma. El director de juego establece que para romper las cerraduras son necesarias cuatro tiradas con éxito, cada una de ellas de dificultad 19, y que cada tirada requiere un turno entero. El jugador participa en la escena aunque no esté implicado directamente en el combate. Es más, mientras Paul no consiga romper las cerraduras digitales (y no se sabe cuánto tiempo tardará), ni él ni su compañera podrán huir del banco. Por otro lado, si no hubiera tiroteo esa misma acción podría resolverse con una única tirada. En ese caso, se consideraría que Paul ha tenido todo el tiempo necesario para intentar descifrar los códigos de las cerraduras y, por tanto, el tiempo no es un factor importante para la acción.

Puntos dramáticos

Los puntos dramáticos permiten a los jugadores de **Hitos** influir de manera activa en la historia y en las acciones que realizan sus personajes. Todos los personajes comienzan cada sesión de juego con tantos puntos dramáticos como su puntuación de Drama.

Aspectos

Cualquier frase que describa a un personaje es un aspecto, desde el concepto a las complicaciones. Los aspectos dan profundidad y vida a los personajes, así como también a los lugares, situaciones o cualquier otro elemento de la historia. A efectos de juego, existen cuatro tipos de aspectos.

Aspectos propios: Un aspecto propio es todo aquello que describe al personaje y está escrito en su ficha: concepto, rasgos descriptivos, hitos, habilidades, cita, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

Ejemplo: *Moira, la guerrera picta, le sigue la pista al jefe de una tribu rival a través del bosque. La habilidad de «Rastrear huellas» viene que ni pintada para la ocasión, por lo que podría invocarla como aspecto en el caso de que lo necesite para acortar*

las ganzúas, el director de juego sugiere usar su habilidad de «Huida a ciegas» 3, ya que es una actividad física que requiere habilidad y coordinación. El jugador que interpreta a «Seis Dedos» indica que su personaje posee «Ratero» 5, que parece más adecuada. El director de juego considera plausible que, aunque su especialidad sea hurtar carteras y relojes de bolsillo, haya tenido que abrir alguna que otra cerradura en el pasado, así que acepta que use su profesión.

La dificultad para destrabar la ingeniosa cerradura es de 18. El jugador de Philipp hace la tirada y obtiene 8, 4 y 4, por lo que su dado C es 4. En consecuencia, su total es 12 (3 + 5 + 4). Como es inferior a 18, ha fracasado y el narrador determina que Philipp «Seis Dedos» es incapaz de conseguir abrir la cerradura por mucho que se esfuerce. Tienen que encontrar otro acceso.

El coronel Dragunev rodea la casa, en busca de una entrada alternativa. El director de juego explica que, aparte de la puerta, las ventanas de la planta baja están protegidas por barrotes. En la primera planta, a varios metros del suelo, hay ventanas sin barrotes. Podría llegar hasta ellos trepando por unas enredaderas que ascienden por la pared en el jardín trasero hasta el tejado. «Las enredaderas pueden ser frágiles en ciertas zonas y no parece sencillo», dice el director de juego, «la dificultad será 18». Dragunev decide intentarlo aunque su Fortaleza es 2 (los años no pasan en balde) y su habilidad de «Escalada de montaña» es 3. Si falla, pretende activar el aspecto de su habilidad para obtener un resultado mejor, pero tira y obtiene 10, 10 y 7. ¡Es un crítico! Eso significa que la acción es un éxito aunque su total de 15 (2 + 3 + 10) no supere la dificultad.

No mucho después de que Dragunev abra la puerta de la casa desde dentro, los personajes se dispersan por las dependencias de la vivienda. Philipp es el que está más cerca de la puerta principal cuando esta se abre y el capataz entra en la casa, armado con un revólver de desproporcionadas dimensiones. El jugador que interpreta a Philipp decide que su personaje busca un escondite entre los muebles del salón, quizá entre el tresillo de terciopelo y la mesa de los postres. El director de juego determina que esto es una acción enfrentada. Por un lado, Philipp usa su Intelecto 4, pues buscar un buen escondite rápidamente es cuestión de astucia y de percepción. Además, puede usar su habilidad de , pues está tratando de evitar que le descubran, aunque esta se llame «Mentiroso convincente» 6. Por otro lado, el mosqueado capataz usa su Intelecto 2 más su habilidad de «Supervisar trabajadores» 4. En la tirada, el director de juego obtiene para el capataz 9, 2 y 1, así su total queda en 8 (2 + 4 + 2). Philipp «Seis Dedos» obtiene 9, 1 y 1, que es una pifia por tener dos 1. Eso implica que «Seis Dedos» ha fallado, sin importar su total, 11(4 + 6 + 1), que de hecho ha sido mayor que el del capataz. El director de juego decide que la pifia va a consistir que el escondite que elige Philipp está «Arrinconado, en un callejón sin salida», lo que es un aspecto temporal que podría usar para ponerle las cosas realmente feas. Philipp se encoge en su escondite a medida que el dueño de la casa se acerca lentamente, con la confianza del que lleva un arma de fuego cargada en la mano.

distancias con su rival. Más adelante, en su aldea se está decidiendo si invadir a la tribu rival. Mientras que su propio cacique es reacio a tomar las armas, Moira cree que un ataque rápido sería la mejor opción. Si trata de convencer a su cacique (y al resto de ancianos del consejo), podría activar uno de sus hitos, «Ha vencido con las armas y las palabras a muchos hombres para llegar a ser quien es», para afectar a la tirada, pues es plausible que sepa cómo discutir de forma muy eficaz con los varones de su tribu.

Aspectos ajenos: Los aspectos ajenos son como los aspectos propios de personajes interpretados por otros jugadores, incluido el director de juego. Es importante tener en cuenta que un jugador puede activar un aspecto de otros personajes distintos al suyo ya sea para beneficiarlos o para perjudicarlos.

Ejemplo: *Durante el asalto a la aldea rival, Moira se enfrenta en combate cuerpo a cuerpo al infame campeón McClintock, descrito por el director de juego como un lento pero imparable guerrero, armado con una gigantesca hacha de doble filo. Si la situación lo requiere, el jugador que interpreta a Moira podría activar el aspecto «Lento» de la descripción de su enemigo.*

Aspectos de situación: Los aspectos de situación no pertenecen a ningún personaje sino que se refieren al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir localizaciones, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena. En términos de juego, cualquier cosa que el director de juego haya usado para describir la situación puede ser activada como un aspecto por cualquiera de los jugadores cuyo personaje esté involucrado en dicha situación, de la misma manera que activarían cualquier otro aspecto.

Ejemplo: *Adrian Hale ha pasado por delante de los matones de la puerta del garito sin ningún problema, gracias a su superpoder de invisibilidad. Hurtar el pendrive con la información que Adrian necesita no será tan fácil. La unidad de memoria está en el bolsillo del pantalón de «Altavoz» Rogers, el soplón de la mafia, que está tomando una copa en la barra del local. El director de juego ha descrito el garito como un bar ruidoso por la música y las conversaciones, abarrotado desde las mesas hasta la barra entre clientes y camareros. El jugador de Adrian puede utilizar el aspecto de situación «Abarrotado» para favorecer su tirada de en el momento de*

sustraer el pendrive del bolsillo del soplón. Parece razonable que, al estar en constante roce con otras personas, «Altavoz» Rogers lo tiene más difícil para percatarse de que una mano se desliza en su bolsillo.

Aspectos implícitos: El director de juego no siempre menciona expresamente todos los aspectos de situación, de los objetos o de los personajes no jugadores. Sin embargo, muchas veces se podrá deducir claramente del propio concepto un aspecto utilizable. Siempre, claro, con el beneplácito del director de juego.

Ejemplo: *Tras caer forcejeando por las escaleras junto con «el Destripador de Pasadena», la magullada inspectora Elaine Foster consigue empuñar el revólver de su asaltante. Hincando una rodilla en el suelo, aprieta el gatillo hacia «el Destripador», que se abalanza sobre ella de nuevo. El director de juego decide activar el aspecto implícito del arma «Tiene un cargador de seis balas». Nadie ha mencionado cuántas balas quedaban en el arma, pero después del tiroteo previo es perfectamente posible que el tambor estuviera vacío.*

Activar aspectos

Durante el juego, los aspectos de los personajes pasan a formar parte de la historia modificándola y cambiando sus posibilidades de éxito o de fracaso en ciertas situaciones. Aunque los aspectos de un personaje están siempre disponibles para describirlo y nos ayudan a entender mejor cómo es, en términos mecánicos solo afectan al juego cuando se activan.

La activación de un aspecto requiere tres elementos: que el aspecto tenga sentido para lo que se quiere conseguir, que encaje en la situación actual y que el jugador que activa el aspecto gaste un punto dramático. El director de juego tiene la última palabra para determinar si cierto aspecto es relevante para la situación o acción en curso y, por tanto, si se puede activar.

Ten en cuenta que los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama, ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen lo gana el director de juego y cualquier punto que gasten proviene del director de juego. Esto se explicará en profundidad en la sección *El director de juego y los aspectos,* en la página 36.

Los aspectos se pueden activar para modificar la historia en uno de tres modos siguientes:

Afectar a una tirada positivamente: Un jugador puede activar un aspecto a su favor para mejorar el resultado que se haya obtenido en una tirada que afecte a su personaje, normalmente una tirada suya, aunque la puede haber hecho otro jugador, incluyendo al director de juego. El



jugador gasta un punto dramático y repite cuantos dados quiera de la tirada. Además, los resultados dobles se suman y se escoge el dado M o la suma de los dados de igual valor, lo que dé un resultado más alto. Este valor, que es la suma de los dados, también sustituye al dado M para todos los demás efectos que dependan de la tirada como, por ejemplo, el daño que se inflige cuando se ataca.

Si se obtiene un doble o triple 1, sigue siendo una pifia y, por tanto, un fallo automático, sin importar el resultado total ni el hecho de que se haya activado un aspecto.

Ejemplo: *Los personajes huyen de la base nazi en un avión clase Messerschmitt, intentando alejarse de los disparos de los soldados SS. Además, tendrán que tomar altura con el aparato para poder evitar la verja de la base y las torres de vigilancia. Jake «Pelícano» está a los mandos de la nave. El director de juego le pide una tirada de Reflejos 5 más «Pilotar avión de hélices» 7 a dificultad 20 por la premura de la maniobra. El jugador tira y saca 8, 5 y 2. Quedándose con el dado C (5), el total es insuficiente (5 + 7 + 5), por lo que decide activar como aspecto uno de sus hitos «As de la aviación en la Primera Guerra Mundial» para repetir la tirada. Se queda con el 8 (el valor del dado más alto en la anterior tirada) y repite los otros dos dados, sacando un 8 y un 9. Al haber activado un aspecto, se queda con el dado M de la nueva tirada (9) o la suma de los valores repetidos (8 + 8), lo que sea mayor. El nuevo total es 28 (5 + 7 + 16), por lo que ha conseguido superar la dificultad. El Messerschmitt levanta el morro a tiempo para evitar las alambradas del recinto, ya solo les queda alejarse lo suficiente antes de que las baterías antiaéreas les tengan en el punto de mira…*

Ejemplo: *El sargento Barker continúa su persecución de un sospechoso de asesinato. El presunto criminal huye a través de un bloque de viviendas, echando abajo la puerta de un apartamento del primer piso para salir por una ventana. Cuando Barker llega a la ventana, descubre que esta da a un callejón y que el sospechoso la ha atravesado de un salto, agarrándose a una escalera de incendios que hay al otro lado. Sin pensárselo, el jugador declara que su personaje salta también hacia la escalera de incendios. El director de juego determina que hace falta una tirada de Fortaleza 6 más «Persecución callejera» 7, a dificultad 19. La tirada para Barker es de 5, 4 y 2, por lo que la tirada no tiene éxito, ya que el total es 17 (6 + 7 + 4). El jugador decide activar el aspecto de la habilidad. El director de juego entiende que «Persecución callejera» se ajusta a la situación. La nueva tirada es 7, 1 y 1. Aunque el jugador ha activado un aspecto y puede elegir el dado M, superando así la tirada (6 + 7 + 7), los otros dos dados son un doble 1. ¡Pifia! El sargento Barker no consigue agarrarse a los peldaños de la escalera. Se golpea contra ella y cae al suelo del callejón. Aunque solo es un piso de altura, el director de juego asigna a Barker la secuela «Torcedura de tobillo» (para más información sobre secuelas, ver página 44).*

Afectar a una tirada negativamente: Es posible activar un aspecto en contra de otro jugador para alterar una tirada que haya realizado, siempre que tenga sentido en la situación en la que está. Ahora bien, el jugador cuya tirada va a ser modificada puede gastar uno de sus propios puntos dramáticos para evitarlo. En ese caso, el jugador que activó el aspecto recupera el punto que había gastado y además recibe el punto dramático gastado por el jugador que canceló la activación. En caso de que el jugador afectado decida no cancelar la activación, recibe el punto dramático que gastó quien activó el aspecto.

Al activar el aspecto de esta forma, quien realiza la tirada se ve obligado a repetir tantos dados de su tirada como quiera quien activó el aspecto. En esta nueva tirada se escoge el resultado del dado m. Además, se considera negativo cualquier resultado doble o triple obtenido (dos seises equivaldrían a −6, tres cuatros equivaldrían a −4, etc.). Si se da un valor negativo, toma este valor como resultado de la tirada en vez del menor.

Un doble o triple 10 continúa siendo un crítico y por tanto es un éxito automático, sin importar el total obtenido.

Ejemplo: *La planificación de la defensa de la fortaleza que ocupan los templarios corre a cargo de Hugo de Montebarro. El director de juego pide al jugador que lo interpreta una tirada de Intelecto 4 más «Estrategia militar» 5 con dificultad 15 para asegurarse de que ha dispuesto guardias y defensas en todos los puntos débiles de las murallas. Tira y saca 8, 7 y 1. El director de juego, buscando un desenlace distinto de la escena, decide que es mejor que los atacantes sarracenos tengan mejores opciones de asaltar la fortaleza y activa el aspecto «Desprecia a los infieles y paganos» de Hugo, para hacerle volver a tirar el 8 y el 7. El jugador que interpreta al templario decide no cancelarlo gastando uno de sus propios puntos dramáticos, así que gana el punto dramático que gastó el director de juego al activar el aspecto y repite los dados que le ha indicado. El nuevo resultado es 6, 6 y 1. Como la tirada ha sido afectada negativamente, los valores repetidos se consideran un valor negativo, es decir, que la tirada ha sido −6 y 1. Se queda con el −6 y el total es 3 (4 + 5 − 6), así que es un fallo. Los atacantes han aprovechado un punto ciego de la muralla y han colocado escalas para comenzar un asalto sorpresa en cuanto caiga la noche.*

Introducir un elemento narrativo o dramático: Puede activarse un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar restringido, etc., pero en cualquier caso debe contar con la aprobación del director de juego.

Puede hacerse esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje. Por ejemplo, poniendo en juego una complicación de dicho personaje. En ese caso, el jugador afectado puede decidir gastar uno de sus puntos dramáticos para cancelar la activación. En caso de no cancelar la activación, gana el punto dramático que gastó quien activó el aspecto.

Ejemplo: *Paul Pignon necesita unos implantes corticales que le permitan conectarse a las redes gubernamentales de Neo-Tokio, muy diferentes a los que acostumbra a utilizar en Paneuropa. En lugar de arriesgarse, gasta un punto dramático y activa su aspecto «Referencia internacional en foros de Ciberataques» para explicar que es conocido también en esa ciudad y que alguno de sus colegas le proporcionará lo que necesita con el pago adecuado, a pesar de ser material ilegal.*

Agotar aspectos

La clave del sistema **Hitos** es el uso de los aspectos y los puntos dramáticos son un vehículo para hacerlo, pero ¿qué ocurre cuando un personaje no tiene puntos dramáticos o no quiere gastarlos?

En lugar de utilizar puntos dramáticos para activar un aspecto, este se puede activar agotándolo, lo que significa que el jugador no puede volver a utilizar dicho aspecto hasta pasado un cierto tiempo: la siguiente sesión de juego o la siguiente historia, según considere el director de juego atendiendo a la naturaleza del aspecto. No obstante, el resto de jugadores (incluido el director de juego) sí puede seguir activando un aspecto agotado en contra del personaje.

Un jugador solo puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de situación o los de otros personajes. Obviamente, tampoco pueden agotarse aspectos implícitos. Si agotas un aspecto, táchalo o haz una marca visible junto a él en la hoja de personaje.

El aspecto agotado debe interpretarse narrativamente según la situación, supongamos entonces que tus compañeros de Harvard están hartos de hacerte favores después de tu última petición, con lo que más vale dejarles tranquilos una temporada o que ese último esfuerzo para romper tus ataduras ha cansado tus «Brazos fuertes».

Aspectos temporales

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos tienen dos posibles duraciones: una escena o una sesión.

Los aspectos que duran una escena se obtienen como consecuencia de un resultado de doble 1 o de doble 10 en la tirada de una acción. Desaparecen en cuanto se produce un cambio de escena, como una interrupción de la acción por una elipsis o un cambio de escenario.

Los aspectos que duran una sesión son resultado de un triple 1 o un triple 10 en la tirada de dados. Se conservan durante el resto de la sesión de juego, y desaparecen al comienzo de la siguiente.

Los aspectos temporales pueden utilizarse del modo normal. Sin embargo, a diferencia de otros tipos de aspecto, los aspectos temporales agotados se pierden como si su duración hubiera expirado.



El director de juego y los aspectos

Los personajes no jugadores carecen de atributo de Drama y, en consecuencia, no tienen puntos dramáticos. En su lugar, el director de juego posee una reserva infinita de puntos dramáticos que puede utilizar para activar los aspectos de estos personajes o activar negativamente los aspectos de los personajes jugadores.

En cualquier situación en la que el director de juego necesite gastar un punto dramático, en lugar del gastarlo lo que hace es otorgárselo al jugador cuyo personaje se vea afectado de forma más directa por la activación.

Por otro lado, que el director de juego gane puntos dramáticos es irrelevante, pues tiene una reserva infinita. Eso no cambia el hecho de que quien haya gastado el punto dramático pierda dicho punto. Por ejemplo, si un jugador activa un aspecto de un personaje no jugador para perjudicarle, dicho jugador gasta un punto dramático, aunque al director de juego no le suponga nada en valores numéricos ganar ese punto.

Si el director de juego considera que la activación de un aspecto por parte de un jugador puede interferir con la historia, puede cancelar la activación del mismo cuando, por ejemplo, quiera garantizar que los personajes sean descubiertos o que un personaje no jugador escape con vida. Si lo cancela, el jugador que activó el aspecto no gasta ningún punto dramático y recibe además un punto dramático proveniente del director de juego.

Esto no debe confundirse con que el director de juego desapruebe usar un aspecto en una determinada situación: si un jugador trata de activar un aspecto que el director de juego considera inadecuado o imposible para la situación, la activación no se produce y el jugador no recibe compensación alguna por ello. Es decir, si la activación es legítima pero el director de juego desea evitarla, deberá cancelar la activación según la mecánica normal, pero si no es legítima, sencillamente la activación no ocurre y el personaje no habrá gastado ningún punto dramático en ella.

¿Más de un aspecto para la misma tirada?

Puede darse el caso de que varios aspectos puedan afectar a una misma tirada. Por ejemplo, un personaje puede estar en una persecución y ser «Vago» pero también «Rápido» o «Implacable» y al mismo tiempo «Despistado». Si en ese caso se da la circunstancia de que un jugador quiere activar un aspecto para afectar a la tirada positivamente y otro jugador quiera afectarla negativamente, siempre que sea antes de que se repita la tirada, se cancelarían mutuamente. En este caso nadie gastaría ningún punto dramático y la tirada no se repite. En el caso de que se haya activado un aspecto y ya se haya repetido la tirada, nadie podrá activar otro aspecto para volver a repetir dicha tirada, ni para mejorarla ni para empeorarla.

Ejemplo: *Dirk y Sonny, dos duros camioneros, deciden apostarse 50 dólares echando un pulso, para lo que hacen una tirada enfrentada de Fortaleza. Dirk saca una tirada más alta, pero Sonny decide activar el hito de Dirk «Se lesionó el codo en Vietnam» para afectar a su tirada. Pero antes de que tire, Dirk decide activar su hito «En 20 años nunca ha perdido una apuesta». En ese caso, ninguno de los dos gasta ningún punto y la tirada se queda como está. Naturalmente, si Dirk no tuviera aspectos positivos que invocar, su única opción habría sido rechazar el punto de Sonny cuando decidió activar su aspecto negativo y darle uno de los suyos para cancelar la tirada. La diferencia es que, en ese caso, Sonny no solo no habría gastado un punto dramático, además habría ganado el que gastó Dirk.*

Acción y combate

Gran parte de las reglas en los juegos de rol van enfocadas hacia las escenas de acción. Esto es fundamentalmente porque al ser el rol un entretenimiento narrativo, la mayor parte de las cuestiones sociales y mentales pueden resolverse fácilmente mediante la interpretación.

Combate

El combate es el rey de las mecánicas de acción en la mayoría de los juegos de rol. Tarde o temprano en el juego alguien quiere resolver sus diferencias mediante la violencia y son necesarias unas reglas para arbitrar estas situaciones. El sistema de combate de **Hitos** es una extensión del sistema general y está enfocado a la narración, por lo que puede que el jugador experimentado lo encuentre ligero y muy dejado a la imaginación del director de juego y los jugadores. Esta era precisamente nuestra intención, de manera que esperamos que tomes las reglas presentadas como una ayuda para la historia, nunca como un sistema de juego táctico.

Secuencia

El combate es cíclico. Cada ciclo se llama asalto o turno de combate y dura entre cinco y diez segundos de tiempo dentro de la narración. En cada asalto, cada personaje tendrá la oportunidad de actuar una vez. Todos los personajes involucrados de cualquier manera en un combate (aunque solo estén huyendo o intentando evitar toda la violencia), se denominan combatientes.

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

Al comienzo del combate, cada combatiente comienza desprevenido, lo que significa que tiene un −2 a su Defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez deja de estar desprevenido para el resto de ese combate.

El director de juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate. Si hay combatientes que no son conscientes de sus oponentes, tiene lugar un asalto sorpresa antes de que



Maniobras de combate

El sistema **Hitos** pretende que los combates sean sencillos y, sobre todo, narrativos. Los aspectos dotan al combate de colorido y tensión adicional permitiendo acciones heroicas de todo tipo. Mejorar las probabilidades de impactar en un ataque, aumentar el daño del mismo, empeorar los ataques de otros personajes, salir indemne de un impacto… son algunas de las cosas que se pueden hacer con la mecánica básica y gastando puntos dramáticos. Sin embargo, el director de juego puede querer introducir algunas maniobras de combate para hacer el combate más intenso, sobre todo si su campaña da mucha importancia a las hazañas bélicas. Las maniobras especiales deberían suponer un beneficio potencial para el personaje que las realiza a cambio de una mayor dificultad de ejecución, de gastar un punto dramático o de cualquier otro inconveniente que equilibre su uso. Las maniobras de combate deberían reservarse para momentos apropiados, donde su ventaja compense sus inconvenientes.

En principio, las maniobras de combate no tienen un coste en puntos: todo personaje es competente para manejar armas, es decir, con , puede usarlas. Si aun así se le quiere asignar un coste, por ejemplo para ambientaciones que quieran diferenciar entre combatientes capaces y otros que no lo son tanto, se les puede asignar un coste de 1 punto de habilidad para aprender cada maniobra. Esto quiere decir que, si el director de juego quiere restringir las maniobras de combate, el jugador tendría que asignar uno de sus puntos de habilidad a «comprar» una maniobra, de forma que a partir de ahí sabría usarla. De este modo, un personaje podría tener una serie de habilidades, incluyendo «Disparos imposibles» 6 o bien podría elegir «Disparos imposibles» 5 y asignar el sexto punto de habilidad en compra la maniobra Ataque múltiple, por ejemplo

A continuación proponemos algunas habilidades de combate, que el director de juego puede utilizar o no, según su criterio. También podrá, claro está, desarrollar otras de su invención.

A fondo: El atacante pone todo su empeño en golpear duro en un ataque sin armas, desatendiendo otros aspectos del combate. Apoyando todo su peso en una carga con el hombro, saltando para añadir impulso a una patada o usando alguna técnica marcial para concentrar toda la energía en el golpe. Este ataque sin armas hace daño M en lugar de m. Durante el siguiente asalto de combate, el atacante tendrá un −3 a la Defensa.

Ataque múltiple: Un arma automática es capaz de disparar una lluvia de proyectiles, un pistolero entrenado puede apretar el gatillo varias veces antes de que sus oponentes tengan tiempo de desenfundar, un guerrero puede blandir su hacha de batalla y barrer con ella a varios enemigos, un espadachín puede atacar simultáneamente con su espada ropera y su daga… Si el personaje quiere impactar a más de un oponente que esté a su alcance, tiene que hacer su tirada de ataque contra el oponente con mayor Defensa. Si tiene éxito en la tirada, impacta al objetivo que él prefiera. Por cada 5 puntos en que supere la dificultad impacta a un objetivo extra. Para usar esta maniobra, el arma debe ser adecuada (por ejemplo, un fusil de asalto vaciando el cargador, una red, una granada explosiva, un arma especialmente grande como un espadón, un arma en cada mano, etc.). Si se quiere usar este ataque en condiciones menos favorables, el director de

comience el primer asalto normal. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan la batalla siendo conscientes de sus oponentes, no existe el asalto sorpresa. En el asalto sorpresa solo actúan aquellos combatientes que son conscientes de sus oponentes, pero no aquellos que no sean conscientes. Los combatientes que actúan en el asalto sorpresa empiezan realizando una tirada de Iniciativa para determinar el orden en el que actúan. A continuación, en orden decreciente de Iniciativa, realizan una acción durante el asalto sorpresa.

Después del asalto sorpresa, cualquier combatiente que no haya hecho una tirada de Iniciativa aún lo hace en este momento. Todos los combatientes se encuentran ahora preparados para empezar su primer asalto normal.

En un asalto normal, los combatientes actúan en orden decreciente de Iniciativa. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción, que puede ser una única actividad o estar compuesta de diferentes actividades que sean razonables para la duración del asalto (cinco o diez segundos): disparar un arma y moverse unos pasos, correr hasta una localización cercana, buscar un objeto en una mochila, etc. Acciones más complejas tendrán una duración de varios turnos, determinada por el sentido común del director de juego. Ejemplos de estas acciones complejas serían: buscar un pasaje de un libro, cablear un vehículo, convencer a otra persona de que haga algo, realizar primeros auxilios a alguien, forzar una cerradura con el equipo apropiado, etc.

Cuando todos han tenido un turno de acción, se lleva a cabo un nuevo asalto. El combatiente con el total de Iniciativa mayor actúa de nuevo y se repiten los pasos 4 y 5 hasta que el combate termina, cosa que ocurre cuando un bando ha sido totalmente derrotado, esto es, todos sus miembros se han rendido, muerto, huido, etc.

juego puede pedir que se active un aspecto (por ejemplo, «Pistolero OK corral» o «Puños voladores» o «En su juventud entrenó el estilo *choy lay fut* contra múltiples enemigos»).

Buenas noches: El atacante busca dejar inconsciente al defensor de un solo golpe, acertando en la mandíbula o en un lateral de la cabeza. Este ataque puede utilizarse en ataques cuerpo a cuerpo contra oponentes que tengan una anatomía reconocible y adecuada. El atacante realiza una prueba de ataque contra la Defensa del objetivo, pero sumando un +5 a la dificultad, por tanto, la dificultad es Defensa del objetivo más 5 más Reflejos más habilidad de Defensa. En caso de una víctima indefensa, la dificultad es 10 (5 + 5). Si se tiene éxito en la tirada de ataque, el oponente debe hacer una prueba de Aguante por daño masivo para no caer inconsciente, incluso si el daño es menor que el Aguante de la víctima. Este ataque siempre provoca daño no letal (ver página 48) y no es eficaz si el objetivo lleva algún tipo de armadura en las zonas vitales, por ejemplo, un casco que proteja sienes y barbilla.

Coup de grâce: Este ataque está reservado para los luchadores más habilidosos y letales. También se usa en ejecuciones, donde la víctima está indefensa. Consiste en apuntar (¡y acertar!) a una parte vital del objetivo. Puede realizarse con armas a distancia o cuerpo a cuerpo. El atacante realiza una prueba de ataque contra la Defensa del objetivo, pero sumando un +10 a la dificultad, por tanto, la dificultad es la Defensa del objetivo más 10 más Reflejos más habilidad de Defensa. En caso de una víctima indefensa, la dificultad es 15 (5 + 10). Si se tiene éxito en la tirada, el impacto hace doble daño. Si el ataque es, además, un crítico, se suma un +1 al multiplicador, es decir, si el crítico se consigue con un doble 10, el objetivo recibe el triple de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, cuadruplica el daño producido por el ataque.

Desarme: En un combate cuerpo a cuerpo, el personaje puede intentar desarmar a su oponente. Puede acercarse para intentar forcejear, golpear el arma del oponente con la suya propia o cualquier otra maniobra marcial adecuada. En todo caso, es una maniobra arriesgada que puede acabar con daños en el que la ejecuta. Ambos contrincantes hacen una prueba enfrentada de Reflejos más su habilidad de adecuada. Si el personaje que intenta el desarme consigue superar a su oponente, lo desarma. Si supera a su oponente por cinco puntos o más y tiene alguna mano libre, puede elegir quedarse con el arma hurtada. En cambio, si no consigue sacar más que su oponente, descuida su guardia o se acerca demasiado al filo del contrario. En este caso, el oponente tiene una acción gratuita para atacar al personaje en ese mismo momento. Luego, en su turno de combate, puede volver a atacar con normalidad.

Humillación: El personaje demuestra su superioridad en combate cuerpo a cuerpo mediante golpes controlados, provocando a su oponente y obligándolo a precipitarse en sus ataques. El daño que provoca este ataque es el mínimo (normalmente 1). Sin embargo, el blanco que recibe el impacto de esta maniobra tiene un −2 a su siguiente ataque contra el personaje que le provoca. Si esto sucede durante tres asaltos continuados, en el tercer asalto y subsiguientes la penalización al ataque se incrementa hasta −4. Este efecto no funciona contra oponentes a los que no se pueda provocar (robots, esqueletos animados, zombis, *golems,* etc.).

Iniciativa

El orden en que actúan los personajes en un asalto depende de la Iniciativa. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto y le siguen los demás en orden descendente. La tirada de Iniciativa solo se realiza una vez en todo el combate, justo antes del primer asalto en el que el personaje pueda actuar.

La tirada de Iniciativa de un personaje es una tirada normal a la que se añade su puntuación de Iniciativa (Reflejos + Intelecto/2, redondeado hacia abajo). También es posible que otras circunstancias modifiquen la tirada. El resultado obtenido es el valor de Iniciativa del personaje para el resto del combate. En caso de empate entre dos o más personajes, realiza una nueva tirada de Iniciativa entre los empatados para resolver el orden entre ellos.

Ataque

Siempre que un personaje trate de impactar a otro mediante una agresión directa, sea con armas, cuerpo a cuerpo, desarmado o con armas a distancia, se usa una acción de ataque. Se realiza como una acción normal usando siempre Reflejos más la habilidad de , pero con la importante diferencia de que la dificultad no la fija el director de juego, sino que depende del objetivo al que se quiere atacar. La dificultad es el valor de Defensa del personaje objetivo más sus Reflejos y la habilidad que use para defenderse, usualmente u otra que parezca apropiada, como por ejemplo, «Acrobacias».

Ejemplo: *Danai Demon, una mercenaria con más partes cibernéticas que biológicas, dispara contra unos guardias sintéticos que pretenden cerrarle el paso. Para ello utiliza su habilidad de «Disparar en automático» 7, añadiendo a la tirada su puntuación de Reflejos 5.*

Estas reglas suponen que el blanco del ataque se está defendiendo activamente, por eso la dificultad del ataque es su Defensa. En cambio, la dificultad de atacar a una persona que por cualquier razón está indefensa es 5. Por otro lado, un personaje desprevenido pero que puede tratar de defenderse, tiene un –2 a su Defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse, es decir, que no realiza ninguna otra acción durante su turno, recibe un +3 a su Defensa.

Críticos y pifias en combate

Un resultado de crítico en una tirada de ataque es siempre es éxito, sin importar la defensa del objetivo, y el aspecto temporal al que da lugar es una secuela temporal (ver página 44) sobre el personaje objetivo, cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado (ver *Aspectos temporales,* página 34). Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, se triplica el daño que produce el ataque.

Un resultado de pifia en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos e implica, además, ganar un aspecto temporal negativo cuya duración será la que corresponde al tipo de pifia que la ha provocado (ver *Aspectos temporales,* página 34). Para decidir el efecto de una pifia que tenga sentido y que mueva la historia hacia dónde le conviene, el director de juego debería considerar las posibilidades que ofrece la situación y los detalles de la acción que estaba teniendo lugar.

A continuación, se sugieren algunas ideas para resultados de pifias junto con el posible aspecto temporal que podrían acarrear (ver tabla 6).

Daño

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere una nueva tirada. El daño que sufre el blanco es la suma de uno o varios resultados de los dados de la tirada de ataque, según la categoría del arma utilizada, tal como se indica en la tabla 7.

Esto no significa que no haya fuentes de daño más peligrosas, como explosiones, incendios, inmersiones en ácido o las fauces de un hambriento dragón. A discreción del director de juego, exponerse a daños tan graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje. Los directores de juego que deseen menor arbitrariedad pueden, sencillamente, añadir al daño mCM de la tirada correspondiente tantos dados adicionales de daño directo como parezcan apropiados.

Esto también puede ser importante de cara a criaturas que resistan mucho más daño que un humano o a personajes bajo los efectos de algún tipo de hechizo o habilidad mística de protección. También hay que tener en cuenta que algunos ataques provocan daño en un área alrededor del punto de impacto. El director de juego aplicará su juicio para determinar qué personajes u objetos están en el área de efecto de ese ataque.

Ejemplo: *Un grupo de aventureros provoca un alud en un desfiladero con la intención de enterrar a Cingalor «el Cíclope» y a su escuadrón de soldados de élite. El director de juego determina que el daño provocado por el derrumbamiento y el impacto de las rocas es mCM+2d. Dado que el gigantesco cíclope puede llegar a soportar una cantidad enorme de daño, es posible que haga falta algo más para acabar con él. En cambio, lo más probable es que los soldados que lo acompañan acaben sus días en ese desfiladero.*

Se puede activar un aspecto adecuado para afectar al daño de un ataque. Usa el tipo de daño una fila más arriba o abajo de lo que le correspondería en la tabla 7, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima. Por ejemplo, se puede activar un aspecto implícito del arma que estés utilizando como «Filo mellado», «Gran calibre» o «Fuego automático», un aspecto del personaje atacante como «Letal con las manos desnudas», «No le gusta mancharse las manos de sangre» o «Colmillos monstruosos» o un aspecto del personaje objetivo «Difícil de matar», «Protegido por su ángel de la guarda» o «Debilidad al fuego».

Tabla 6: Aspectos temporales ocasionados por pifias

Pifia	Aspecto temporal
El arma de fuego que está usando se encasquilla.	«Munición defectuosa», «Arma averiada»
El cuchillo se le cae de las manos.	«Manos sudorosas por los nervios», «Temblor en el pulso», «Quiere recuperar su cuchillo»
Se resbala y cae al suelo.	«Aturdido por el golpe», «Dolor incómodo», «Pierde confianza en sí mismo»
Golpea a un compañero por error.	«Preocupado por su compañero», «Le ha gustado hacer daño a su compañero», «Extremadamente nervioso»
Su disparo da a un barril de gasolina cercano.	«Sordera por la explosión», «Enloquecido por la destrucción», «Dolorosas heridas superficiales»

Tabla 7. Daño provocado por armas

Categoría	Nivel de daño
Ataque de animal pequeño o enjambre de alimañas	1 punto de daño
Ataque sin armas	m
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (Cuchillos, nudilleras, *taser*)	C
Armas cuerpo a cuerpo (Espadas, hachas, bate de baseball, porra antidisturbios)	M
Armas de fuego pequeñas (Pistolas)	mM
Armas de fuego medias (Fusiles, subfusiles y escopetas)	CM
Armas de fuego grandes (Lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	mCM
Cañones de carro de combate ligero	mCM+1d
Cañones pesados	mCM+2d
Obuses, misiles	mCM+3d

Algunas veces, es incluso posible infligir daño a pesar de haber fallado la tirada, como verás en mecánicas muy específicas. Por ejemplo, puede ser que si fallas un golpe el daño provocado sea C, mientras que si tienes éxito sea M. Esto se representa así: C/M.

Bonificación al daño

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad extra de daño al total que depende de la habilidad de combate que esté usando. La bonificación al daño (BD) es igual a la puntuación de la habilidad de , añadiéndole la Fortaleza en ataques cuerpo a cuerpo, dividida entre cuatro. El redondeo, como siempre, hazlo hacia abajo.

Ejemplo: *Ryan McAllan, policía de Baltimore, trata de dejar fuera de combate a un atracador con el que se ha enzarzado en una pelea cuerpo a cuerpo. Ryan golpea con éxito al atracador utilizando su habilidad de «Defensa Personal» 4 y sus Reflejos 3. Su bonificación al daño es 5 de su habilidad más 4 de su Fortaleza por ser un ataque cuerpo a cuerpo suman 9; 9 / 4 = 2, ya que redondeamos hacia abajo. Por tanto, Ryan causa al atracador tanto daño como el dado m por golpear con sus manos desnudas, más 2 puntos adicionales por su BD.*

A continuación, otro de los atracadores saca una pistola y decide disparar a Ryan, usando su habilidad de «Pistolero callejero» 5 y sus Reflejos 2. Su bonificación al daño es 5 de su habilidad (y como no es un ataque cuerpo a cuerpo, no suma nada más) entre 4; 6 / 4 = 1, ya que redondeamos hacia abajo. El daño que realiza el atracador es mM por su arma y más uno por su BD.

Resistencia al daño

Los chalecos antibalas, los artefactos defensivos, los campos de fuerza, algunos objetos mágicos y la piel dura de algunos seres pueden reducir el daño recibido. Para representar esto, algunos objetos y criaturas tienen un atributo de **resistencia al daño** (RD). Cuando un personaje disponga de resistencia al daño y sufra daño, resta su valor de RD al daño recibido.

Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, solo se tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de resistencia al daño. En ningún caso se sumarán.

Los objetos que proporcionan resistencia al daño tienen características intrínsecas que podrían dificultar el movimiento y la agilidad de los personajes que las llevan. Por ejemplo, una cota de malla es metálica y pesada. En lugar de regular el efecto de cada uno de estos objetos, es más simple y fluido recordar que las características intrínsecas se pueden activar como aspectos y que en ocasiones afectan de forma dramática a la narración de la historia. Un caballero que cae a un río vistiendo su armadura completa está metido en un buen problema…

Inmunidad al daño

Algunas criaturas (generalmente mágicas o legendarias) son inmunes a ciertas fuentes de daño, como por ejemplo al daño físico, al mágico, al proveniente de fuego, al proveniente del frío, etc. Un ser inmune a un determinado tipo de daño ignora todo el daño producido por esa la fuente.

Tabla 8. Resistencia al daño

Protección	Resistencia al daño
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero resistente	1
Casco de motorista, yelmo	2
Armadura de antidisturbios, cota de malla	4
Chaleco de *kevlar*, loriga	6
Chaleco antibalas, armadura medieval completa	8
Traje completo de *kevlar*	10

Daño mínimo

Sin llegar a ser inmunes, algunos seres reciben daño mínimo de ciertos tipos de ataque. Por ejemplo, los seres sin órganos vitales sufren daño mínimo de los ataques perforantes, como los provenientes de una pistola o una lanza. En estos casos considera que el resultado de todos los dados es 1 para calcular el daño, pero no para calcular el éxito del ataque, claro.

Salud

Cada vez que un personaje es víctima de un ataque u otros peligros, sufre un daño que representa lo leve o grave que es la herida recibida. En términos de juego, el personaje dispone de dos atributos para representar su resistencia al daño: su Aguante y su Resistencia.

El **Aguante** mide la dureza del personaje y su capacidad para soportar heridas. Es igual a su Fortaleza más la mitad de su Voluntad, redondeando hacia abajo.

La **Resistencia** indica el estado de salud física actual del personaje. Su valor indica el número inicial y máximo de puntos de Resistencia que tiene el personaje y que es igual al triple de su Aguante. Si debido a las heridas recibidas un personaje pierde todos sus puntos de Resistencia, cae agonizante y se le considera fuera de combate, a un paso de estar muerto.

Cada vez que un personaje es herido, se debe comparar el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior, el personaje corre el riesgo de sufrir **daño masivo,** por lo que debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen, pasando por tanto a un estado de salud moribundo, (ver a continuación). Si el personaje tiene éxito o si el daño sufrido era menor al Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

Para representar el daño tacha con una barra diagonal (/) tantos espacios en el medidor de puntos de Resistencia de tu hoja de personaje como puntos de daño haya. Recuerda que si el personaje ha sufrido daño masivo debes tachar todos los puntos de Resistencia que le queden.

Si el personaje sufre más daño del que cabe en su medidor de puntos de Resistencia, los puntos excedentes consolidan el daño existente (ver página 44): convierte en un aspa (X) una barra existente del medidor por cada punto de daño extra que supere el total de puntos de Resistencia disponibles.

Estados de salud

En función del número de puntos de Resistencia que haya perdido un personaje, este se encontrará en un cierto estado de salud. Cuanto peor sea el estado de salud, mayores penalizaciones tendrá debido al dolor, la pérdida de sangre o de facultades físicas.

Sano: El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante. En este caso solo tiene contusiones leves o, en el peor de los casos, heridas poco profundas.

Herido: La pérdida de puntos de Resistencia del personaje es mayor o igual que su Aguante, pero menor que el doble. El daño sufrido es doloroso e interfiere en el comportamiento del personaje, que quizás tenga algún hueso roto, hemorragias menores o una conmoción leve. Todas las acciones del personaje, así como su Defensa, tienen una penalización de −2.

Incapacitado: El personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más, pero aún le quedan puntos de Resistencia. El personaje sufre un dolor intenso e incapacitante que le impide actuar con normalidad. Tal vez tenga graves fracturas, una hemorragia seria o una conmoción severa. Todas sus acciones, así como su Defensa, tienen una penalización de −5.

Moribundo: El personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia, se encuentra con un pie en la tumba. Puede tener un daño orgánico grave, una colección nutrida de fracturas o hemorragias de diversa gravedad. El personaje cae y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el director de juego lo considera oportuno. Cada turno que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado (como «Duro de matar», por ejemplo).

Finalmente, el personaje puede ser estabilizado por otro personaje que lo atienda. Para ello, el personaje que lo atiende debe tener éxito en una prueba de Intelecto más una habilidad de atención médica (como «Médico») a dificultad 12. Una vez estabilizado, el personaje borra tantos puntos de daño como el resultado m de la tirada usada para estabilizarlo o el máximo número de puntos de daño que el personaje tenga sin consolidar (ver página 44), lo que sea menor, y se le considera incapacitado. Si todo el daño de un personaje en estado moribundo es daño consolidado, el personaje solo puede recuperar un punto al estabilizarse y sufre una secuela permanente.

Ejemplo: *Hugo de Montebarro ha sido al fin rodeado por sus enemigos. Uno de ellos golpea a Hugo, pero gracias a la armadura solo recibe 2 puntos de daño. Como el Aguante de Hugo es 6, no hay riesgo de daño masivo; resta los dos puntos de su Resistencia, tachando dos casillas en su ficha con dos barras diagonales.*



Otro sarraceno impacta con su cimitarra al personaje y el golpe inflige 7 puntos de daño. Como el daño es superior al Aguante del personaje, hay riesgo de daño masivo. El jugador de Hugo tira los dados y obtiene 7, 7 y 2, así que el resultado es 13 (7 + 6 de su Aguante).



¡Pero yo solo quería dejarlo inconsciente!

A veces un personaje quiere dejar fuera de combate a otro en lugar de matarlo, pero está manejando armas que habitualmente hacen daño letal, como una espada o un martillo. Para aplicar daño no letal con un arma que no está preparada para este fin, hay que contener la fuerza que se aplica, apuntar muy bien el golpe o golpear utilizando una parte del arma distinta a la habitual (en el ejemplo de la espada, usando el pomo, la guarda o el plano de la hoja en lugar del filo). Para representar esto, el objetivo del ataque tiene un +5 a su Defensa contra ese ataque apuntado. Hay armas que no pueden usarse para dejar fuera de combate sin matar el director de juego aplicará su criterio en este sentido. Dicho de otra forma: ¡No, no puedes disparar tu fusil de asalto contra alguien para dejarlo inconsciente!

Supera la dificultad, así que no sufre daño masivo. El jugador tacha siete casillas más y el templario queda herido.

/ / / / / / 7 8 9 10 11 12 13 14 15 — *Herido*

/ 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Un tercer soldado enemigo taja al templario. Esta vez son 8 puntos de daño. Esta vez el jugador de Hugo falla su prueba de Aguante, así que pierde todos sus puntos de Resistencia actuales

/ / / / / / 7 8 9 10 11 12 13 14 15 — *Herido*

/ / / / / / 7 8 9 10 11 12 13 14 15 — *Incapacitado*

/ / / / / / 7 8 9 10 11 12 13 14 15 — *Moribundo*

Hugo cae incapacitado al suelo, con 0 puntos de Resistencia, y tiene que hacer inmediatamente la tirada para estabilizarse propia del estado de salud moribundo. Incluso si la supera, tendrá que repetir esta tirada todos los turnos hasta que obtenga una tirada crítica para estabilizarse, utilice un aspecto adecuado o lo atiendan. Eso suponiendo que los sarracenos no quieran asegurarse de que Hugo está realmente muerto…

Por supuesto, si un personaje se queda a 0 puntos de Resistencia en ciertas circunstancias extremas, como las fauces de un monstruo gargantuesco o cayendo incapacitado en medio de un incendio, el director de juego puede juzgar que está directamente muerto, sin necesidad de que falle su tirada de Resistencia en el estado Moribundo. Situaciones letales aún más dramáticas, como una explosión nuclear cercana, pueden hacer innecesario comparar siquiera el daño recibido con la Resistencia de la víctima.

Shock y daño consolidado

Gran parte del daño sufrido se debe al *shock* de la situación y de las heridas sufridas y se recupera con rapidez si le damos al organismo la oportunidad de descansar un poco, se cierran o taponan heridas abiertas, se colocan huesos dislocados, etcétera. En términos de juego, la mitad del daño marcado con barras (/) en la ficha de personaje se recupera cuando la situación de peligro ha pasado y el personaje recibe algo de atención médica o tiene la oportunidad de descansar. Esto puede suceder tras una escena de descanso, una noche en el hospital o lo que parezca apropiado para el daño sufrido. Borra del medidor de puntos de Resistencia la mitad del daño que tengas marcado con barras diagonales (redondeando hacia abajo) y consolida el resto marcándolo con aspas completas (X).

El daño consolidado refleja daño real, huesos rotos, heridas sin cicatrizar, infecciones… y solo se recupera lentamente, con descanso y atención médica, tal y como se explica en las reglas de curación de la página 49.

Ejemplo: *Hugo de Montebarro despierta, horas después en una sucia tienda, entre cristianos muertos y heridos. Los refuerzos estaban cerca y lo pudieron estabilizar a tiempo a pesar de sus heridas. Hugo había perdido 18 puntos de Resistencia, por lo que el jugador borra la mitad de las barras que representan el daño debido al* shock *y consolida el resto del daño mediante aspas, convirtiéndolo en daño normal.*

X X X X X X 7 8 9 10 11 12 13 14 15 — *Herido*

X X X 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Aunque da gracias al cielo por estar vivo, Hugo se da cuenta de que necesitará muchos cuidados y tiempo de reposo para volver a estar en plena forma.

Secuelas

Un personaje que ha sufrido el estado moribundo y se recupera, nunca llega a hacerlo completamente. El daño sufrido le habrá dejado un doloroso e indeleble recuerdo en forma de **secuela permanente,** que a todos los efectos es una nueva complicación para el personaje. Esta refleja los efectos permanentes sobre su salud que le ha provocado sufrir daños tan graves. El personaje puede sufrir una cojera, haber perdido una extremidad por amputación, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, haber perdido un ojo, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una cicatriz fea.

El jugador puede elegir la secuela que sufre su personaje, pero debe ser adecuada al tipo de daño que lo dejó moribundo. En este sentido, hay que tener en cuenta que una secuela, como toda complicación, es un mecanismo mediante el cual el personaje gana puntos dramáticos, por lo que si el jugador elige una secuela irrelevante, posiblemente se estará cerrando a ese beneficio.

Cuando un personaje ya tiene una secuela de este tipo y recibe otra, puede elegir agravar la que ya tenía en vez de sufrir una nueva diferente a la anterior, ampliando de alguna manera las situaciones en las que puede activarla.

Además de las secuelas permanentes, se pueden sufrir secuelas temporales. Estas secuelas son complicaciones pasajeras que terminarán desapareciendo con el tiempo.

Hay dos formas de sufrir una secuela temporal. La primera es cuando un personaje llega al estado malherido. Mientras esté en dicho estado tiene la secuela temporal, pero puede quitársela en cuanto recupere suficientes puntos de Resistencia como para alcanzar el estado sano.

La segunda manera es cuando un personaje es víctima de un ataque crítico. En ese caso la duración de la secuela depende del tipo de crítico que provocara el daño: si fue un crítico de doble diez, dura una escena, mientras que si fue de triple diez dura hasta el final de la sesión de juego actual.

Otras fuentes de daño

Anteriormente hemos visto cómo puede recibirse daño a consecuencia de un ataque, pero hay muchas otras formas en las que el personaje puede herirse: puede caerse, puede quemarse o puede quedarse sin aire. En esta sección describiremos algunas de las más frecuentes.

No obstante, ten en cuenta que al ser tipos de daño se aplica la mecánica de daño que explicamos anteriormente. Por ello, siempre que el jugador saque una pifia en su tirada, el director de juego puede adjudicarles secuelas temporales que luego pueden activarse como aspectos.

Caídas

Algunos monstruos de gran tamaño o voladores tienen la costumbre de coger a sus presas y lanzarlas desde lo alto. A veces los personajes trepan por muros o escalan montañas y otras veces intentan saltar desde un tren en marcha. Este tipo de acciones y heroicidades son comunes en un juego de rol, no obstante, no siempre acaban bien.

Una caída es habitualmente fruto de una de las dos siguientes circunstancias:

- Se ha fallado una prueba en la que el personaje trataba de escalar, trepar o saltar a algún lugar seguro. Esto es, el personaje ha intentado una acción y ha fallado. En este caso, se utilizan los dados de la propia prueba para determinar el daño.
- El personaje recibe un ataque de un dragón que lo lanza desde lo alto o un villano le empuja desde un tren en marcha o desde una azotea. Esto es, un contrincante ha provocado su caída. En este caso, se utilizan los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y se añade la BD cuerpo a cuerpo del enemigo al daño sufrido.

El daño concreto depende de la altura de la caída, tal como indica la tabla 9.

Activar un aspecto apropiado durante la caída, como «Felino» o «Siempre cae de pie» o algún aspecto relevante del entorno, como «Es un bosque frondoso», puede reducir el efecto de la caída en 3 metros y por tanto el daño será menor.

Tortura

Algunos individuos son capaces de torturar a otras personas con el objetivo de sacarles información o incluso por el mero placer de hacer sufrir a los demás. Ser la víctima de una sesión de tortura requiere, por cada hora, una prueba enfrentada de Voluntad más la habilidad del torturado contra la Voluntad más la habilidad de torturar del torturador. Un personaje que falle la prueba es incapaz de mentir o negarse a hacer cualquier cosa (siempre que no sea una acción aún peor que la propia tortura). Además, el personaje gana el aspecto temporal «Torturado».

Suponiendo que solo se quiera provocar dolor y no daño, el torturador debe obtener al menos un total de 15 en su tirada o infligirá tanto daño como el dado m de su tirada. Una pifia en la tirada de torturar provoca a la víctima tanto daño como la suma de los 3 dados y además le hace perder el conocimiento.

Una pifia en la tirada para resistir la tortura provoca una secuela de tipo emocional.

Temperaturas extremas

Los personajes expuestos a temperaturas extremas, como el implacable calor del desierto o el frío de las regiones árticas, pueden sufrir daños graves.

Para evitarlo, un personaje debe tener éxito en una prueba de Aguante con una dificultad de 10. La dificultad aumenta en +1 por cada prueba anterior de este tipo que el personaje haya tenido que hacer debido a la misma circunstancia sin que hayan cambiado las circunstancias térmicas para el personaje. La frecuencia de las pruebas puede ir desde una por día a una por cada turno de combate, según lo extremo de las temperaturas. Si falla la tirada, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como su dado m. Llevar las ropas adecuadas para la situación puede considerarse un aspecto activable para resistir estas temperaturas.

Tabla 9. Caídas

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	mM
15 metros	CM
18 metros o más	mCM

Ejemplo: *El profesor Andrzej se ha perdido en una tormenta de nieve, en un remoto paraje de Groenlandia. El director de juego determina que tiene que realizar una tirada de Aguante por cada media hora que permanezca a la intemperie. La primera es de dificultad 10 y tiene éxito. La segunda es a dificultad 11, fracasa y recibe tanto daño como el dado m de su tirada. En su tercera tirada, a dificultad 12, falla. Sin embargo, como el profesor lleva gruesas ropas adecuadas al clima, decide activar su aspecto implícito «Protegen del frío» para repetir la tirada, obteniendo un éxito. Afortunadamente, en esa hora y media transcurrida, el profesor ha encontrado su campamento, donde encuentra refugio. Al día siguiente, habiendo pasado la noche caliente, el profesor decide volver a salir. La tormenta de nieve sigue, así que tiene que realizar una tirada cada media hora. La circunstancia que le obliga a hacer tiradas, la tormenta de nieve, es la misma. Ahora bien, desde su última tirada las circunstancias térmicas del personaje han cambiado, ya que pasó la noche caliente en el campamento. Por tanto, la dificultad de su tirada es 10, no 13.*

Venenos

Muchas sustancias son perjudiciales si se ingieren o inhalan, produciendo determinados efectos nocivos. Cada veneno tiene una dificultad para resistirlo y dos valores de daño. El menor corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la prueba de resistencia, mientras que el mayor se aplica si se falla dicha prueba. Además, cada veneno tiene un tiempo de actuación determinado, una forma de verse expuesto a sus efectos y, en algunos casos, pueden producir efectos adicionales como parálisis, temblores, pérdida de facultades mentales o físicas, etc. La prueba para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

Asfixia

Un personaje desprovisto de aire comienza a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede aguantar la respiración durante tantos turnos como el doble de su Aguante o como el cuádruple de su Aguante si ha podido coger aire. Cada turno adicional sin respirar, el personaje debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba de este tipo después de la primera mientras no pueda volver a tomar aire. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

Fuego y explosiones

El fuego y las explosiones, que suelen ir acompañadas de fuego, tienen en común que su daño afecta a todos los personajes que se encuentran dentro de un área.

En el caso de una explosión, el director de juego determina dos valores de daño. El **daño completo,** que indica que el personaje ha recibido el impacto de lleno, y el **daño parcial,** que se utiliza si el personaje se ha cubierto, si ha hecho maniobras o si están implicados otros factores que le protegen parcialmente del daño, como por ejemplo, tirarse al suelo o saltar tras un muro (lo que puede requerir activar un aspecto adecuado). Por otro lado, el daño que sufren aquellos que están en la zona más periférica de la explosión es como mucho el daño parcial y, en caso de tener cobertura u otra circunstancia que implique que ha tenido éxito en su tirada para evitar la explosión, puede no sufrir daño, a discreción del director de juego.

Tabla 10. Venenos

Veneno	Método	Dificultad	Daño mínimo	Daño máximo
Ántrax	Inhalado	13	C	CM
Arsénico	Ingerido	13	m	mM
Cianuro	Ingerido o inhalado	12	m	mC
Cicuta	Ingerido o herida	14	C	CM
Estricnina	Ingerido o inhalado	11	m	M
Flouroacetato de sodio	Ingerido o inhalado	12	m	C
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C
Gas sarín	Inhalado	14	C	mC
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Ricina	Ingerido	15	mC	mCM
Toxina botulínica	Ingerido	18	mM	mCM
Veneno de pez globo	Ingerido	12	m	CM
Veneno de víbora	Herida	11	m	M

No es tan grave como parece

Los héroes de las aventuras se sobreponen en ocasiones de manera casi inmediata a heridas que parecían muy graves. Simplemente se levantan y continúan luchando, sacando fuerzas de flaqueza y demostrando que, después de todo, su estado no es tan grave como parece. En términos de juego, un personaje involucrado en un combate puede gastar un punto dramático inmediatamente después de sufrir daño para sobreponerse al mismo, después de todo quizás solo eran contusiones y *shock*. El personaje gasta el punto dramático y realiza una prueba de recuperación apropiada para el nivel de daño en el que se encuentra. Si dispone de algún aspecto adecuado, puede activarlo pagando un punto dramático de la manera habitual. Los puntos de Resistencia recuperados se restan del daño sufrido, aunque sean mayores que los que produjo el último ataque.

Ejemplo: *Danai Demon acaba de recibir un impacto de bala en su blindaje dérmico y ha perdido 4 puntos de Resistencia a causa de ello. No pasaría nada si no fuera porque la mercenaria ya había recibido otros disparos que le han hecho perder 20 puntos de Resistencia en total, dejándola en el nivel de salud malherido. Por esa razón, el jugador que interpreta a Danai decide gastar un punto dramático y declarar que no es tan grave como parece. Como su estado es malherido, debe superar una tirada de Aguante a dificultad 15 para recuperar el dado m. Su Aguante es 9, tira los dados y obtiene 3, 6 y 7, suficiente para tener éxito, pero solo recupera 3 puntos de Resistencia. Así que el jugador de Danai decide activar su aspecto de característica «Dura como el hierro» y repite el 3 y el 6, obteniendo un 4 y otro 7, con lo que su tirada final es 14 (los dos 7 se suman, ya que ha activado un aspecto que le otorga un beneficio). Como ha activado un aspecto escoge el resultado mayor, más que suficiente para superar la tirada (14 más su aguante 9 son 23) y además recupera el valor del dado C en lugar del m, es decir 7 puntos. Pasa a tener solo 13 puntos de Resistencia perdidos y su nivel de salud se considera herido. La policía tendrá que esforzarse más si quiere detener a la implacable pistolera.*

Cada personaje afectado por una explosión hace una tirada de Reflejos más la habilidad de ✪ con una dificultad media o superior, a discreción del director de juego. Si tiene éxito, el daño que recibe es el parcial, pero si falla recibe el daño completo. Un éxito crítico evita todo daño y una pifia produce daño completo multiplicado por dos. En la tabla 11 se ofrecen algunos ejemplos de daño por explosiones.

En el caso del fuego, el daño depende de lo expuesto que se encuentre el personaje a las llamas. No es lo mismo meter el brazo en un horno que estar en medio de una casa ardiendo. Para esquematizar esto, existen tres niveles de exposición, tal como se indica en la tabla 12.

Si como consecuencia de la exposición el personaje se ha prendido de fuego, sigue recibiendo daño hasta que se apague por completo. Para ello tiene que realizar tiradas de Reflejos más una habilidad apropiada, según cómo pretenda sofocarlo, que usualmente es rodando por el suelo o tratando de quitarse la ropa ardiendo, es decir, usa una habilidad de ✪. La dificultad depende de las circunstancias según el criterio del director de juego, pues que se prenda fuego una pernera del pantalón es mucho más fácil de solucionar que si el personaje está empapado en gasolina, y cualquiera de esos casos es más manejable que si el fuego es de naturaleza sobrenatural.

Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño. El menor se aplica en caso de que se obtenga un éxito en la tirada para tratar de apagarlo, mientras que el mayor se aplica en caso de fracaso. Además, si se obtiene éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reduce al inferior, por ejemplo pasando de una exposición mayor a una exposición media. Los niveles de daño por fuego se indican en la tabla 12. En caso de crítico, el fuego se extingue por completo y en caso de pifia, el nivel de exposición aumenta al superior. El personaje puede activar aspectos que tengan sentido, como «Hay un sistema antiincendios» o «Hay un extintor» para extinguir por completo el fuego que les afecta.

Tabla 11. Explosiones

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Petardo	m	C
Cóctel molotov	C	mC
Granada de mano	M	CM
Explosión de una bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM+1d
Explosión de una gasolinera	mCM	mCM+3d

Tabla 12. Exposición al fuego

Nivel de exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Exposición menor (menos del 50% del cuerpo)	+1	C
Exposición media (entre el 50 y el 75%)	C	mM
Exposición mayor (más del 75% del cuerpo)	mM	mCM



Otros personajes pueden ayudar al que está ardiendo a extinguir el fuego. Para ello pueden realizar una tirada cada asalto con la misma dificultad que tenga el personaje. Se aplican los mismos criterios que cuando uno mismo intenta apagarse el fuego, excepto que el personaje en llamas no sufre daño por culpa de la tirada de otro personaje que intenta salvarle.

Daño letal y no letal

Algunas fuentes de daño provocan **daño no letal.** Los *tasers,* algunos ataques de artes marciales, armas contundentes que utilizan personas entrenadas para noquear… El daño producido por estas fuentes no puede matar a un personaje, incluso aunque agote todos los puntos de Resistencia de la víctima o esta no supere su tirada de Aguante al recibir daño masivo. Un personaje que alcanza el nivel de salud moribundo debido a un daño no letal simplemente cae inconsciente si falla su prueba de Aguante. El resto de penalizaciones y efectos de los niveles de salud se aplican con normalidad. Un personaje que ha recibido daño no letal recupera todos los puntos de Resistencia que le falten

tras ocho horas de sueño reparador o un descanso equivalente, sin importar en qué estado de salud está.

El daño letal, en cambio, es capaz de herir gravemente o incluso matar. El daño producido por estas fuentes puede matar a un personaje, infligirle daño masivo o, como mínimo, provocarle secuelas permanentes. Con este tipo de daño, se aplican las penalizaciones y los efectos de los niveles de salud con normalidad, consolidando el daño correspondiente en cada caso.

Cualquier ataque que inflija daño puede provocar daño letal, por ello el atacante debe indicar si desea infligir daño letal o no letal antes de realizar su tirada de ataque. Asimismo, al principio de la campaña, el director de juego también puede establecer si habrá daño letal o no letal, dependiendo de la ambientación de la misma. El director de juego también es quien, en última instancia, decide qué ataques pueden provenir de fuentes letales y no letales.

En cualquier caso, si tu personaje ha recibido daño de fuentes letales y no letales, debes llevar el recuento de los puntos de Resistencia que le ha hecho perder cada fuente.

Curación

Lo personajes que han sufrido daño necesitan descanso y tratamiento para sus heridas. Dependiendo de su estado, puede que incluso necesiten tratamiento profesional para salir de esta. Lo rápido que se cura un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: Un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia que le falten tras ocho horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: Un personaje herido realiza cada semana una prueba de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito recupera tantos puntos de resistencia como el valor del dado C. Si activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recupera esa semana el dado M, mientras que un aspecto negativo hace que recupere el dado m. Con una pifia pierde una cantidad de Resistencia igual al dado M.

Malherido: Un personaje malherido hace cada semana una prueba de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado m. Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada pueden hacer que recupere el dado C, mientras que uno negativo hace que no recupere nada. Una pifia tiene el mismo resultado que en el nivel herido.

Moribundo: Un personaje moribundo, como ya vimos anteriormente, está a las puertas de la muerte y cada turno debe hacer una prueba de dificultad 15 para mantenerse con vida hasta que un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado lo estabilice. Una vez estabilizado, se le considera malherido.

Para recuperarse, un personaje debe pasar al menos el 75% del tiempo en absoluto descanso e inactividad, pudiendo tener una actividad ligera el 25% del tiempo restante, según el criterio de director de juego y la gravedad de las heridas. Si este reposo no se cumple, su recuperación se produce como si su gravedad fuera un grado mayor. De este modo, un personaje sano se recuperaría como uno herido; uno herido, como uno malherido y uno malherido no se recupera en absoluto y además debe hacer la habitual prueba de Aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla la prueba pierde tantos puntos de Resistencia como el valor del dado C. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado m, mientras que uno negativo lo elevaría al dado M.

Los héroes están hechos de otra pasta

Las reglas de curación expuestas anteriormente pueden hacer que los personajes queden fuera de circulación durante semanas después de involucrarse en combates intensos. Quizás te parezca que el tiempo de recuperación es demasiado largo y que eso interrumpe el buen ritmo de la historia. Por eso, si el nivel de la campaña es Héroes o superior, reduce el tiempo necesario para una prueba de recuperación de una semana a un día, de modo que los personajes estarán listos para volver a la acción en poco tiempo. Al fin y al cabo, los héroes están hechos de otra pasta.

Drogas contra el dolor

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su Defensa. Estas penalizaciones se deben al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, al pánico y al *shock*, en el caso mental. Por fortuna para el personaje, la farmacia de la esquina está llena de drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor o que calman los estados de ansiedad, drogas que pueden conseguirse con la prescripción médica adecuada... y de otras maneras.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves y fuertes. Las primeras anulan dos puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan cinco puntos de la penalización, pero un personaje que las tome gana el aspecto temporal «Bajo el efecto de las drogas» u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y actúan durante seis u ocho horas.

Un personaje que abusa de estas sustancias (digamos que las toma durante más de quince días seguidos) corre el riesgo de desarrollar una adicción a las mismas. Echa un vistazo al trastorno mental «Adicción» en la página 74 para más información sobre esta complicación.

Un personaje puede recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que lo supervisa debe tener una habilidad apropiada y en cada periodo que lo atienda ha de superar con dicha habilidad una prueba cuya dificultad depende de la gravedad del paciente: fácil si está sano, dificultad media si está herido o difícil si está malherido. Si el médico tiene éxito, el personaje herido gana el aspecto temporal «Bajo supervisión médica» que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus tiradas. Carecer de acceso a medicamentos o al instrumental médico adecuado es un aspecto negativo de la situación.

Persecuciones

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción: un personaje huye por su vida tratando de que su perseguidor le pierda de vista para quedar definitivamente fuera de su alcance. Más allá de cálculos sobre el movimiento de cada personaje, los metros que les separan, etc., el sistema **Hitos** propone una mecánica abstracta para resolver este tipo de situaciones.

La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

Corta: Los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

Media: Los personajes están separados únicamente por una decena de pasos o unos segundos de tiempo.

Larga: Los personajes están separados por bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: Los personajes han perdido contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, ya que aún hay un «Rastro caliente» que se puede seguir.

Durante la persecución, ambos personajes hacen una prueba enfrentada de Reflejos más una habilidad adecuada (según el tipo de persecución) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la distancia mínima siempre será corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si la distancia es muy larga y gana el perseguido, entonces el perseguidor ha perdido el rastro y la persecución ha terminado. Con un éxito crítico o una pifia la persecución finaliza automáticamente con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico o desfavorable si el resultado es una pifia.

En una distancia corta, el perseguidor puede tratar de detener al perseguido, agarrándole, haciéndole caer, cortándole el paso, sacándole de la carretera, etc. Esta acción requiere una acción enfrentada entre ambos. Si gana el perseguidor, detiene a su presa, pero si gana el perseguido, debido a la ventaja que le saca al perseguidor, la distancia aumenta hasta media. Las características y habilidades que se emplean deben tener sentido en las circunstancias de la persecución. Por ejemplo, Fortaleza más del perseguidor contra Reflejos más del perseguido puede ser adecuado si el perseguidor está tratando de agarrar o derribar al perseguido. En cambio, si se trata de una persecución entre vehículos, hay que usar Reflejos más alguna habilidad apropiada de conducción.

En cualquier momento en que la distancia sea muy larga, o si se activa un aspecto de la situación que permita introducir un elemento adecuado, el perseguido puede tratar de esconderse en lugar de seguir corriendo. Para ello enfrenta su Intelecto más contra Intelecto más del perseguidor. Si vence el perseguido, entonces la persecución ha finalizado. Si gana el perseguidor, entonces la distancia se reduce a corta.

Generalmente, para una persecución se usa una habilidad de suponiendo que el personaje está corriendo, pero puede ser diferente según la naturaleza de la persecución. Por ejemplo, puede usarse «Conducir» si es una persecución entre vehículos. Por otro lado, cada cuánto tiempo concreto dentro del juego hay que hacer una tirada queda a discreción del director de juego, según lo requiera la historia. Puede ser cada turno de combate si se quiere agilizar el proceso o cada minuto si se quiere una persecución más dilatada.

Naturalmente, durante la persecución pueden activarse aspectos del terreno para modificar los resultados. De hecho, esto no solo puede influir profundamente en el resultado, también añade tensión, hace más vívida la persecución y anima a que los jugadores usen imaginativamente los elementos de su entorno. Algunas ideas para activar aspectos: pueden derribarse obstáculos al pasar, mezclarse entre una multitud, que un vehículo salga inesperadamente de una bocacalle y haga frenar al contrario, girar repentinamente el vehículo para tomar otro camino, cruzar las vías de un paso a nivel justo antes de que pase el tren o seguir la corriente de un río para evitar ser rastreado.

Acciones conjuntas

En muchas ocasiones, para enfrentarse a un mal mayor, los héroes de una historia colaboran entre sí. Igualmente, los antagonistas tratan de utilizar la fuerza del número para derrotar a los protagonistas. Trabajar en equipo no consiste únicamente en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no hay posibilidad de salir airosos. En términos de juego esto supone una **acción conjunta.**

En principio cualquier acción puede convertirse en una acción conjunta, aunque lógicamente el director de juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Por ejemplo, parece bastante claro que se puede trabajar en equipo para luchar contra un rival: mientras un personaje lo distrae o amaga, otro aprovecha para conectar los golpes a las zonas desprotegidas, por ejemplo. También parece indiscutible que se puede colaborar para arreglar un coche, escribir un programa informático o incluso resolver un acertijo. Pero, ¿y para recordar una fecha? Se podría argumentar que no, que esa actividad interna del personaje no la puede asistir otro, aunque también se podría decir que un poco de ayuda en forma través de las preguntas adecuadas puede servir para desbloquear el recuerdo. Como hemos dicho, es el director de juego quien decide cuándo es adecuada una acción para aplicar esta regla.

Cada acción conjunta tiene un coordinador, que es el personaje que lleva la voz cantante en la tarea correspondiente. Es este personaje quien tira los dados y suma su característica y habilidad apropiadas con normalidad. Uno o más colaboradores pueden ayudarle (hasta un máximo de cinco, ya que más de seis o siete personas realizando la misma acción posiblemente empiecen a estorbarse más que a ayudarse, aunque esto queda a discreción del director de juego). El primer colaborador proporciona un +5 a la acción. El segundo proporciona un +4 (un total de +9), el tercero un +3 (un total de +12), el cuarto un +2 (un total de +14) y el quinto un +1 (un total de +15).

Persecuciones entre vehículos

Cuando se da una situación de persecución entre vehículos, se da por hecho que ambos participantes conducen a una velocidad sensata teniendo en cuenta el tipo de vehículo, el tipo de entorno y la habilidad de conducción. No es lo mismo una persecución en el centro de la ciudad, que en una autopista o que en un camino de tierra rural, ni es igual usar un deportivo que un todoterreno. Estas circunstancias pueden traducirse en aspectos de situación, e incluso implícitos, útiles para modificar la persecución. Por otro lado, un conductor puede querer o necesitar imperiosamente dejar de lado la prudencia y forzar la máquina más allá de lo razonable en sus circunstancias actuales, sacrificando precisión a cambio de velocidad. En ese caso, gana un +3 a su tirada, pero debe obtener al menos un resultado total de 15 o se considera una pifia (su vehículo se sale de la carretera o choca contra algo). Adicionalmente, el director de juego puede considerar que el conductor y sus pasajeros sufren tanto daño como el resultado del dado C en la tirada fallida debido al accidente.

Los personajes colaboradores deben tener la habilidad apropiada para la acción a un nivel igual o superior a la mitad de la puntuación en dicha habilidad que tenga el coordinador, en caso contrario no aportan nada a la acción conjunta. Aunque lo deseable es que el coordinador sea el personaje con la mayor puntuación, puede no ser así. En ese caso, los colaboradores que superan al personaje en su puntuación de habilidad proporcionan un +1 adicional.

Para llevar a cabo una acción conjunta, basta con que todos los personajes involucrados estén de acuerdo en ello y hayan colaborado con cierta regularidad en el pasado. En términos de juego valdría con que tuvieran un aspecto que justificara esto, pero no es necesario activarlo. Si se trata de una acción de combate, se realiza en el momento de iniciativa más bajo de los personajes que participan en la acción conjunta.

Tabla 13. Bonificaciones a acciones conjuntas

Personas cooperando	Bonificación acumulada
2 personas	+5
3 personas	+9
4 personas	+12
5 personas	+14
6 personas	+15

Ejemplo: *Jake «Pelícano» Morrow intenta sonsacar información al barman acerca de un cargamento para el Tercer Reich. En lugar de conseguirlo, el piloto se ha metido en una pelea de bar. Jessica Harper intenta ayudar en la pelea contra un imponente marinero alemán. La agente de la CIA tiene el aspecto «Entrenada en campamentos militares», así que el director de juego considera que está justificado que pueda trabajar en equipo de manera natural con el veterano piloto de la USAAC. Durante este combate, el resultado de iniciativa de Jake es 15 y el de Jessica es 13, de manera que debe esperar en el combate al turno de Jessica para realizar su ataque combinado. Deciden que la agente es la coordinadora del ataque (Reflejos + «Golpe relámpago» 14) y dado que la habilidad de ataque de Jake es menor que la de Jessica, pero mayor que la mitad de la misma, proporciona un +5 a la acción, con lo que el total de ataque es 19. Mientras Jake distrae al enorme marinero mediante juegos de piernas y amagos de golpes, Jessica trata de aprovechar un descuido en la defensa del alemán para impactarle.*

Si los personajes no pueden justificar haber trabajado en equipo anteriormente (lo cual es más difícil cuantos más sean), aún pueden realizar una acción conjunta, pero para ello, se debe activar un aspecto adecuado (por ejemplo, «Liderazgo», «Buen trabajador en equipo», «Tácticas», etc.). El único efecto de la activación de dicho aspecto es permitir la acción conjunta. Para obtener los beneficios habituales de emplear aspectos debe activarse otro aspecto diferente, gastando un punto dramático extra y aplicando la mecánica habitual en este caso.

Ejemplo: *Philipp «Seis Dedos» intenta desmontar el artilugio del Juicio Final, un artefacto de bronce y cristal relleno de un veneno volátil y mortal, preparado para activarse cuando el reloj de cuco que lleva conectado dé las doce. El doctor Hans Stroop decide echarle una mano. Pese a ser compañeros, el director de juego duda que estos dos personajes tan alejados conceptualmente hayan colaborado mucho anteriormente, así que pide la activación de un aspecto. Ya que es Stroop quien va a prestar su ayuda a Philipp, el jugador de este último activa el aspecto «Nunca fue a la escuela, así que aprende por imitación de lo que ve» gastando un punto dramático, para reflejar que su personaje se muestra receptivo a escuchar y seguir las indicaciones del doctor. Es Philipp quien coordina la acción conjunta, para lo que utiliza su Intelecto y su habilidad de «Ratero» (un total de 9). El doctor Stroop tiene una puntuación de la habilidad relacionada (en su caso «Cirugía») superior a la del ladronzuelo, con lo que proporciona un +6 (+5 por colaborador y +1 adicional por tener una habilidad superior al coordinador). Además, decide gastar un punto dramático para activar el aspecto «Su actitud analítica le ha permitido trabajar en muchos campos científicos», con lo que probablemente pueda razonar adecuadamente sobre el mecanismo del artilugio. Al director de juego le parece adecuado, así que el jugador de Allan Philipp «Seis Dedos» hace la tirada con un total de 17 y los beneficios normales de activar un aspecto (coger el dado M, los dobles suman, etc.).*

Para muchos aventureros trabajar en equipo es la única posibilidad de tener éxito en ciertas ocasiones. No dejes que tu grupo de juego pierda de vista estas reglas cuando se enfrente a oponentes que aparentemente son imbatibles, uniendo fuerzas seguro que logran tener éxito. Tampoco olvides a los chicos malos cuando se trata de cooperar: aunque los villanos principales rara vez son tan humildes como para pedir o recibir ayuda, los secuaces por el contrario lo hacen tan a menudo como les es posible. En ese último caso, da por supuesto que los secuaces están acostumbrados (y entrenados) para actuar de manera conjunta y haz que se coordinen de la manera más adecuada para tener más posibilidades de impactar a los personajes.

Secuaces

Los secuaces son uno de los elementos clásicos de las historias de aventuras, sea en el cine, los cómics o las novelas. El villano suele estar protegido por un pequeño ejército de matones, leales aunque no muy capaces, que harán todo lo posible para detener, o al menos retrasar, al héroe. En términos de juego utilizamos **secuaz** para referirnos no solo a los esbirros de los villanos, sino a cualquier personaje sin nombre propio que forma parte de un grupo más o menos numeroso y cuyo papel en la historia es suponer un obstáculo que en última instancia el héroe supera sin demasiadas complicaciones. De este modo, un grupo de policías uniformados, una multitud agresiva por los efectos de una droga o incluso una manada de animales furiosos se consideran secuaces según las reglas.

Por el contrario, el esbirro de un villano que tiene nombre y cierta importancia en la trama no se considera un secuaz en términos de juego, aunque de hecho sea ese precisamente su papel. Las reglas de secuaces están diseñadas fundamentalmente para que estos sean un obstáculo para los héroes, pero nunca una amenaza. Básicamente se traduce en que un secuaz no puede matar ni herir gravemente a un héroe y que para un personaje jugador resulta mucho más fácil derrotar a secuaces que a otros personajes. Las reglas siguientes, por tanto, se aplican cuando el nivel de la campaña es Titanes o Héroes:

- Un secuaz nunca produce daño masivo a un héroe. Aunque el daño infligido sea mayor que el Aguante del personaje, no se necesita ninguna prueba para resistirlo.
- Un secuaz no puede producir un resultado crítico a un héroe. Aunque el doble diez sigue siendo un éxito automático, no se multiplica el daño ni aparecen secuelas como resultado del ataque.
- Un secuaz no puede matar a un héroe (salvo si se trata de una situación especialmente dramática y el jugador está de acuerdo en que aporta emoción a la historia el hecho de que su personaje muera de ese modo). Un personaje que queda moribundo debido al ataque de un secuaz se estabiliza automáticamente el turno siguiente sin necesidad de tirada, pasando a estar incapacitado.
- Un héroe puede ignorar todo el daño recibido del ataque de un secuaz, como si no hubiera tenido éxito, simplemente gastando un punto dramático, sin necesidad

de activar aspecto alguno. Interprétalo como que el ataque ha sido parado de algún modo: la bala queda incrustada en la Biblia que el personaje llevaba en el bolsillo, la sartén que el personaje llevaba en la mano detiene el puñetazo, etc.

- Si un héroe inflige un daño superior al Aguante de un secuaz, el secuaz queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muere. Esto último parece reservado a las actuaciones de un personaje malvado pero, dependiendo de la ambientación y del humor de la partida, quizá tus jugadores quieran que sus personajes dejen algunas bajas por el camino.
- Si el resultado de una tirada de ataque de un héroe es igual o superior al doble de la Defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo tipo puede verse afectado por el mismo ataque. Si el resultado es igual o superior al triple de la Defensa, tres secuaces pueden verse afectados y así sucesivamente. Por ejemplo, el justiciero puede chocar las cabezas de dos secuaces para dejarlos KO o dar una patada giratoria que afecta a los tres matones que le rodeaban.

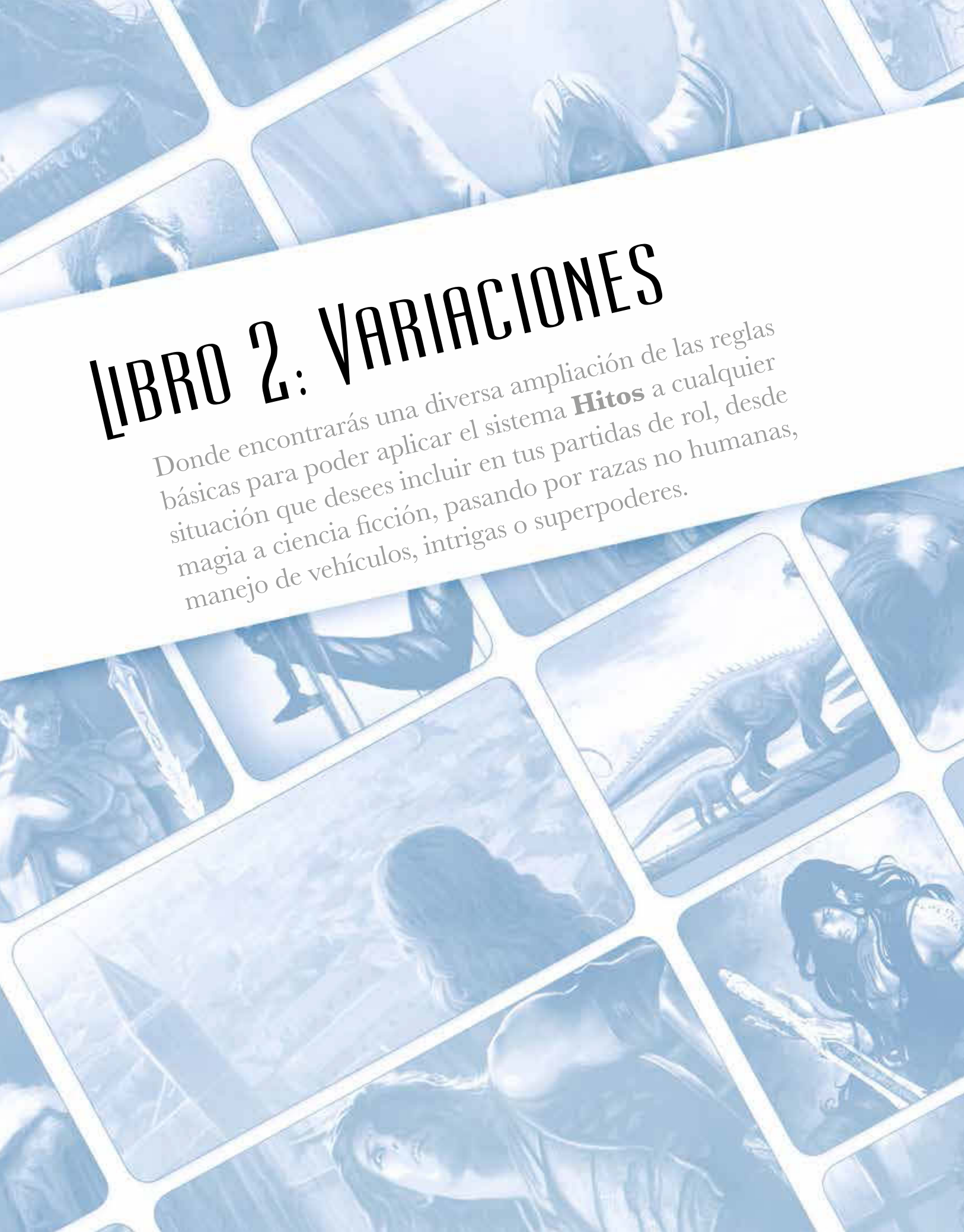
Ejemplo: *El capataz pirata John Godspeed es el primero en abordar el barco español. Su objetivo es el capitán García, que lo espera sonriente en su castillo de popa. Entre ambos hay cuatro marinos españoles que cargan con sus sables en alto. Godspeed tiene Defensa 19, daño +1, Aguante 6 y su total de Ataque (Reflejos + «Duelo de sables») es 14. Ataca con su sable (daño M). Los marinos tienen Defensa 10, daño +1, Aguante 4 y su total de Ataque (Reflejos + «Tangana de puerto») es 6. Van armados con porras improvisadas y cuchillos (daño C). El pirata gana la iniciativa y trata de neutralizar a un marino. Hace su tirada de ataque, obteniendo 2, 4, 8 en los dados, lo que le deja un resultado de 18 (14 + 4) y un daño de 5 (4 + 1) puntos. Al ser mayor que el Aguante del secuaz, este queda inconsciente: un certero golpe con la guarda del sable lo deja fuera de combate. Es el turno de los marineros restantes, que deciden coordinarse en un único ataque para tener alguna posibilidad contra el pirata, por lo que realizan un único ataque combinado con 15 (su Ataque total de 6 + 9 si cooperan los tres). El director de juego lanza los dados y obtiene 3, 8 y 10, es decir un total de 23, con lo que los marinos consiguen alcanzarlo, haciéndole 9 (8 + 1) puntos de daño. Esto sería normalmente daño masivo para Godspeed (superior a su aguante 6), pero como es resultado del ataque de unos secuaces, no necesita una tirada para resistirlo. Aun así, resulta herido, por lo que recibe un –2 a todas sus acciones y a su Defensa: los marinos rodean al capataz pirata amagando sus ataques, mientras él trata de no dejar sus flancos descubiertos. Uno de ellos aprovecha la situación para golpearle por la espalda, lo que le cuesta un buen moratón al pirata. Nuevamente, es el turno de Godspeed, que esta vez obtiene en su ataque 4, 9 y 10, es decir un total de 21 (14 + 9 – 2 por estar herido) y un daño de 10 (9 + 1) puntos. Como su Ataque es igual o superior al doble de la Defensa de los marinos, su ataque afecta a dos de ellos y ambos quedan KO (porque el daño es superior a su Aguante): el pirata carga con el hombro contra dos marinos, arrojándolos a ambos por la borda. El español restante, después de un segundo de duda, arroja su cuchillo al suelo y se lanza también en pos de sus compañeros.*

El Teorema del ninja

En una película, novela o cómic donde los protagonistas luchan contra ninjas, la primera vez que aparece un ninja es un enemigo letal y casi invencible. A medida que la trama avanza, los protagonistas van derrotando a otros ninjas iguales al primero, pero cada vez con más facilidad. Este fenómeno se conoce a menudo como el «Teorema del ninja» y enuncia que el poder de los ninjas es constante, por lo que cuantos más ninjas aparezcan al mismo tiempo, menor es el poder de cada uno de ellos individualmente. Otra forma de entender este fenómeno es desde el punto de vista de la novedad del enemigo, no con su número. Lo que hace al ninja peligroso y mortal inicialmente no es que esté solo, sino que es un oponente desconocido que aparece por primera vez. Más adelante, aunque haya muchos de estos oponentes, sus habilidades (y debilidades) son ya conocidas por los protagonistas, lo que les permite derribarlos como a moscas.

Para representar la primera y terrible aparición de un secuaz, no le apliques las reglas de secuaces e incrementa en +2 todas sus características y en +1 todas sus habilidades. No tendría sentido aplicar esta regla a un matón cualquiera (un sicario de la mafia, un pandillero común), sino que es mejor reservarla para el primer encuentro con oponentes poco comunes. Por ejemplo, no solo tenemos ninjas, sino también zombis, extraterrestres, un nuevo tipo de ciborg, matones tecnificados o cualquier otro tipo de oponente exótico que se pueda considerar un secuaz.

Además de estas reglas, nos permitimos una última reflexión sobre los secuaces en el juego. Las puntuaciones de los secuaces son mucho menores que las de los personajes, especialmente en lo que se refiere al combate. En algunos casos, el total de ataque de los secuaces es insuficiente para poder superar la Defensa del héroe, condenándole a fallar una y otra vez. ¿Qué sentido tiene tirar los dados turno tras turno esperando un milagroso doble diez? La respuesta es: ninguno. Por eso los secuaces atacan en grupo siempre que pueden y huyen en cuanto ven que sus posibilidades han desaparecido. No olvides utilizar las reglas de acciones conjuntas cuando tus secuaces ataquen a un enemigo superior, pero tampoco descuides que los secuaces tienen aspectos que se pueden activar en algunos momentos para darle un poco de emoción al asunto. Es más, si quieres un grado mayor de emoción en los enfrentamientos con secuaces, resérvate esta última regla en la manga: cualquiera de las reglas de secuaces puede ser ignorada pagando al jugador afectado un punto dramático.



Libro 2: Variaciones

Donde encontrarás una diversa ampliación de las reglas básicas para poder aplicar el sistema **Hitos** a cualquier situación que desees incluir en tus partidas de rol, desde magia a ciencia ficción, pasando por razas no humanas, manejo de vehículos, intrigas o superpoderes.


GENÉRICA

3. Razas

Muchas de las campañas se desarrollan en la Tierra, ya sea en nuestro presente actual, en un pasado histórico o en un futuro distante. Esto quiere decir que los personajes van a ser seres humanos. Incluso cuando la campaña tiene como ambientación otros mundos poblados por alienígenas o razas fantásticas, los personajes humanos son la opción más familiar y universal en los juegos de rol. Sin embargo, las historias de fantasía, de ciencia ficción y los mundos en que se ambientan permiten (y a menudo fomentan) que los jugadores escojan otras razas para crear personajes.

Para elegir una raza distinta a la humana, el jugador debe ponerse de acuerdo con el director de juego.

Crear o elegir razas

Crear o elegir una raza conlleva algunos cambios en la creación del personaje. Las distintas capacidades intrínsecas de la raza pueden dotar a los personajes de ventajas y desventajas narrativas que no suponen ningún cambio en la mecánica de juego (por ejemplo, los enanos viven más años que los humanos). No obstante, en caso de que estas capacidades sí supongan un cambio en la mecánica de juego, estos pueden funcionar como aspectos implícitos (por ejemplo, los elfos son capaces de ver en la oscuridad casi absoluta y, si es relevante, puede activarse como aspecto a cambio de un punto dramático).

Para representar otras características raciales se pueden producir cambios en los puntos que se reparten en características, habilidades, Drama y en los máximos de características y habilidades. Estos cambios se hacen con respecto al nivel de poder de la campaña. Por ejemplo, un mediano creado para un nivel de poder Protagonistas puede tener 5 puntos de Drama en lugar de 4.

Por supuesto, los rasgos de característica, las habilidades, los hitos y las complicaciones pueden redactarse teniendo en cuenta el trasfondo de la raza en cuestión. Por ejemplo, un enano puede tener el hito «Nunca le gustó demasiado vivir bajo tierra, lo que causó gran disgusto a su madre».

Razas de ejemplo

Para mostrar cómo pueden crearse razas hemos incluido una selección de ellas. Algunas de las razas que se presentan en este capítulo son habituales en mundos de fantasía. Por ejemplo, los elfos son un lugar común en muchas ambientaciones de corte medieval fantástico. Sin embargo, no es necesario circunscribirse a esas ambientaciones para usar una raza. Un elfo puede ser un personaje de un mundo medieval, desde luego, pero también podemos usar ese perfil de raza para crear un devariano, un alienígena del planeta Devar, con una fisiología muy similar. Similares a los humanos pero con un ADN ligeramente distinto, los devarianos son también esbeltos, arrogantes y de vista aguda, aunque quizá podrían tener la piel verdosa y escamas en lugar de pelo. Otro ejemplo similar son los orcos,



Razas y especies

Es posible que lector más avezado en biología haya reparado en que estamos utilizando incorrectamente el término «raza» para referirnos a lo que es realmente una «especie» y que «raza» debería reservarse para subtipos de especie. Lo cierto es que la confusión entre «raza» y «especie» tiene una larga historia en el ámbito de los juegos de rol y para facilitar la conversión de otras ambientaciones a este sistema hemos perpetuado el error. Por supuesto, eres libre de utilizar el término «especie» en tu ambientación para denominar a los elfos, enanos, etc. que pueblen tu mundo de juego.

que se pueden utilizar en cualquier ambientación donde haya una raza antropomorfa con inclinación por la guerra y con un físico primario y brutal.

Por supuesto, crear un personaje con la mecánica básica del sistema **Hitos** vale para representar no solo humanos, sino cualquier raza que no difiera significativamente de la especie humana en cualquiera de sus variantes. El sistema es suficientemente flexible como para que colocar las puntuaciones en características y habilidades, así como una buena elección de aspecto e hitos, nos permita representar una miríada de seres humanoides. En cualquier caso, los ejemplos que se presentan aquí servirán de guía para que el director de juego te ayude a crear nuevas razas.

Humanos

Cualquier personaje humano utiliza las reglas básicas de creación de personajes. Estas reglas permiten cubrir la amplia variabilidad de razas, nacionalidades y etnias que el ser humano puede mostrar.

Elfos

Delgados, pálidos, ágiles y nervudos, los elfos pueden vivir durante cientos de años, permaneciendo siempre jóvenes en apariencia. Tienen las orejas puntiagudas y apenas tienen vello corporal, los varones de esta raza nunca desarrollan barba. De rasgos angulosos y voces melodiosas, poseen una exótica belleza para los estándares humanos. Esta raza disfruta del contacto con la naturaleza, prefiriendo para vivir la cercanía de bosques, ríos y montes. Aunque los elfos suelen ser un pueblo pacífico que prefiere vivir apartado en sus propios territorios, varones y hembras son aptos para la lucha y suelen tener algún tipo de entrenamiento marcial. Aunque suelen preferir el uso de armas a distancia, también pueden ser muy hábiles en el combate cuerpo a cuerpo.

Un elfo adulto permanece prácticamente igual durante el resto de su vida. No parece evolucionar física o mentalmente. Sin embargo, un elfo puede dedicar décadas a aprender una habilidad, lo que le permite llegar a cuotas de perfección solo soñadas por otras razas. Quizá es en estos largos periodos cuando aprenden nuevos talentos. Es habitual que los elfos sepan tocar instrumentos musicales, bailar o practicar alguna disciplina artística como la pintura o la poesía.

Su percepción del tiempo es muy diferente a la de otras razas. Casi eternos, los elfos son seres distantes y misteriosos. Normalmente se mantienen apartados de los acontecimientos externos y son pocos los que eligen una vida aventurera. Solo unos pocos se prestan a realizar hazañas que pueden alterar el curso de la Historia.

Capacidades intrínsecas de los elfos

Visión: La visión de un elfo es casi perfecta. Siempre que haya una fuente de luz, por pequeña que sea, los elfos no tendrán problemas para desenvolverse con normalidad. La luna, las estrellas o una pequeña vela son suficientes para que un elfo se mueva y actúe igual que a plena luz del día.

Longevidad: La esperanza de vida de un elfo es de cientos de años, en algunos casos se dice que los elfos no pueden morir a causa del paso del tiempo. Además, una vez que un elfo llega a la edad adulta, se mantiene con aspecto joven hasta el día de su muerte… Si es verdad que este día llega alguna vez. *Nota: el director de juego determinará cuál es la esperanza de vida de un elfo en su universo de juego (en algunos mundos, realmente pueden ser inmortales).*

Arrogancia: Desde el punto de vista de un elfo, el resto de las razas son inferiores. Para un elfo, un no-elfo es una criatura de vida fugaz, incapaz de entender el mundo con la profundidad y la reflexión necesaria. Esto les hace comportarse con desdén y arrogancia. Por otro lado, individuos de otras razas suelen percibir a los elfos como altivos

Tabla 14. Puntuaciones de los elfos

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Titanes	32	11	50	14	1
Héroes	26	9	40	12	2
Protagonistas	20	8	40	11	3
Gente Corriente	18	6	35	9	4





Subrazas

En términos generales, si se desea representar la diferencia entre dos razas, es suficiente con elegir un aspecto característico de la raza y reemplazarlo por el de su variante. Por ejemplo, un elfo de los bosques puede tener menos estatura que un elfo gris o tener una piel más oscura. En ocasiones excepcionales puede que también sea preciso cambiar una de sus capacidades intrínsecas, pero esos deberían ser todos los cambios necesarios. Por ejemplo, un orco negro es muy corpulento, mientras que un goblin es escuchimizado, ambas características son aspectos intrínsecos que se pueden activar. Sin embargo, si en una ambientación es verdaderamente importante la separación entre distintos tipos de una misma raza (por ejemplo, una ambientación solamente poblada por orcos con distintos clanes que son incluso físicamente muy diferentes), recomendamos emplear las reglas de razas para crear estos subtipos. Es decir, las razas ya no serían humano, elfo, orco, etc., sino orco primitivo, orco de las montañas o lo que corresponda. El director de juego tiene que especificar qué cambios (en atributos, puntuaciones, aspectos…) conlleva elegir una subraza u otra.

y desagradables. Por una cosa o por otra, las interacciones entre un elfo y un miembro de cualquier otra raza empiezan siempre con mal pie.

Modificación a las puntuaciones

Al crear un personaje elfo, aumenta en 2 puntos sus características respecto a las reglas básicas. El máximo en sus características es 1 punto inferior y el máximo de sus habilidades es 2 puntos superior. Asimismo, tiene 1 punto menos en Drama.

Enanos

Estos humanoides son más bajos que el promedio de los humanos y mucho más corpulentos. Son de huesos gruesos y anchas articulaciones, lo que les dan un aspecto achaparrado. Se les reconoce sobre todo por sus largas y encrespadas barbas. De hecho, suelen tener mucho vello corporal. Se dice que sus mujeres son indistinguibles por la cantidad de vello facial que tienen… aunque esto nunca se dice en presencia de un enano, por lo que pueda pasar.

Longevos para los estándares humanos, un enano puede vivir hasta casi los cuatrocientos años (de hecho, un enano centenario suele ser tildado de «chaval» por los adultos de esta raza). Un enano de edad avanzada sigue luciendo una espesa barba, aunque esta sea blanca y no le quede un solo pelo en la cabeza.

Las sociedades de los enanos suelen tener una organización tribal, en la que los mayores tienen una posición de autoridad. Es habitual que sean los ancianos quienes tomen las decisiones que afectan a una comunidad de enanos. Es más, cuando la comunidad enana tiene tendencias religiosas, lo normal es que sea una religión basada en la veneración de sus propios ancestros.

Les gusta vivir bajo tierra, habitualmente en galerías y cuevas excavadas y talladas por ellos mismos. Por esta razón, la mayoría de los artesanos enanos son especialistas en el trabajo de la roca. Si los canteros enanos son famosos por su habilidad con el trabajo con la roca, los herreros lo son por la forja de armas y herramientas, muy valoradas por su calidad. Hoscos y bruscos en el trato, sobre todo con desconocidos, se convierten en amigos leales cuando se ha ganado su confianza. Las bebidas alcohólicas en grandes jarras suelen estar asociadas a la imagen de un enano típico. Invitar a un enano a unas cuantas jarras de cerveza puede ser una buena forma de iniciar una amistad con él… pero si se le va de las manos también puede ser una buena forma de provocar una pelea de taberna.

Suelen favorecer el entrenamiento marcial en armas de cuerpo a cuerpo y muestran predilección por armas contundentes como martillos o mazas. Sin embargo, no es desconocido entre los enanos el uso de armas a distancia. Es más, los ingenieros enanos siempre han creado ingenios balísticos, algunos de los cuales han sido copiados por otras razas, como las ballestas de repetición.

Capacidades intrínsecas de los enanos

Orientación subterránea: La afinidad de los enanos y la roca es legendaria. Mientras esté bajo tierra (sea en un subterráneo o en el interior de una montaña), un enano nunca perderá su sentido de la orientación. Puede perderse, en el sentido de no recordar exactamente cuántas bifurcaciones ha dejado atrás, pero nunca deja de saber en qué dirección

Tabla 15. Puntuaciones de los enanos

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Titanes	31	12	52	12	1
Héroes	25	10	42	10	2
Protagonistas	19	9	42	9	3
Gente Corriente	17	7	37	7	4

Semielfo

Descendiente de un progenitor humano y otro elfo, un semielfo es una aberración a los ojos de las dos razas de las que proviene. Los humanos suelen verlo como una criatura extraña y distante y los elfos, como un mestizo inferior. No es de extrañar que muchos de ellos busquen la compañía de aventureros, que en general son individuos de mente más abierta y, con frecuencia, marginados en sus propias sociedades. Físicamente, pueden pasar por humanos delgados o elfos corpulentos. Tienen las orejas puntiagudas, aunque no tanto como los elfos. Además, los varones pueden dejarse crecer la barba.

Un semielfo se crea como un humano, aunque algunos de sus rasgos de característica, hitos o habilidades pueden tener descriptores adecuados a su trasfondo mestizo.

está andando. También sabe aproximadamente a qué altura (o profundidad) se encuentra.

Longevidad: Vivir hasta los cuatrocientos años permite tomarse las cosas con otra perspectiva. Un enano tiene muchas anécdotas que contar y ha vivido momentos históricos que otros personajes solo han leído en viejos libros o escuchado como leyendas.

Torpes marinos: No se conocen enanos marineros. Las grandes superficies de agua aterran a los enanos. Aunque recogen agua allí donde lo necesitan, cualquier cosa más grande que una laguna pequeña o más caudalosa que un riachuelo les causa extrema incomodidad. Si le obligas a subir a una embarcación, un enano se quejará, lloriqueará, amenazará y suplicará para le dejen volver a tierra firme.

Modificación a las puntuaciones

Al crear un personaje enano, aumenta en 1 punto sus características y en 2 puntos sus habilidades. Un personaje enano tiene 1 punto menos en Drama.

Medianos

Esta pequeña raza recibe también nombres como *halfling*, hobbit (en *El Señor de los Anillos*), kender (una variante procedente del universo *Dragonlance*), etc. Cualquiera de estos apelativos sirve para hacer mención a los medianos, pequeñas criaturas antropomorfas de no más de un metro de altura. Aunque son ágiles y escurridizos, tienen unas proporciones que les dan un aspecto rollizo. Su aspecto menudo puede confundirse con fragilidad o debilidad, pero la realidad es que un mediano puede ser un individuo muy duro e incansable. Tienen las orejas ligeramente puntiagudas. Una característica distintiva de los medianos es que van descalzos y sus pies, grandes en proporción a la altura, están recubiertos de vellosidad por la zona del empeine. Los varones no suelen tener barba. Motivados por la curiosidad y las ganas de vivir experiencias, estos seres buscan una vida aventurera y largos viajes, aunque hay quien dice que la verdadera razón es el gusto por lo ajeno, sobre todo si es brillante o bonito.

A pesar de su espíritu aventurero, lo cierto es que aprecian las comodidades: buenas camas, ropa limpia… y sobre todo la buena comida. Es asombrosa la cantidad de comida que puede albergar un cuerpo tan pequeño. En sus comunidades, los medianos son gente amable y sociable, las fiestas que organiza un mediano suelen ser recordadas durante mucho tiempo. En los grupos de aventureros suelen ser apreciados por sus habilidades como pícaros y saqueadores. Por lo general nada belicosos, pueden llegar a aprender el manejo de cualquier arma para la autodefensa. Sin embargo, en la historia de la raza de los medianos ha habido algún gran guerrero. O eso dicen ellos, también hay que tener en cuenta la afición de los medianos por adornar una buena historia.

Capacidades intrínsecas de los medianos

Sigilo: Si no está cantando o fumando en pipa, un mediano suele ser silencioso por naturaleza. A pesar de su aspecto bonachón, sus pies grandes y su, con frecuencia, abultada tripa, es fácil que un mediano pase desapercibido. Esto les hace ideales como exploradores o rateros. El director de juego puede tener en cuenta esta capacidad intrínseca a la hora de valorar situaciones en las que el sigilo está involucrado (si lo deseas, puedes utilizar un modificador de +2 a favor del mediano en pruebas enfrentadas).

Hambre: Un mediano come unas ocho veces al día y cada vez puede ingerir cantidades que parecerían más apropiadas en seres mucho más corpulentos. En realidad puede sobrevivir con mucha menos comida, sin embargo, un

Tabla 16. Puntuaciones de los medianos

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Titanes	28	12	50	12	3
Héroes	22	10	40	10	4
Protagonistas	16	9	40	9	5
Gente Corriente	14	7	35	7	6

mediano privado de sus tomas de comida puede volverse quejica, agresivo o impulsivo. Con la suficiente privación, puede ser todo lo anterior al mismo tiempo. Esto ha provocado muchas situaciones embarazosas para los medianos y sus acompañantes.

«Creo que por aquí tengo…»: Los medianos son muy curiosos y les gusta curiosear con objetos interesantes para ellos… ¡y son casi todos! Casi siempre sin maldad, suelen olvidar dejar los objetos donde los encontraron. Es bastante habitual que un mediano lleve encima pequeños expolios, que pueden ser los objetos más variopintos, tengan o no un valor real. Gastando un punto dramático, y si es razonable, el jugador que interpreta a un mediano puede recordar que su personaje cogió algo en algún sitio que podría serle útil.

Modificación a las puntuaciones

Si creas un personaje mediano, disminuye en 2 puntos sus características respecto a las reglas básicas. Asimismo, un personaje mediano tiene 1 punto más en el atributo de Drama.

Orcos

Los orcos son en realidad un conjunto de subrazas con características comunes, que van desde los goblins más pequeños y achaparrados hasta los orcos más descomunales. En promedio, son de altura similar a los humanos, aunque mucho más fuertes y de hombros más anchos. Dependiendo de la subraza, la piel de un orco puede ser grisácea, con tonos marrones o incluso verdosos. Normalmente tienen grandes colmillos retorcidos y una mandíbula inferior prominente. Sus ojos poseen un resplandor rojizo que brilla en la oscuridad.

Los orcos hablan con voces guturales y profundas. Sus sociedades son tribales, donde el miembro más fuerte se impone como jefe del clan. La fuerza bruta suele ser la solución a los conflictos dentro de la tribu y también en asuntos exteriores. Esto suele conducir a enfrentamientos bélicos frecuentes entre tribus de orcos, ya sea por cuestiones territoriales o de cualquier otra índole. Si así solucionan los conflictos dentro de la misma raza, es fácil imaginar cómo tratan a otras razas… Se dice que los orcos viven para combatir. Las únicas ocasiones en las que las tribus de orcos se unen bajo una bandera común es cuando un gran líder les convence para formar un gran ejército de invasión.

Aunque suelen ser directos y brutales, también son capaces de desarrollar estrategias de guerra con astucia y precisión. Dentro de su sociedad, también hay lugar para sabios, que suelen adoptar el rol de chamán. Si bien no suelen ser los más fuertes, se los acepta e incluso respeta por sus útiles conocimientos. Otros individuos, más pequeños y débiles, han conseguido ascender en la jerarquía de su tribu aplicando su astucia y rodeándose de otros miembros más fuertes que los protegen a cambio de promesas o halagos.

Viven tanto bajo tierra como en la superficie, aunque evitan acampar en lugares donde la luz diurna les dé directamente. Sus campamentos son sucios y desordenados. Cualquier asentamiento orco parece una población primitiva. Aunque son capaces de fabricar herramientas y armas sencillas, prefieren rapiñar a sus enemigos caídos. Su afinidad por la guerra les hace aprender rápido el manejo de todo tipo de armas, tanto a distancia como cuerpo a cuerpo. Sin embargo, el gozo que les produce aplastar a sus enemigos a corta distancia les hace preferir armas contundentes o cortantes, cuanto más grandes mejor.

Capacidades intrínsecas de los orcos

Visión nocturna: Los orcos prefieren la vida nocturna y sus ojos se han desarrollado para adaptarse a esta condición. Cuando haya alguna fuente de luz, como la de las antorchas o la de la luna o las estrellas, los orcos pueden actuar como a plena luz del día. En cambio, la luz solar directa suele hacer a los orcos muy desdichados.

Constitución de hierro: El sistema inmunológico de los orcos es asombroso. Pueden comer carne cruda, incluso en estado de descomposición, sin enfermar. De la misma manera, las enfermedades asociadas al contacto con la mugre y la suciedad no hacen mella en esta raza. Pueden ser envenenados y no son inmunes a las enfermedades graves. Sin embargo, un orco no tiene por qué preocuparse (¡y si puede elegir, no lo hará!) por las condiciones de higiene más básicas.

Presencia amenazante: El físico de un orco y su actitud brutal y agresiva hacen que su presencia imponga miedo. Lo que en batalla puede ser una ventaja, en el resto de situaciones de interacción es un inconveniente. La mayoría de los individuos de otras razas tiende a evitar el contacto con un orco o, por el contrario, a acabar con él. *Nota: jugar con un personaje orco en un grupo con personajes de otras razas puede*

Tabla 17. Puntuaciones de los orcos

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Titanes	30	12	50	12	2
Héroes	24	10	40	10	3
Protagonistas	18	9	40	9	4
Gente Corriente	16	7	35	7	5

ser difícil. El director de juego tiene que sopesar con cuidado si un personaje de esta raza permite que la campaña se juegue con normalidad.

Modificación a las puntuaciones

Un personaje orco no modifica sus características ni sus habilidades respecto a las reglas básicas. De vidas cortas e intensas y con mucha variabilidad dentro de la raza, los orcos son tan versátiles como los humanos.

Minotauros

Los minotauros son criaturas humanoides con pelaje y cabeza de toro. Su tamaño es superior al de un hombre y es habitual que midan entre dos y dos metros y medio de altura. Son fuertes y esto los ha convertido en una cultura que valora el poder físico frente a otras capacidades. En la interacción social son cálidos y cercanos con sus amigos y hoscos con los extraños. Esto, unido a que la cara de un minotauro no es especialmente expresiva, ha generado que los seres de otras razas los consideren ariscos y malhumorados. Sin embargo, ¡nada más lejos de la realidad! Los minotauros suelen ser muy emocionales y quien se atreve a conocerlos no tarda en descubrirlo. Por ello, no es raro ver a minotauros rodeados de seres especialmente sociables, como los medianos o los chokka, al menos en ambientes en los que la situación política lo propicie.

Físicamente los minotauros son casi tan diversos como los humanos, aunque sus diferencias se centran en el tipo de pelaje (color, con motas o sin ellas), así como en la forma y el tamaño de cuernos y pezuñas.

Culturalmente, es habitual que los minotauros mantengan estructuras familiares, aunque lo que verdaderamente sirve para organizar su sociedad son los clanes. Los minotauros se unen con otros que viven en su entorno, por ello habitualmente les unen algunas características físicas (tipo de pelaje, tamaño del cuerno, etc.) y construyen una identidad a partir de esas similitudes (el Pueblo Gris, los Pezuñas Quebradas, etc.). Ser un miembro del clan es motivo de orgullo, pero también suele ir acompañado de una serie de convenciones sociales e incluso odios impuestos por la tradición y el jefe del clan. Además, los minotauros son un pueblo orgulloso, tradicionalista y leal. Ganarse la amistad de un minotauro puede llevar años, ser aceptado en un clan toda una vida, pero si se consigue esto último, el clan no dudará en dar su vida por aquel que, para ellos, es un miembro más de los suyos.

Capacidades intrínsecas de los minotauros

Físico excepcional: Todos los minotauros son muy fuertes y cuando es preciso pueden hacer esfuerzos que exceden incluso su propia capacidad. Activa esta capacidad intrínseca como un aspecto si quieres realizar un esfuerzo físico más allá de lo habitual, desde levantar un gran peso a realizar una carrera sin descanso durante horas.

Empatía: Tal vez como un vestigio de su naturaleza animal, los minotauros son muy empáticos, siendo capaces de intuir lo que sienten los demás miembros de su raza o de las demás. Esta capacidad puede activarse como aspecto en tiradas relacionadas con interacción social, averiguar intenciones de los demás o identificar sus sentimientos.

Presencia amenazante: Al igual que los orcos (página 63), los minotauros resultan temibles para los demás.

Modificación a las puntuaciones

Si creas un personaje minotauro, incrementa su Fortaleza máxima en 2 y reduce sus Reflejos máximos en 1 punto respecto a las reglas básicas. El resto permanece igual.

Chokka

Si los minotauros son criaturas humanoides emparentadas con los toros, los chokka son prácticamente animales inteligentes, aunque en este caso emparentados con los quokka, unos marsupiales de aspecto amigable. Su tamaño oscila entre los setenta centímetros y un metro y se encuentran recubiertos de un pelaje agradable al tacto. Por la composición de su rostro parecen estar siempre felices, pero cuando se enfadan la línea de su boca se pone recta, transmitiendo una sensación inquietante a quienes los contemplan.

Los chokka son herbívoros y frugívoros, sintiendo especial apetito por las frutas jugosas, que les inducen un estado similar al alcohol para otras razas (de hecho, el alcohol resulta tóxico para ellos). Pueden comer carne, aunque su sabor les desagrada y no les aporta el sustento que realmente necesitan.

Culturalmente, los chokka son de naturaleza gregaria y siempre buscan compañía. A diferencia de otras razas, no parecen tener inhibición a la hora de buscar compañeros y por ello es

Tabla 18. Puntuaciones de los minotauros

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Titanes	30	12/14*/11**	50	12	2
Héroes	24	10/12*/9**	40	10	3
Protagonistas	18	9/11*/8**	40	9	4
Gente Corriente	16	7/9*/6**	35	7	5

* Máximo en Fortaleza.
** Máximo en Reflejos.

frecuente encontrar chokkas entre hombres, elfos, minotauros... Prácticamente cualquiera que los acepte puede ganarse su amistad. Sin embargo, tres veces a lo largo de su vida sienten el impulso de buscar a otros chokka y aparearse, asunto que suelen tratar con discreción fuera de su raza pues lo consideran una concesión a sus instintos primitivos.

No son pocos los que se preguntan cómo una raza como esta ha podido prosperar. Lo cierto es que, a pesar de su cordialidad, los chokka no dudan en hacerse valer y crecerse ante la adversidad. Tienen una agilidad sorprendente que les permite moverse rápidamente y escabullirse del peligro y un talento innato para trabajar en equipo. Estos talentos los convierten en buenos miembros para tripulaciones, comunidades y cualquier otro sistema de organización. También son valiosos en combate por su capacidad para golpear con celeridad y buscar refugio después.

Capacidades intrínsecas de los chokka

Apariencia amistosa: Por su forma, los chokka despiertan simpatía incluso sin proponérselo. Un chokka puede activar este aspecto en cualquier tirada que involucre interacción social dirigida al entendimiento. Por ejemplo, no se puede activar para una tirada de intimidación, pero sí para calmar a dos personas que discuten.

Pequeños: Los chokka son incluso más pequeños que un enano o un mediano. Esto les facilita esconderse y entrar en sitios donde otros no pueden entrar, pero también puede generarles problemas al tener que desenvolverse en un mundo que, habitualmente, no está pensado para gente como ellos.

Biología diferente: Los chokka tienen una constitución diferente que la del resto del mundo. Lo más conocido es que el alcohol es tóxico para ellos y el zumo de frutas les emborracha, pero pueden tener más anomalías similares que les causen penalizaciones de −2 a sus pruebas durante una escena si se invoca esta característica intrínseca.

Modificación a las puntuaciones

Si creas un personaje chokka, incrementa su puntuación máxima de Reflejos en 1 y reduce su Fortaleza máxima en 3 respecto a las reglas básicas. Además, los chokka tienen un punto más en su puntuación de Drama.

Limacoideos

No todas las especies inteligentes que pueblan la galaxia tienen una morfología similar a la humana. Los limacoideos, bautizados así por los primeros exploradores humanos que llegaron al sistema P38 de la región de Antares, son un buen ejemplo de esto. Los limacoideos (o limacos, como también son conocidos) tienen forma de babosa y realmente comparten muchas características con estas. La diferencia fundamental es el tamaño: un limacoideo mide entre metro y medio y dos metros.

Sus complejas sociedades tienen casi siempre un componente matriarcal, ya que al contrario que en las babosas, el sexo biológico en los limacoideos está diferenciado durante toda la vida del individuo. Las hembras ponen centenares de huevos fecundados, de los que eclosionan otras tantas crías. Sin embargo, los progenitores eligen únicamente a dos o tres crías, las que muestren mayor inteligencia en las primeras semanas de vida. El resto es descartado, dejando que las crías mueran de inanición. A pesar de que esta práctica es considerada cruel por otras especies, ha mantenido a los limacos en un nivel intelectual muy desarrollado durante milenios.

Extremadamente inteligentes, las comunidades que tuvieron contacto con los exploradores humanos aprendieron rápidamente las ventajas de tener extremidades con dedos prensiles. En pocas décadas, el intercambio de conocimiento entre especies derivó en un desarrollo asombroso de la tecnología. Aunque al principio contaron con la inestimable ayuda de los técnicos humanos, entre sus primeros avances importantes se cuentan las prótesis mecánicas operadas mediante implantes corticales. Una vez que tuvieron la capacidad de manipular objetos, más todo el conocimiento acumulado y una innata afinidad por la tecnología, los limacoideos desarrollaron todo tipo de tecnología.

Capacidades intrínsecas de los limacoideos

Babosa espacial: No cabe duda de que el aspecto de un limacoideo es inquietante para especies humanoides. Tener cerca una babosa de casi dos metros activa algo atávico en los seres humanos. Aunque la película mucosa que exudan los limacoideos tiene un olor agradable, sigue siendo desconcertante escuchar el chapoteo constante que producen al desplazarse o conversar con ellos mirando a sus antenas

Tabla 19. Puntuaciones de los chokka

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Titanes	30	12/9*/13**	50	12	3
Héroes	24	10/7*/11**	40	10	4
Protagonistas	18	9/6*/10**	40	9	5
Gente Corriente	16	7/4*/8**	35	7	6

* Máximo en Fortaleza.

** Máximo en Reflejos.

Las razas y sus lenguajes

Normalmente, una raza determinada tiene al menos un idioma propio, compartido por todos los miembros de dicha raza. Sin embargo, hacer una lista con los nombres de los idiomas de cada una de las razas es una tarea inútil, ya que estos idiomas varían en cada ambientación de juego. Al igual que cuando se juega con humanos en la Tierra, es el director de juego quien determina qué idiomas conocen los personajes, en función de su raza, su etnia y la región que habitan.

telescópicas. Todo esto provoca situaciones sociales extrañas, salvo con aquellos interlocutores más acostumbrados a tratar con estas babosas galácticas.

Afinidad tecnológica: Es difícil encontrar un limacoideo fuera de su planeta de origen que no lleve su equipo protésico, el cual suele incluir dos apéndices mecánicos en un arnés conectado al sistema nervioso del limaco. Esta tecnología robusta y eficaz les permite desplazarse erguidos y manipular objetos con bastante habilidad gracias a sus brazos mecánicos. Otro aparato habitual es un adaptador de voz que les permite modular palabras en lenguajes propios de especies con laringe. Además de estos aparatos, que los limacos son especialistas en mantener y reparar, suelen portar otros artefactos tecnológicos que han aprendido a valorar como forma de superar sus limitaciones físicas. Además de poder activar este rasgo como aspecto, un personaje limaco tiene una bonificación de +3 a cualquier prueba de de tecnología que involucre prótesis implantadas o artefactos robóticos.

Modificación a las puntuaciones

Si creas un personaje limacoideo, incrementa su puntuación máxima de Intelecto en 3 y reduce su puntuación máxima de Reflejos en 4 respecto a las reglas básicas. Además, tiene 2 puntos adicionales para asignar a una habilidad de cuyo aspecto esté relacionado con la tecnología.



Tabla 2D. Puntuaciones de los limacos

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad***	Máximo de habilidad	Drama
Titanes	30	12/15*/8**	52	12	2
Héroes	24	10/13*/6**	42	10	3
Protagonistas	18	9/12*/5**	42	9	4
Gente Corriente	16	7/10*/3**	37	7	5

*Máximo en Intelecto.
** Máximo en Reflejos.
*** 2 puntos se asignarán a una habilidad de con un aspecto tecnológico.



4. Terror y salud mental

Los géneros más frecuentes en los juegos de rol son la fantasía y la ciencia ficción. Sin embargo, el terror es otro género que merece la pena disfrutar en una campaña. Este capítulo presenta la mecánica que puedes usar en ambientaciones terroríficas. Por supuesto, estas reglas se pueden utilizar en ambientaciones mixtas. Un mundo de fantasía con elementos de terror da lugar a fantasía oscura o a historias de «espada y brujería». Una campaña de ciencia ficción puede convertirse en una agónica historia que desafía la salud mental de los personajes… ya se sabe que «en el espacio nadie puede oír tus gritos».

Hay que distinguir entre el miedo normal provocado por algunas situaciones y el miedo sobrenatural, el horror producido por situaciones que van más allá de lo razonable. En los juegos de rol, los personajes se enfrentan con frecuencia a villanos, delincuentes, soldados armados, animales salvajes… En ambientaciones de fantasía es habitual enfrentarse a orcos, a ogros o incluso a dragones. La ciencia ficción nos muestra que los aventureros pueden luchar contra alienígenas de todo tipo o pasear por el espacio exterior con únicamente un traje espacial sin perder los nervios. En todos estos ejemplos se espera que los personajes den la talla, pues se enfrentan a disparos, lesiones accidentales, peleas cuerpo a cuerpo o persecuciones en vehículos a toda velocidad. Aunque todas estas situaciones dan miedo, los protagonistas de estas historias son gente especial. No es necesaria ninguna mecánica específica para interpretar estas escenas.

La mecánica del terror

Las reglas de terror y salud mental entran en juego, básicamente, cuando los personajes se enfrentan a cosas para las que no están preparados. Esto puede ocurrir cuando los personajes son gente normal involucrada en una trama de asesinatos y tienen que contemplar un cadáver horriblemente mutilado. A no ser que su profesión sea investigador criminal o médico forense, esta experiencia puede ser suficiente para paralizar o trastornar a una persona. Es labor del director de juego determinar si en su campaña este tipo de eventos son tan extraordinarios como para utilizar la mecánica de juego que se presenta a continuación.

También se usan estas reglas cuando hablamos de hechos sobrenaturales en mundos donde estos no deberían ocurrir. Fantasmas, apariciones, muertos vivientes, mutantes… En muchas ambientaciones, cualquiera de estos ejemplos debería poner a prueba la salud mental de un personaje. Esta mecánica se utiliza, por ejemplo, en **Cultos Innombrables.**

La salud mental del personaje está representada por dos atributos: su Entereza y su Estabilidad Mental. Si en tus ambientaciones vas a emplear las reglas de este capítulo, los personajes deben incorporar estos atributos a sus puntuaciones.

La **Entereza** es una medida de la capacidad del personaje para soportar y asimilar su exposición a los eventos terroríficos o irracionales. Le permite enfrentarse al terror al racionalizar, asumir, relativizar e incluso



Psicofármacos

Un personaje puede tomar psicofármacos para reducir la penalización producida por su estado mental. Las drogas diagnosticadas reducen su penalización en dos puntos o en cinco si son realmente potentes. En este último caso el personaje gana el aspecto «Bajo los efectos de las drogas».

Las drogas recreativas, incluyendo el alcohol, pueden tener efectos similares a la hora de ignorar la penalización por desequilibrio mental. Según la droga y la dosis consumida, se pueden eliminar dos puntos de penalización o más, pero casi de forma invariable inducen un aspecto al personaje mientras se encuentre bajo sus efectos. Este aspecto puede ir desde «Somnoliento», en el caso de los depresores, hasta «Agresivo», en el caso de estimulantes.

olvidar. Se calcula sumando la Voluntad a la mitad del Intelecto, redondeando hacia abajo. La Voluntad representa la fuerza mental del personaje para resistir lo que está contemplando, mientras que el Intelecto permite racionalizar o asimilar la experiencia.

La **Estabilidad Mental** representa el estado actual de la psique del personaje. Es su cordura, entendida como salud mental, a la hora de enfrentarse o asimilar los terrores atávicos. Su valor indica el número inicial y máximo de puntos de Estabilidad Mental que tiene el personaje y que es igual al triple de su Entereza. A medida que un personaje se enfrenta a la locura sobrenatural pierde puntos de Estabilidad Mental y si llega a cero, se encontrará a punto de franquear las puertas de la más irremediable locura.

Cuando el personaje es testigo de un hecho que vulnera las leyes de la realidad, ya sea el uso de un poder sobrenatural o la contemplación de una criatura que no debería existir, su mente corre el riesgo de quebrarse ante tales visiones inconcebibles para el ser humano. En términos de juego, el personaje debe hacer una prueba de Entereza. La dificultad de tener éxito o de fallar depende del grado de severidad del horror al que se está exponiendo el personaje: no es lo mismo contemplar un cadáver que se levanta voraz a por el personaje que atisbar la inhumana presencia de un dios viviente venido del espacio exterior. En términos generales, la prueba tiene una dificultad y dos valores de desequilibrio mental. Una de menor valor, que se aplica en caso de que se tenga éxito en la prueba, y otra de mayor valor, que se aplica en caso de fallo.

Para mejorar esta prueba se pueden activar algunos aspectos de la situación que reduzcan la visión del personaje («Niebla», «Poca iluminación» o «Grabación borrosa»,) o aspectos del personaje que afecten a su percepción («Bajo los efectos del alcohol», «Corto de vista») o a su capacidad de asimilación («Ha leído el *Necronomicón*»). Estos aspectos indican que el personaje no vislumbra tan claramente qué ocurre o no le resulta tan impresionante, por lo que su exposición al terror es menor.

Igualmente, pueden usarse otros aspectos de la situación para aumentar el nivel de exposición. No es lo mismo contemplar un solo zombi que verse rodeado de una horda que quiere devorarte, al igual que no es lo mismo contemplar un alien que despertarte en una mesa de operaciones rodeado por varios alienígenas que van a extraerte el cerebro.

Además, el valor de Degeneración de un personaje lo va volviendo menos susceptible a las pérdidas de Estabilidad Mental. Así, cada vez que el personaje sufre desequilibrio mental, si se emplean las reglas de Degeneración debe reducir su valor en tantos puntos como su puntuación de **Degeneración** (ver *Degeneración* página 128).

Exposición al terror

A continuación se describen varias situaciones típicas que requieren una prueba de Entereza, en orden progresivo de terror. En la tabla 21 se resumen las dificultades de la prueba asociadas a cada situación, así como los dos valores de pérdida de Estabilidad Mental indicados como desequilibrio menor y desequilibrio mayor.

Desasosiego: Es el nivel mínimo de terror. Consistente en algo no sobrenatural pero que infunde un terror atávico o una visión tremendamente desagradable. Por ejemplo, un cadáver horriblemente mutilado, una terrible infestación de cucarachas o paredes llenas de perturbadores dibujos y esquemas de un demente. También puede causar desasosiego el ser testigo de un efecto mágico menor, algo quizá explicable por otras causas pero difícilmente atribuible al mundo real.

Estupor: Se trata de un nivel de terror bajo, relacionado con lo sobrenatural más al nivel de lo maravilloso o inesperado que de lo auténticamente terrorífico: vivir una experiencia inexplicable exenta de malignidad, acceder a documentos que recogen alteraciones de la realidad graves o contemplar un animal fuera de los límites naturales. Ejemplos de esto pueden ser sufrir repetidos *déjà vu* en situaciones extrañas, contemplar el pasado mediante un artefacto, leer las notas de un sectario en el que se describe con viveza a seres de otros mundos, tener una experiencia de viaje astral o ver insectos gigantes.

Miedo: Representa el nivel medio de terror y se refiere a situaciones en las que lo sobrenatural se presenta como tal, pero dentro aún de los parámetros de lo que un ser humano puede imaginar. Por ejemplo, someterse voluntariamente y mentalizado a una experiencia claramente sobrenatural, presenciar inesperadamente cómo otro vive esa experiencia o contemplar una criatura o una circunstancia que no debería existir, como monstruos humanoides o bestias parlantes. Ejemplos de esto es hablar con un cerebro en un tarro, viajar voluntariamente al pasado de manera psíquica, intercambiar tu mente con otra persona o ser transformado en un animal.

Pánico: Este nivel se refiere a lo claramente sobrenatural experimentado como algo inimaginable e inesperado. Se trata de una experiencia sobrenatural inequívoca y marcada, alejada de los estándares de la comprensión humana, como contemplar una criatura mitológica, ver fantasmas, sufrir la experiencia de ser un cerebro en un tarro, ver un paisaje de una dimensión distinta a la nuestra o ser obligado a viajar mentalmente al pasado.

Horror: El nivel máximo de terror que solo puede provenir de la exposición a lo sobrenatural en su estado más puro. Se trata de una visión o experiencia que desafía todas las leyes de la naturaleza conocidas y cuya existencia supone una amenaza para la propia realidad. A menudo, esta situación supone la ruptura definitiva de la mente humana. Un ejemplo de ello es la visión de una entidad cósmica en todo su esplendor o la manifestación directa de un dios.

Siempre que se sufra desequilibrio mental se compara dicha cantidad con la Entereza del personaje. Si es igual o mayor, debe superar una prueba de Entereza de dificultad 12 para encajar la experiencia. Si falla, sufre un trauma y pierde de inmediato todos sus puntos restantes de Estabilidad Mental. Si tiene éxito en la prueba o la pérdida es menor que la Entereza del personaje, solo se pierden los puntos de Estabilidad Mental correspondientes.

Para representar el desequilibrio mental sufrido, tacha con una barra diagonal (/) tantos espacios en el medidor de puntos de Estabilidad Mental de la hoja del personaje como el desequilibrio mental sufrido. Recuerda que si el personaje ha sufrido un trauma debes tachar con barras todos los puntos de estabilidad que le queden en ese momento. Si el personaje sufre más desequilibro que los puntos de Estabilidad Mental que le quedan, el desequilibrio restante se emplea para consolidar el existente convirtiendo las barras en aspas (X).

Ejemplo: *Nick Snow es un detective que ha entrado en un viejo almacén del puerto donde sospecha que la mafia trafica con antigüedades. Poco después de llegar abre una vieja caja en la que encuentra una criatura marina que recuerda vagamente a un hombre. En un principio esto sería una prueba de Entereza a nivel estupor, pero la criatura abre los ojos y se levanta antes siquiera de que Nick comprenda lo que está pasando, así que ahora es una prueba a nivel miedo. La Dificultad es 15, por lo que Nick tiene que hacer una prueba de Entereza 15.*

El jugador de Nick lanza los dados y obtiene un resultado muy pobre: 2, 3 y 5. Sumando el dado C a su Entereza 5 tiene un total de 8. Falla la tirada, por lo que la cantidad de puntos que pierde de Estabilidad Mental es el desequilibrio mayor del nivel estupor, esto es, el dado M (5 puntos). El jugador marca cinco barras diagonales en su hoja de personaje (/ / / / /).

Como Nick ha sufrido desequilibrio mental igual a su Entereza, el jugador tiene que hacer una prueba de Entereza 12 para encajar la experiencia. Su tirada es 5, 5 y 4, así que su C más su Entereza es 10 (5 + 5). De nuevo ha fallado, por lo que sufre un trauma y pierde los puntos restantes de Estabilidad Mental.

Estados mentales

Un personaje con todos sus puntos de Estabilidad Mental está perfectamente cuerdo. Sin embargo, conforme la locura se instala en la mente del personaje, este comienza a perder el nexo con la realidad y a comportarse de manera errática e insana. En términos de juego, hay cuatro estados mentales que definen la situación del personaje en función del número de puntos de Estabilidad Mental perdidos.

Cuerdo: El personaje ha perdido menos puntos de Estabilidad Mental que su puntuación en Entereza y su estado mental es saludable y perfectamente funcional.

Alterado: El personaje ha perdido tantos o más puntos de Estabilidad Mental que su Entereza, pero menos que el doble. Se encuentra nervioso y puede que aterrado, sufriendo un −2 a todas sus acciones y a su Defensa.

Trastornado: El personaje ha perdido al menos tantos puntos de Estabilidad Mental como el doble de su Entereza, pero aún le queda alguno. Su mente está muy afectada por las experiencias vividas y puede jugarle malas pasadas, teniendo una penalización de −5 a todas las acciones y a la Defensa.

Enloquecido: Un personaje que ha perdido todos sus puntos de Estabilidad Mental está enloquecido y entra en una crisis nerviosa. Un personaje en esta situación queda fuera del control del jugador que lo interpreta, pasando a estar catatónico o a actuar de manera errática e incoherente. Cada turno que pase enloquecido, la mente del personaje le envía ideas suicidas para terminar con el sufrimiento que supone la ruptura con la realidad que ha sufrido, por lo que debe superar una prueba de Entereza a dificultad 15 o simplemente la mente del personaje se desconecta para siempre o le empuja a una muerte inevitable, según la situación. Si el personaje obtiene un éxito crítico en una de estas pruebas o activa un aspecto positivo adecuado, por ejemplo «Elevado autocontrol», cae inconsciente y pasa al estado trastornado. Un personaje puede sacar a otro del estado enloquecido, es decir, estabilizarlo mentalmente, si supera una prueba de Entereza a dificultad 15. Si se trata de alguien sentimentalmente cercano al personaje, puede tratar de sacarlo de ese estado con una prueba de Voluntad más 💬 a dificultad 15. Si tiene éxito, el

Tabla 21. Exposición al terror

Exposición	Dificultad	Desequilibrio menor	Desequilibrio mayor
Desasosiego	Fácil	0	1
Estupor	Fácil	0	m
Miedo	Media	m	M
Pánico	Difícil	C	CM
Horror	Muy difícil	M	mCM

Acumulando penalizaciones

Un personaje que ha sufrido daño físico y desequilibrio mental puede acumular un buen número de penalizaciones. Sí, efectivamente, las penalizaciones provenientes de ambas fuentes se acumulan, lo que puede dejar al personaje virtualmente inutilizado. En todo caso recuerda que las penalizaciones se aplican a las acciones del personaje, lo cual normalmente se refiere a sus pruebas de habilidad, y a su Defensa, pero no al resto de pruebas, por ejemplo, las pruebas de trauma o las de daño masivo. Anima a tus jugadores a que busquen formas de librarse de sus penalizaciones recurriendo a calmantes o psicofármacos, o la aventura se les hará bastante cuesta arriba.

personaje pasa al estado trastornado y cae inconsciente. Si el personaje pierde la consciencia por cualquier razón mientras está enloquecido (daño sufrido, drogas, venenos, etc.) deja igualmente de estar enloquecido y pasa a estar trastornado.

Ejemplo: *En el ejemplo anterior Nick Snow ha perdido 5 puntos de Estabilidad Mental, que es el mismo valor que su Entereza. Así pues, se encuentra alterado y tiene una penalización de −2 a todas las acciones y a la Defensa.*

Estrés y desequilibrio mental consolidado

Como ocurre con el daño físico, gran parte del desequilibrio mental sufrido se debe a la tensión del momento, al propio estrés de la situación, y se recupera rápidamente una vez desaparecido el estímulo del miedo y transcurrido un breve tiempo de descanso. Traducido a reglas, la mitad de los puntos de Estabilidad Mental perdidos de forma reciente, es decir, marcados con barras (/) en la ficha del personaje, se consideran estrés y se recuperan cuando la situación de peligro ha pasado y el personaje puede racionalizar lo ocurrido y tranquilizarse. Esto puede ser tras una escena de descanso, tras una noche de sueño (o de borrachera), al caer inconsciente debido a las heridas sufridas o tras obtener una victoria personal, por ejemplo, derrotar a un horror innombrable. Borra del medidor de Estabilidad Mental la mitad de los puntos perdidos que tengas marcados con barras diagonales (/) (redondeando hacia abajo) y consolida el desequilibrio restante marcándolos con aspas completas (X).

Ejemplo: *Continuando con Nick Snow y su encuentro con la criatura marina. Tras este el jugador de Nick borra la mitad (redondeando hacia abajo) de los puntos que ha perdido, esto es, 2. Entonces, las tres marcas que le quedan se consolidan como desequilibrio mental que padece y se convierten en aspas (X X X).*

El desequilibrio mental consolidado refleja locura real, recuerdos imborrables, traumas, etcétera, y para recuperarlo se necesita tiempo de sosiego, ayuda psicológica, psicofármacos, etcétera, tal y como se explica en las reglas de recuperación descritas a continuación.

Asimismo, como hemos indicado anteriormente, si tras la primera prueba de Entereza el personaje sufre más desequilibro que los puntos de Estabilidad Mental que le quedan, el desequilibrio restante se emplea para consolidar el existente.

Recuperar la Estabilidad Mental

Los puntos Estabilidad Mental se recuperan de igual manera que los de Resistencia, pero a un ritmo más lento. El personaje tiene que descansar su mente de situaciones potencialmente estresantes o peligrosas y la velocidad de recuperación depende de su estado.

Cuerdo: El personaje se recupera por completo tras unos días de descanso que le permiten racionalizar la experiencia. Pasada una semana sin nuevos sobresaltos, el personaje tiene todos sus puntos de Estabilidad Mental.

Alterado: Un personaje alterado realiza cada mes una prueba de Entereza a dificultad 10. Si tiene éxito, recupera tantos puntos de Estabilidad Mental como el dado C de la tirada. Un resultado crítico o activar un aspecto positivo pueden hacer que ese mes recupere el dado M, mientras que un aspecto negativo hace que recupere el dado m. Con una pifia pierde una cantidad de puntos de Estabilidad Mental igual al dado M.

Trastornado: Un personaje trastornado hace cada mes una prueba de Entereza a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera una cantidad de puntos de Estabilidad Mental igual al resultado de su dado m. Un crítico en la tirada o un aspecto positivo activado puede hacer que recupere el dado C, mientras que uno negativo hace que no recupere nada. Una pifia tiene el mismo efecto que en nivel alterado.

Enloquecido: Un personaje enloquecido no recupera Estabilidad Mental, solo puede quedar en estado vegetativo, morir o recuperarse y pasar al nivel trastornado, como se explicó anteriormente.

Un personaje sin el reposo mental adecuado, debido a que continúa expuesto a estrés o nuevas pérdidas de estabilidad, se recupera como si sufriera un nivel más grave. De esta forma un personaje cuerdo se recuperará como si estuviera alterado, uno alterado como si estuviera trastornado y un personaje trastornado en estas circunstancias no se recupera en absoluto, aunque igualmente tiene que hacer una prueba de Entereza cada mes a dificultad 15. Si falla sufre una pérdida de Estabilidad Mental igual al resultado del dado C. Activar un aspecto positivo hace que la pérdida sea el dado m, mientras que uno negativo hace que sea el M.

Con el apoyo psicológico adecuado, un personaje puede recuperarse más deprisa. En términos de juego, cada día que el personaje recibe apoyo o terapia, su terapeuta puede realizar una prueba de Intelecto más una habilidad adecuada.



Si tiene éxito, el personaje gana el aspecto positivo «Bajo supervisión psicológica» u otro similar, que puede activar o agotar cuando realice sus pruebas de recuperación.

Trastornos mentales

Los trastornos mentales con secuelas que le quedan al personaje después de verse expuesto a terrores. En términos de juego, un trastorno mental es una complicación, es decir, un aspecto negativo que adquiere el personaje.

Un personaje adquiere un trastorno siempre que su estado mental alcanza el nivel trastornado o enloquecido. Si el personaje ya posee un trastorno debería evitarse, dentro de lo posible, añadir nuevos trastornos al personaje. En general es mejor agravar su situación cambiando la complicación que describe el trastorno a una versión más grave o más fácilmente activable. Por ejemplo, una «Fobia leve a los perros» puede convertirse en una «Fobia seria a los perros».

A efectos de juego, el director de juego debería tener en cuenta la gravedad del trastorno a la hora de modular su efecto en el juego. Siguiendo el ejemplo anterior, el personaje con «Fobia leve a los perros» podría verse afectado solo por los perros grandes o agresivos, mientras que con «Fobia seria a los perros» tendría miedo de también los perros pequeños e inofensivos. Esto aún podría empeorar y generalizarse a otros animales que recuerden a un perro.

Un personaje cuerdo mantiene su trastorno, aunque solo aflorará en momentos de tensión, cuando la salud mental del personaje se deteriore nuevamente o si se activa como aspecto.

A continuación, proponemos algunos ejemplos de trastornos que podrían afectar al personaje:

Adicción: El personaje es adicto a una sustancia o circunstancia que le ayuda a mantener fuera de su mente los horrores vividos. Puede ser alcohol, drogas, comida o incluso sexo o trabajo. El personaje utiliza el objeto de su adicción como vehículo para escapar de la realidad. Al principio puede que solo busque esa evasión en determinadas circunstancias, pero cada vez lo hará con más frecuencia e intensidad.

Delirios o paranoia: El personaje tiene una creencia o serie de creencias ilusorias que no se corresponden con la realidad, como ser amado en secreto por el presidente de los Estados Unidos, que su mejor amigo haya sido reemplazado por un doble idéntico o que él mismo fue Napoleón en una vida pasada. La idea no tiene por qué ser extravagante, pese a los ejemplos, pero deberá ser claramente falsa e infundada. El personaje ve pruebas que apoyan su creencia en cualquier circunstancia, incluso en las que otros considerarían que la refutan. Al principio, la idea delirante es sencilla y poco intrusiva, pero conforme avanza el trastorno se convierte en un entramado complejo que se adueña de la vida del personaje, que pasa a girar alrededor de sus falsas creencias. Por ejemplo, un «Amigo reemplazado» podría convertirse en «Todos mis vecinos reemplazados».

Fobia: El personaje tiene un miedo irracional a algo normalmente inocuo, como a los perros, a la oscuridad o a las personas pelirrojas. En presencia de lo que le da miedo el personaje se siente incómodo y temeroso y trata de evitar esas situaciones. A niveles de gravedad mayor, el personaje generaliza su miedo a otras cosas semejantes a las que tiene fobia e incluso llega a temer la posibilidad de que esas cosas estén presentes, aunque de hecho no lo estén.

Obsesión: El personaje tiene una idea obsesiva respecto a algo o alguien, que se convierte en el eje central de su vida. El personaje desplaza otros intereses y necesidades para dejar sitio a su obsesión paulatinamente. Conforme el trastorno crezca en intensidad se irá convirtiendo en el único motor de su existencia.

Parafilia: El personaje adquiere un gusto sexual tabú. Al principio se manifiesta como un juego o una fantasía leve, pero conforme el trastorno se agrava, el apetito sexual del personaje se centra cada vez más en su perversión. Esta termina convirtiéndose en su única fuente de excitación y puede llevarle a cometer actos de naturaleza criminal. Ejemplos de parafilias son la necrofilia (relacionada con los cadáveres), la zoofilia (sexo con animales), la pedofilia (relativa al sexo con niños), la violación o el asesinato como perversión sexual.

Manía persecutoria: El personaje tiene la sensación de que alguien (o algo) le acecha. Verá sombras fugaces por el rabillo del ojo, que cuando se da la vuelta han desaparecido. Cuando camine entre la multitud sentirá que hay alguien que le está siguiendo y cuando esté solo desde los rincones oscuros ojos inhumanos le escudriñarán. Posiblemente sus conocidos se convertirán en sospechosos y sus amigos parecerán tramar algo a sus espaldas. A medida que se agrave, el número de implicados en su paranoia crecerá o lo que él cree que pretenden hacerle será mucho peor.

Terrores nocturnos: El personaje sufre pesadillas y sueños terribles. Aunque solo son sueños, su repetición puede terminar haciendo mella en el personaje, ya que no puede huir de ellos de ninguna forma. En los casos leves, estos sueños no le dejan descansar algunas noches, mientras que en los casos más graves pueden provocar ataques de pánico al despertar, sonambulismo histérico o que el personaje llegue al punto en que intente evitar por todos los medios dormir, lo que puede llegar a provocarle la muerte.

Narcolepsia: El personaje, bajo ciertos estímulos, puede caer fulminantemente dormido. Este sueño puede durar unos segundos o varias horas. Cuanto mayor sea la gravedad, el estímulo será algo que pueda encontrarse con mayor frecuencia o la duración del sueño será mayor.



5. Ciencia ficción

Las aventuras ambientadas en el futuro son habituales en los juegos de rol. A veces la ambientación refleja un siglo XXI en la Tierra no muy diferente al que ya conocemos, pero salpicado de mejoras tecnológicas y pequeñas distopías sociales. Los universos ciberpunk son un buen ejemplo de este estilo de historias. Estos cambios pueden hacerse más evidentes en otras ambientaciones, hasta llegar a historias que transcurren en el mundo de un futuro distante o en universos diferentes al nuestro, como *Dune* o la saga *Fundación*.

Aparte de los avances (o retrocesos) sociales y tecnológicos, también es típico el desarrollo de la mente humana hasta alcanzar su máximo potencial con la aparición de poderes psíquicos. La imaginación es el límite para inventar nuevos mundos donde conviven tecnología fantástica y sociedades extrañas. El director de juego puede adecuar esto a su historia de ciencia ficción para llegar a una galaxia muy, muy lejana o hasta donde nadie ha podido llegar…

En este capítulo de **Hitos: Guía Genérica** encontrarás ideas y reglas para utilizar implantes cibernéticos, mutaciones, robots, protecciones de energía, pirateos informáticos y poderes psiónicos. Los vehículos de los mundos de ciencia ficción están ya recogidos en el **Capítulo 9: Vehículos** (página 150) de este manual, no obstante, si quieres incluir en tu partida otros aspectos que no se recogen aquí, lo puedes hacer adaptando la mecánica básica.

¿Cómo poner ciencia a la ficción?

Sería un trabajo ímprobo hacer un recopilatorio de todos los aspectos que abarca la ciencia ficción. A lo largo de los años se han planteado multitud de universos futuristas, desde los más plausibles y similares a nuestra época actual hasta futuros muy alejados en el tiempo, con avances tecnológicos que desafían las leyes físicas que hoy conocemos. También forman parte del género de la ciencia ficción universos distintos al nuestro y que no siguen nuestra misma cronología e incluso universos que sí usan nuestro calendario y se sitúan en una época anterior a la nuestra, pero tienen avances científicos de los que hoy no disponemos. En todos estos universos, los conocimientos científicos han avanzado y se han concretado en aplicaciones tecnológicas. La ciencia avanzada es, por tanto, la clave para que una historia pertenezca al género de la ciencia ficción

Las disciplinas científicas que se presentan como avanzadas pueden ser la física o la química, pero también la biología e incluso la psicología. Todo cabe en la ciencia ficción, desde máquinas asombrosas hasta poderosos psiónicos, pasando por mutantes y criaturas alienígenas.

Dentro del género de ciencia ficción suelen distinguirse dos tendencias a la hora de narrar historias: *hard* y *soft*. La ciencia ficción *hard* enfatiza el rigor y la descripción de los elementos tecnológicos de la ciencia y la narración gira en torno a este aspecto fundamental. En la ciencia ficción *soft* es al revés, es la tecnología la que está al servicio de la historia. Mientras que en la primera



tendencia todo lo que se describe es plausible incluso aunque no sea más que a través de especulaciones, en la segunda tendencia encontramos elementos más inverosímiles. Por ejemplo, una máquina que convierta a voluntad un material en otro la encontraríamos probablemente en ciencia ficción *soft* (sobre todo si su descripción no viene acompañada de los supuestos científicos por los que funciona ese aparato), mientras que una aplicación de la teoría de la relatividad en sistemas de comunicación instantáneos podría encontrarse en una historia *hard*. Aunque suele ser habitual que se elija una u otra tendencia en función de los conocimientos científicos del autor de las historias, es muy habitual encontrar una mezcla de ambas. Ya sea *soft* o *hard*, hay algunos tópicos habituales en ciencia ficción que merece la pena plantearse antes de preparar una partida de este género.

A continuación reflexionaremos sobre algunos de estos aspectos. No obstante, en algunos casos las cuestiones a las que vamos a aludir se resuelven desde la ambientación o con las reglas de otro capítulo de este manual, en cuyo caso se indicará el capítulo correspondiente. Después de ello, desarrollaremos con algo más de detalle los tópicos habituales de la ciencia ficción que sí requieren reglas, como los implantes y las mutaciones, los robots, las protecciones de energía, la Red y los *hackers* y la capacidad psiónica.

Lugares comunes en la ciencia ficción

Viajes espaciales

Los medios de transporte en la ciencia ficción nos muestran artilugios capaces de proezas hasta ahora inviables: Los viajes espaciales suelen ser comunes, hasta el punto de que viajar entre planetas, y a veces entre galaxias, es posible e incluso frecuente. El espacio es siempre la última frontera en las historias futuristas y hay muchas preguntas que hay que plantearse a la hora de preparar una ambientación de este estilo. ¿Viajar a través del cosmos es asequible para todo el mundo? ¿Cómo son las naves espaciales? En algunas historias, organizar un viaje espacial es lo que en otra época era fletar un galeón para cruzar el océano: meses de preparativos, incertidumbre de si se llegará al destino y promesas de aventuras para cualquiera tan loco como para embarcarse. En cambio, en otros mundos las naves espaciales son tan comunes como los coches y existen todo tipo de vehículos con capacidad de vuelo espacial, desde cazas monoplaza hasta cruceros grandes como ciudades.

Unos cálculos sencillos nos permiten estimar que la duración de un viaje espacial entre planetas puede durar semanas, meses o años. Las historias de ciencia avanzada solventan este problema de varias maneras. Por un lado, cuando el universo que se nos presenta describe naves espaciales capaces de alcanzar velocidades superiores a la de la luz, los viajes dentro de un mismo sistema solar se vuelven triviales y convierten en asequibles los viajes intergalácticos. Eso es lo que sucede, por ejemplo, tanto en el universo de *Star Wars* como en el de *Star Trek*. Sin embargo, en universos *hard* los viajes por encima de la velocidad de la luz plantean desfases temporales relativistas en los que un viajero podría descubrir que mientras que para él ha transcurrido un año, para el resto del universo han transcurrido cincuenta. Cuando la velocidad es igual a la velocidad de la luz o inferior, los viajes estelares duran tanto tiempo que es necesario que los tripulantes y pasajeros de las naves espaciales permanezcan en animación suspendida, sueño criogénico o algo similar. De nuevo se plantean dilemas relacionados con el paso del tiempo: una flota de naves enviada a invadir un planeta en una galaxia lejana podría llegar a su destino años después de que la guerra hubiera acabado o encontrarse con que su enemigo ha mejorado tanto su tecnología que no tienen ninguna posibilidad de vencer.

Explorar la galaxia

La velocidad y el tiempo que transcurre cuando se viaja por el espacio no son las únicas particularidades que hay que tener en cuenta en las historias futuristas. También es importante saber cómo guiarse a través del espacio, pues la inmensidad del universo es abrumadora. Al viajar de un sistema planetario a otro no se pueden utilizar caminos físicos que orienten al navegante y una desviación de unos pocos grados en la dirección puede suponer perderse irremediablemente en el vasto espacio intergaláctico. Además, las órbitas planetarias de los cuerpos celestes mantienen en constante movimiento la ubicación de un planeta o satélite. Por ello, no es suficiente con tener un mapa de los sistemas estelares a los que se quiere viajar, sino que hay que hacer complejos cálculos de trayectoria para llegar al destino deseado. Pero, ¿quién hace esos cálculos? A veces las naves espaciales tienen ordenadores con mapas actualizados del sector de la galaxia que interesa visitar. Otras veces el ordenador solo sirve de herramienta al piloto o navegante de la nave, por lo que es necesario que haya un tripulante experto en hacer los cálculos. También puede ser que el navegante tenga algún tipo de habilidad especial para guiarse a través del cosmos, creando una élite de profesionales que monopolizan en control de los viajes espaciales, como los navegantes de la Cofradía Espacial en *Dune*. La cosa se complica aún más si los viajes incluyen saltos hiperespaciales más rápidos que la velocidad de la luz (FTL por sus siglas en inglés, *Faster Than Light*, como en *Battlestar Galactica*) o si toman atajos a través de otras dimensiones (como la disformidad en el universo de *Wharhammer 40.000*).

Si necesitas tener en cuenta las naves espaciales en tus partidas, debes recurrir a las reglas de vehículos (página 150).

Cartas desde la Tierra

La comunicación también es un problema relacionado con las distancias intergalácticas y el tiempo empleado en recorrerlas. Cuando existe una sociedad que se expande más

allá de un planeta o de un sistema solar, ¿cómo se comunican los asentamientos? Es razonable pensar que los viajes estelares con naves espaciales no pueden ser más rápidos que las comunicaciones, pero es posible que se dé el caso contrario. ¿Viajan las naves a velocidad sublumínica mientras que las comunicaciones son más rápidas? Este es el caso que se encuentra en *El juego de Ender:* mientras que las flotas de naves espaciales viajan durante años (quedando obsoletas por el camino), los mensajes entre las naves y la Tierra se realizan de forma inmediata mediante un artilugio llamado «ansible». Por el contrario, en el universo que propone el clásico juego *Traveller,* los mensajes viajan a velocidad sublumínica, mientras que las naves pueden superar la velocidad de la luz, de modo que es más rápido entregar un mensaje enviando una carta en una nave correo que enviando un mensaje telemáticamente.

¡Súbeme, Scotty!

Una tecnología que se presenta también en ocasiones es la de la teleportación. Un salto cuántico, un atajo entre dimensiones, agujeros de gusano, plegar el espacio para convertir cualquier distancia en distancia nula… Muchas son las explicaciones que se le conceden a esta forma de desplazarse, pero el efecto es siempre el mismo: llegar de forma inmediata a otro lugar. En ocasiones es necesario que haya dos portales físicos (uno de salida y uno de llegada) para que el viaje sea posible, en cambio otras veces solo hace falta conocer las coordenadas de origen y de destino.

El nuevo ser humano

El futuro nos promete mejoras en la raza humana, que nos permiten superar las carencias y limitaciones de nuestra fisiología. En las historias de ciencia ficción hay muchas reflexiones sobre hasta dónde se puede llegar y qué supondría esto en la sociedad tal y como la conocemos. Muchas ambientaciones plantean la existencia de mejoras genéticas para conseguir llevar al ser humano mucho más allá de sus capacidades comunes, como en la saga de videojuegos *Deus Ex* o el anime *Trigun.* Sin embargo, esto es solamente el principio y en algunas ambientaciones la fusión entre hombre y ciencia conduce a la existencia de cuerpos clonados (como en los universos de *Warhammer 40.000* y el humorístico *Paranoia*) hasta cuerpos robóticos que alojan mentes humanas (como en el cómic y película *The Surrogates*), lo cual puede llegar a suponer una inmortalidad virtual para el ser humano, capaz de trasladarse de un sistema artificial a otro (como reflejan películas como *El cortador de césped* o *Trascendence*). Pero la ciencia ficción también ha elucubrado con otros tipos de inmortalidad, como la que ofrece la película *In Time,* donde las personas son capaces de cederse tiempo de vida unos a otros y mantenerse siempre en una saludable edad adulta. En definitiva, la ciencia ficción nos ofrece interesantes formas de concebir al ser humano y la sociedad y pensar sobre ello es un ejercicio estimulante para ofrecer ambientaciones singulares.

Mi ordenador hace lo que le da la gana

El desarrollo de la inteligencia de los ordenadores es un tema recurrente en historias de ciencia ficción de muy diversa índole (*Terminator, Her*). Estas tramas se basan en la premisa de que el desarrollo tecnológico permite a los ordenadores pensar como los seres humanos y con el tiempo incluso más allá. Esto es lo que se conoce como IA, Inteligencia Artificial.

En algunas ambientaciones las IA harán más fáciles las vidas de los personajes jugadores, tomando decisiones pensando en su confort y asistiéndoles en trabajos rutinarios, como establecer una ruta espacial. En otras, pueden ser personajes jugadores con todas las de la ley, prescindiendo de las características físicas, salvo que puedan utilizar un cuerpo, lo que los convertiría en robots y en personajes perfectamente funcionales en términos de juego. Tener una IA en juego y ofrecerle retos interesantes puede dar lugar a partidas muy, muy divertidas.

Alienígenas

Otro tema recurrente en la ciencia ficción es el de la vida extraterrestre. Ya sea porque la humanidad viaja a las estrellas o porque recibimos contacto de visitantes de las estrellas, los alienígenas pueblan muchos de los universos de ciencia ficción.

El director de juego que se plantea incluir extraterrestres en sus partidas debe plantearse algunas cuestiones. ¿Son los alienígenas seres basados en carbono como la vida que conocemos o son inteligencias con un cuerpo totalmente ajeno e incomprensible? Si se parecen a organismos basados en carbono, ¿tienen apariencia humanoide? Los alienígenas podrían ser seres unicelulares, tener aspecto de insectos o ser gigantes amorfos. El aspecto y tamaño de los alienígenas determina qué tipo de interacción pueden tener con personajes humanoides: modo de comunicación, tipo de inteligencia, sociedad, costumbres, ganas de guerrear con otras razas y otros muchos aspectos sociales que permitirán crear un universo rico en detalles. Si el director de juego desea introducir alienígenas humanoides (o al menos, de un tamaño similar al humano y con posibilidad de interacción), puede utilizar las reglas del **Capítulo 3** (página 56) para crearlos.

Ciberpunk y ciberimplantes

Los avances en el conocimiento científico y sus aplicaciones tecnológicas ya han permitido en la actualidad que la cibernética sea posible. Ya existen miembros protésicos que se activan mediante impulsos nerviosos. Pero las historias de ciencia ficción incluyen en sus narraciones desde hace muchos años al ciborg, un humano que ha reemplazado parte de su cuerpo por miembros artificiales. Estos implantes no solo son una forma de superar una discapacidad, sino una forma voluntaria de obtener

mejoras corporales. Ojos biónicos, brazos y manos robóticas, armas ocultas en el cuerpo o chips corticales para mejorar el rendimiento en combate son elementos muy habituales en la ciencia ficción.

En la estética ciberpunk, estas mejoras tecnológicas se mezclan de forma chocante con un retroceso en los derechos sociales. La luz de una ciencia moderna y pujante queda ensombrecida por regímenes autoritarios, violencia callejera, pobreza y un futuro oscuro. Otros elementos importantes del ciberpunk son los avances en informática y la figura predominante de los *hackers,* señores indiscutibles del mundo virtual llamado ciberespacio. Películas como *Blade Runner* o *Johny Mnemonic,* o novelas como *Neuromante,* son grandes exponentes de universos ciberpunk.

Los ciberimplantes quizás sean el elemento más distintivo de la estética ciberpunk. Desde luego, para los jugadores de rol es muy atractivo interpretar a un personaje con partes de su cuerpo mejoradas artificialmente. Si deseas incluirlo en tus partidas, puedes usar las reglas de este apartado. Un personaje puede empezar con uno o más implantes tecnológicos, siempre que el director de juego esté de acuerdo.

¿Qué puede hacer un ciberimplante?

Un ciberimplante es una prótesis avanzada que reemplaza una parte o un órgano del cuerpo. El implante sustituye al órgano o miembro correspondiente y cumple todas sus funciones básicas. Un riñón biónico filtra sustancias, un corazón robótico bombea sangre y una ciberpierna permite andar, correr y dar patadas. En ocasiones las únicas funciones de los ciberimplantes son las de sustituir a un miembro perdido. Sin embargo, no es raro que se aproveche la tecnología disponible para añadir alguna que otra función especial que dota al individuo de ventajas o herramientas. Si este es el caso, jugador y director de juego tienen que acordar el aspecto y las funciones básicas de la prótesis cibernética.

Algunas utilidades de los ciberimplantes son:

- **Funciones estéticas:** En ocasiones el aspecto de un implante viene impuesto por las circunstancias. Un implante improvisado en la enfermería de un campo de batalla es tosco y poco elegante, igual que lo puede ser una tecnología alienígena de estética cruda y básica. Sin embargo, cuando las circunstancias lo permiten, el usuario puede elegir el aspecto de su implante. Un implante cubierto con injertos de músculo y piel puede ser indistinguible de un miembro orgánico, cosa que es preferible si la discreción es el objetivo. Pero también puede ocurrir que el usuario prefiera mostrar un brazo metálico, con sus servomotores y cables a la vista. Quizá un matón de la mafia prefiera una intimidante mandíbula metalizada para conseguir que sus clientes paguen antes lo que se debe. Por supuesto, la apariencia de un órgano interno es menos importante desde el punto de vista estético. Algunos implantes son sencillamente innecesarios y están sujetos a la moda, son un mero efecto estético, como los tatuajes luminosos y cambiantes.
- **Herramientas:** Dependiendo de su tamaño, el implante puede incluir herramientas útiles: linternas, aparatos de audio, compartimentos para guardar cosas, ganzúas, destornilladores, conectores electrónicos, otros aparatos miniaturizados… El tamaño y la localización del implante pueden dar la pauta para saber si una herramienta es adecuada. Un sintonizador de frecuencias de radio puede estar ubicado en un antebrazo protésico o también en un ciberoído. En cambio, unas ganzúas tienen sentido en una mano biónica, pero no en un ciberojo.
- **Funciones específicas:** Una de las grandes ventajas de los implantes es aprovechar la tecnología para mejorar las funciones básicas de un órgano o incluso añadir otras nuevas. La extensión y la potencia de cada función pueden variar también dependiendo de la tecnología disponible en el mundo de juego, Asimismo, también pueden convivir diferentes marcas y modelos, siendo algunos más eficaces, caros y difíciles de conseguir. Por ejemplo, un brazo biónico puede tener una bonificación a Fortaleza que oscile según el modelo y un hígado artificial puede permitir desde comer carne en mal estado sin problemas hasta metabolizar venenos potentes sin riesgo. La tabla 22, que encontrarás más adelante, sugiere ejemplos de funciones específicas de implantes.
- **Armas incorporadas:** Porciones de músculo o hueso y cavidades torácicas o abdominales pueden convertirse en soportes para armas personales. Al igual que con las herramientas, qué arma se puede almacenar o instalar depende del tamaño del implante, aunque eso puede no ser un problema si la tecnología permite miniaturizar armamento.
- **Aspectos:** Al crear un personaje con un ciberimplante, algunos de sus aspectos pueden estar relacionados con el artefacto. Por ejemplo, una armadura dérmica que sustituye grandes porciones de la piel de la cara y de la cabeza del personaje puede generar que el aspecto de una habilidad de sea «Fría cara metálica». Un oído biónico puede hacer que una habilidad de sea «Ultrasonidos». Si el implante se consigue más adelante, puede sustituirse un aspecto previo para reflejar la nueva adquisición.

Ejemplo: *Después de cobrar su último encargo como* hacker, *Paul Pignon se da el capricho de instalarse un procesador cortical, mediante una larga y complicada operación. Este implante le permite conectar directamente ordenadores y otros aparatos a su cráneo para procesar información sin necesidad de un teclado u otra interfaz. Además, está de acuerdo con el director de juego en que este procesador modifica su forma de reaccionar ante estímulos, quizá haciendo a Pignon más rápido pero a la vez más rígido en sus conductas. Deciden que esto puede recogerse como un aspecto de Reflejos, borrando su aspecto «Cauteloso» y escribiendo «Cortex artificial».*

- **Funciones nuevas:** Aunque es bueno acordar con el director de juego cuáles son las capacidades de un

ciberimplante, puede descubrirse en un momento dado que un ciberimplante permite hacer algo más de lo que ya se sabía. Puede ser que un ciberojo, que además tiene visión infrarroja se ajuste en un momento determinado para percibir emisiones de calor. La nueva función debe ser plausible teniendo en cuenta el tipo de implante que se está usando. Probablemente la visión nocturna sea una función verosímil de un ciberojo, pero lanzar rayos láser letales no. Para utilizar esta nueva función desconocida hasta el momento, el jugador propone su uso al director de juego y, si este está de acuerdo, la nueva función entra en funcionamiento gastando un punto dramático.

Conseguir implantes por dinero

En ciertas ambientaciones de ciencia ficción, los implantes biónicos son comunes y existe un amplio mercado para ellos. Incluso pueden ser objeto de modas y caprichos, por lo que cambiarse o añadirse implantes puede estar a la orden del día. El director de juego debería contemplar esta posibilidad y tener en cuenta qué recursos hacen falta para adquirirlos. En este caso, adquirir un implante se traslada a la hoja de personaje como un cambio o una mejora (página 25).

Escasez de ciberimplantes

En algunas ambientaciones, la tecnología avanzada es escasa y muy difícil de conseguir. En estos universos quien posee un ciberimplante suele utilizarlo con mesura, ya que es difícil de mantener y casi imposible de reparar. De esta forma, estos implantes se reservan para emergencias o como un as en la manga. Para representar esto, el director de juego puede pedir que se gaste un punto dramático para activar una función especial del ciberimplante. Por ejemplo, un tecnochamán de **Postapocalyptica** puede usar sus ojos biónicos para ver con normalidad sin gasto alguno, sin embargo, si quiere usar la visión infrarroja de la prótesis, tiene que gastar un punto dramático.

El camino hacia la máquina: ciberpsicosis y transformación

En un mundo donde los ciberimplantes son comunes y donde cualquier pieza artificial es mejor que su contrapartida biológica, es tentador cambiar todo el cuerpo por piezas. ¿Por qué no proteger todas las partes vitales con duro metal? Si unos chips de grafeno aumentan mi rendimiento, ¿por qué no implantármelos? ¿Un corazón vivo? ¿Para qué, si puedo sustituirlo por unas válvulas de titanio con 100 años de garantía? Una buena razón es la pérdida de la humanidad, o un término equivalente si el personaje es un alienígena o de cualquier otra especie. Quizá no sea un proceso rápido, pero sustituir miembros del cuerpo por otros artificiales parece tener un efecto evidente sobre la mente.

Un ciborg tiene necesariamente su cerebro conectado a las partes biónicas y esto acaba por modificar tanto su comportamiento como sus actitudes. Un individuo con muchos

Danai Demon

Aunque sus padres intentaron educarla como una señorita de clase alta, preparándola para ocupar un puesto ejecutivo en la megacorporación de su padre, Danai siempre quiso valerse por sí misma. Frente a las habilidades políticas de las que siempre careció, las maneras de los ejércitos y fuerzas de seguridad siempre le parecieron atractivas. No tardó en destacar como recluta y como soldado al servicio de milicias de diversas corporaciones privadas. Después de cumplir su último contrato se estableció como mercenaria *freelance* a sueldo del mejor postor. Danai Demon es todo un prototipo de soldado de fortuna, dura como el acero e implacable como el dinero que exige por sus servicios.

Concepto: Mercenaria

FORTALEZA:	7	Dura como el hierro
REFLEJOS:	5	Respuestas automatizadas
VOLUNTAD:	4	Huraña
INTELECTO:	2	Primaria

HABILIDADES:

- 5 *Bootcamp*
- 7 Disparar en automático
- 5 Ojo de lince
- 4 Fría como una máquina
- 3 Encanto animal
- 3 Lo que sale en las noticias
- 5 Transporte blindado
- 4 Tortura
- 4 Explosivos de demolición

Iniciativa: 6 (9 con Injertos cibernéticos)
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 3
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 9
Defensa: 17
Defensa desprevenido: 15
Resistencia: 27

HITOS:

- Ascendió en la milicia de una corporación, pero renunció al rango para seguir combatiendo.
- Hace años que no habla con su familia, incluso aunque ha tenido contratos con la corporación de su padre.
- Ha trabajado para tres megacorporaciones distintas antes de trabajar como *freelance*.
- Aprendió a disparar con quince años.

COMPLICACIÓN

Desprecia a los civiles que no han tenido pasado militar.

Steampunk

Derivado del ciberpunk, el género *steampunk* abarca los ámbitos literario, estético y artístico. Se ambienta en concepciones futuristas con tecnología avanzada, pero siempre teniendo en cuenta una estética victoriana. Esto quiere decir que la moda, la arquitectura y la sociedad de estos universos guardan grandes semejanzas con la Inglaterra del siglo XIX. En la ciencia ficción más convencional la energía se obtiene mediante fusión, fisión, combustibles limpios y otras invenciones. Sin embargo, en el *steampunk* toda la tecnología se sustenta mediante la combustión del carbón y otros combustibles fósiles para alimentar máquinas de vapor. La energía eléctrica generada por relámpagos y acumulada en grandes máquinas es otra fuente de energía. *Frankenstein* sería un ejemplo de este tipo de ambientación, junto con *La máquina del tiempo* y muchas obras de Julio Verne.

Muchos epígrafes de este capítulo pueden adaptarse para utilizarse con una historia *steampunk*. Por ejemplo, un brazo artificial es posible en una distopía victoriana, pero en lugar de elegante titanio y pilas de iones, tendríamos un brazo de hierro, bronce y cables a la vista que llegarían hasta una ruidosa máquina de vapor acoplada a la espalda del personaje. Un escudo energético podría estar generado por un gigantesco pararrayos conectado a misteriosas máquinas chirriantes. Un robot broncíneo repleto de engranajes chorreantes de grasa podría cumplir sus funciones de guardián y válvulas de vacío y toberas humeantes podrían estar en el origen de su inteligencia artificial. En definitiva, el director de juego puede usar cualquier elemento de este capítulo para sus ambientaciones *steampunk*.

implantes puede parecer distraído, como en su propio mundo, puede parecer más máquina que persona. En ocasiones tienen reacciones viscerales desproporcionadas con lo que está ocurriendo, pueden volverse iracundos o desagradables e incluso perder facultades intelectuales. Este fenómeno se puede considerar un tipo especial de trastorno mental llamado «ciberpsicosis». Para representar este lento cambio en algo distinto al ser humano, se aplican las reglas de **Transformación** (ver más abajo, en la página 85). Por otro lado, si el director de juego quiere ambientar su partida en un mundo donde los habitantes están perfectamente adaptados a la tecnología de ciberimplantes, puede ignorar esta regla.

Mutaciones

Las catástrofes y accidentes radioactivos aparecen con frecuencia en la ciencia ficción, sin contar los experimentos biológicos que buscan a propósito alterar el fenotipo de un ser vivo. Desde los endogámicos *rednecks* de *Las colinas tienen ojos* hasta las criaturas monstruosas como *Godzilla*, la mutación física es una consecuencia habitual de la exposición a elementos radioactivos y a otros mutágenos.

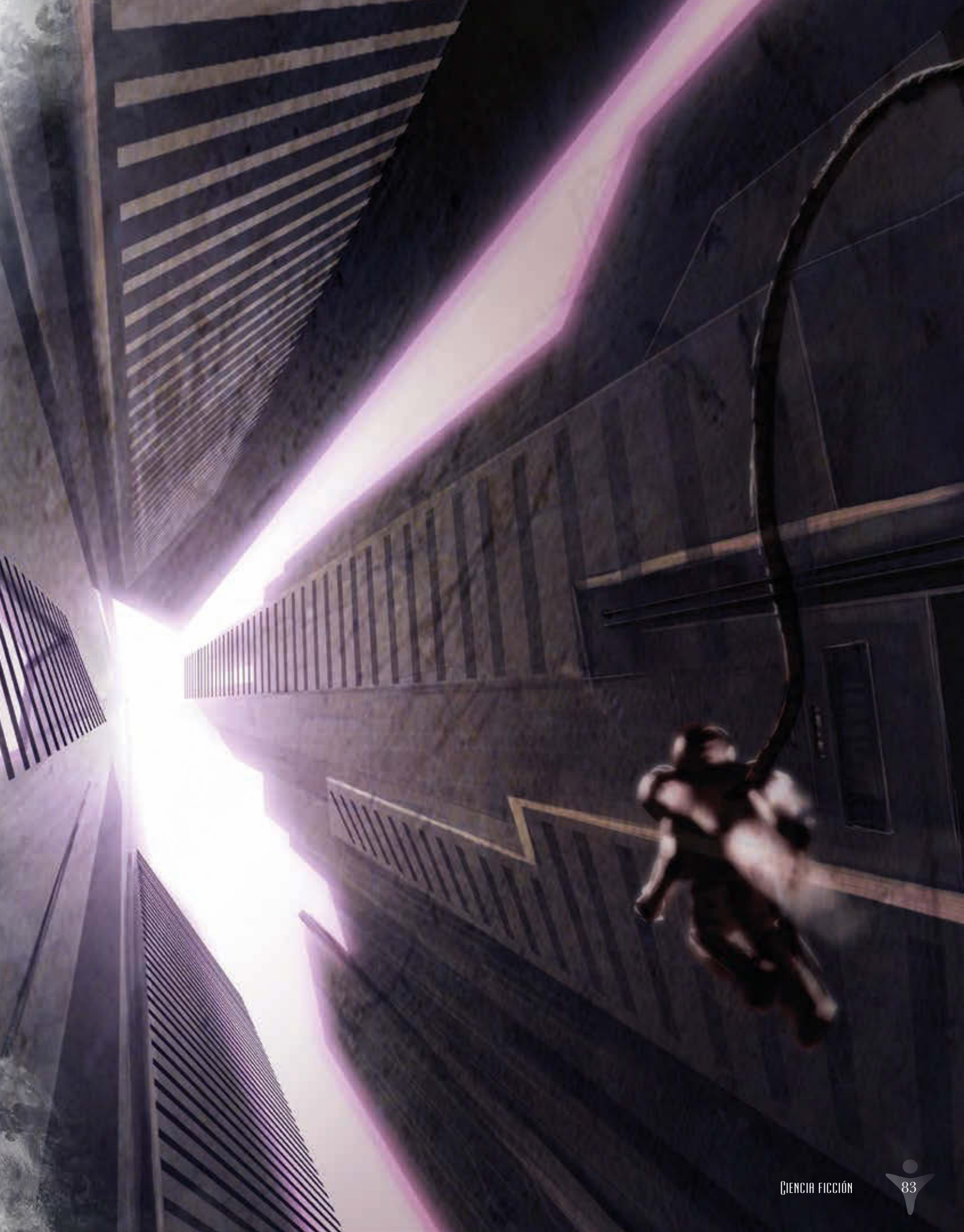
Una mutación es precisamente la variación de una característica del fenotipo del organismo, una alteración de la estructura anatómica que suele conllevar cambios en las funciones corporales. A no ser que las mutaciones sean un fenómeno muy común en la ambientación de juego, los mutantes suelen ser parias dentro de las sociedades en las que viven. A menudo viven en la clandestinidad, intentando ocultar sus mutaciones cuando están en presencia de otros ciudadanos «normales» y mostrándolas únicamente en guetos. Son pocas las historias donde la mutación es algo provocado voluntariamente, aunque podría darse el caso. Quizá tener una mutación sea indicador de un alto poder adquisitivo, el necesario para someterse a un tratamiento con mutágenos. Quizá los mutantes se vean como el siguiente paso en la evolución de la sociedad. La perspectiva de la sociedad acerca de la mutación es un aspecto importante que el director de juego tendrá que tener en cuenta en todo momento.

¿Cómo puede afectar la mutación a un personaje?

En nuestro mundo real las mutaciones se presentan a menudo como pequeñas enfermedades genéticas o defectos difícilmente identificables: esterilidad, soriasis, un dedo extra en un pie, la falta de una pieza dental desde el nacimiento… Todas estas mutaciones no tienen ningún efecto sobre un personaje, son detalles de él mismo y no se considera que sea un mutante. No obstante, aquí nos referimos a mutaciones que realmente tienen un impacto en el aspecto físico del personaje.

La mutación puede ser sutil, tanto que un personaje mutado podría pasar desapercibido a menos que se someta a un riguroso examen médico. A veces pueden estar encubiertas y no ser evidentes, como cambios en órganos internos (hiperdesarrollo del cerebro, desarrollo de branquias, un segundo estómago, glándulas de saliva venenosa o corrosiva, etc.), aunque muchas de ellas serán llamativas y, para los estándares de la raza del personaje, desagradables. Aquí podríamos mencionar muchas, como el desarrollo de gruesas escamas, cola, patas de animal, secreción de mucosidad o piel fosforescente, miembros grotescos o demasiado grandes, fauces monstruosas, pelaje animal… Solo es necesario pensar en un atributo del reino animal e imaginarlo en un cuerpo humano. Aunque la apariencia de una mutación sea desagradable, es probable que tenga algún tipo de función útil para el personaje. Todo lo dicho en cuanto a las funciones de los ciberimplantes puede aplicarse aquí, teniendo en cuenta la naturaleza orgánica de una mutación. Sus funciones se pueden agrupar en las mismas categorías:

- **Funciones estéticas:** En este caso se podría hablar de disfunciones estéticas. Como se ha comentado antes,



solo en raras ocasiones una mutación se provoca con la intención de cambiar la forma física. Lo habitual es que la mutación no la elija el personaje que la sufre y, por tanto, tenga una apariencia que escapa a su control. El director de juego tendrá en cuenta su ambientación y el alcance de las mutaciones en su historia para decidir cómo serán las mismas.

- **Herramientas:** Una mutación no contiene herramientas convencionales, al contrario de lo que ocurre con las prótesis implantadas. Sin embargo, la mutación puede tomar la forma de herramientas naturales (un tentáculo puede llegar más lejos que un brazo o las aristas de una pinza o placa de quitina pueden servir de palanca o de cincel).
- **Funciones específicas:** Las mutaciones pueden hacer que el organismo adquiera nuevas funciones, desde la capacidad de percibir las emisiones de calor mediante glándulas alrededor de la boca hasta poderosos músculos en una cola prensil. La tabla 22 sugiere ejemplos de funciones específicas de mutaciones y su efecto en el juego, que encontrarás en el apartado *Adquirir modificaciones* (página 86).
- **Armas incorporadas:** Algunas glándulas orgánicas pueden secretar fluidos nocivos para la salud: veneno líquido, gases corrosivos, incluso plasma generado en órganos internos. Si el mutante tiene forma de proyectar estas sustancias a voluntad, pueden utilizarse como arma. Por supuesto, cualquier mutación física como dientes, cuernos, garras, pinchos o protuberancias duras pueden usarse en combates cuerpo a cuerpo. Estas mutaciones son también funciones específicas y algunos ejemplos se pueden encontrar en la tabla 22.
- **Aspectos:** Al crear un personaje con una mutación, o al adquirirla durante el juego, se pueden designar aspectos relacionados con el cambio. Por ejemplo, una secreción de fluido aceitoso por todo el cuerpo puede hacer

Tabla 22. Ejemplos de ciberimplantes y mutaciones

Estas son algunas sugerencias de ciberimplantes y mutaciones para algunas partes del cuerpo, pero no pretende ser una lista exhaustiva, e incluso las funciones que aquí aparecen estarán disponibles solo si son coherentes con la ambientación del director de juego. Cuando la función conlleve una bonificación a una característica o habilidad, esta variará entre +1 y +4 según el modelo del implante o la naturaleza de la mutación.

Zona del cuerpo	Implante (I) o mutación (M)	Beneficio	Coste
Cerebro	(I) Chip de orientación visoespacial	+1 a Reflejos y +2 a	1
	(M) Lóbulo frontal hiperdesarrollado	+2 a Intelecto	1
Ojo	(I) Pupila cibernética	Visión infrarroja o térmica, a elección del comprador	1
	(M) Ojo compuesto	+4 a	1
Oído	(I) Tímpano de grafeno	Sintonizador de frecuencias de onda normalmente imperceptibles para el oído normal	1
	(M) Sónar	Sónar	1
Boca / lengua	(I) Papilas gustativas mejoradas	Analizar sustancias y detectar venenos	1
	(M) Lengua de serpiente	Veneno de daño C	1
Dientes / mandíbula	(I) Dientes metálicos	Mordiscos daño C	1
	(M) Colmillos afilados	Mordiscos daño C	1
Laringe	(I) Modulador de voz	+2 a y a cuando tiene que ver con el uso de la voz.	1
	(M) Cuerdas vocales cuádruples	El personaje puede lanzar gritos que causan daño m	1
Columna vertebral / caja torácica	Placa pectoral	RD 4	2
	Cartílago en lugar de hueso	El personaje es extremadamente flexible y puede invocar este aspecto para pasar por sitios estrechos, hacer contorsionismo, etc.	1
Pulmones / sistema respiratorio	Reserva interna de oxígeno.	El personaje no necesita respirar	1
	Branquias	El personaje puede respirar debajo del agua	1

que un personaje tenga «Escurridizo» o el desarrollo masivo de tejido muscular puede generar el aspecto de Fortaleza «Corpulento».

- **Funciones nuevas:** Aunque normalmente la capacidad de una mutación se acuerda con el director de juego, durante la partida un jugador puede proponer un nuevo uso para su mutación. Si es adecuado para el tipo de mutación, el jugador gasta un punto dramático para que esta función entre en juego.

Mutaciones y Transformación

Dejando a un lado los prejuicios de la sociedad ante los mutantes y la tendencia a considerarlos algo distinto de la especie original, es cierto que el mutante deja de ser lo que originalmente fue para convertirse en algo diferente. Está conversión no solo se da porque su cuerpo haya mutado, sino porque su cerebro se adapta a su nueva condición. La discriminación de los demás hacia su cuerpo mutante, las dificultades en el día a día, la incertidumbre ante la posibilidad de nuevos cambios… Todos estos factores harán del personaje mutante algo cada vez más distante con su especie original. Si el director de juego quiere representar esos cambios de conducta en su ambientación, puede utilizar las reglas de **Transformación** (ver a continuación).

Implantes y mutaciones: la Transformación

Ya se ha comentado que los personajes que sufren modificaciones en su físico, aunque sea por voluntad propia, tienden a cambiar su personalidad y comportamiento. La sustitución de miembros y órganos naturales por otros artificiales o la mutación corporal debido a sustancias o energías mutágenas provocan cambios involuntarios y a menudo desagradables para el personaje. Por cada ciberimplante o mutación que adquiera un personaje, ganará un punto de Transformación. Por cada punto así ganado, se elige un aspecto que describa o caracterice esa transformación. Si el punto de Transformación se adquiere cuando el personaje ya está creado, el aspecto elegido sustituye al anterior. Este aspecto puede estar relacionado con una habilidad o característica.

Ejemplo: *Durante la creación del personaje Danai Demon, su jugador decide que tenga un ciberimplante, injertos cibernéticos, lo que le proporciona mayor iniciativa en los combates y le da un punto de Transformación. Teniendo en cuenta este primer implante, el jugador elige «Respuestas automatizadas» como aspecto de Reflejos. Más*

Zona del cuerpo	Implante (I) o mutación (M)	Beneficio	Coste
Riñones / Hígado	Nanobots reparadores	+2 a las tiradas de Aguante	1
	Órganos duplicados	Gastando un punto Dramático se elimina una complicación física que acabe de adquirirse	1
Brazo	Servomotores.	+2 a Reflejos	1
	Tentáculos	+2 a y . El personaje puede emplear un punto dramático para hacer una acción extra con sus tentáculos.	2
Mano	Articulaciones desplegables.	El personaje puede usar este aspecto para alcanzar objetos a distancia	1
	Dedos extra	+1 a Reflejos y +2 a siempre que sea de índole manual	1
Pierna	Resortes musculares.	El personaje puede usar este aspecto para saltar grandes distancias	1
	Piernas hiperdesarrolladas.	+4 a	1
	Armadura subcutánea	2 RD	1
Piel	Piel venenosa	El contacto hace daño C (pero sin modificador al daño)	1
Varios miembros combinados	Las combinaciones pueden ser múltiples y el efecto concreto se convendrá con el director de juego. Por ejemplo, miembros inferiores y superiores cibernéticos conectados por un espinazo artificial podrían dar bonificaciones a pruebas de Fortaleza relacionadas con usar el cuerpo entero, como correr maratones o tareas de levantamiento de grandes pesos. Otro ejemplo sería la combinación de un arma incorporada en un brazo biónico, y este a su vez conectado a un sistema ocular de puntería.		Variable

Perder modificaciones

Gracias a que las modificaciones se expresan con Drama, resulta fácil aplicar las reglas de cambio y mejora cuando un personaje pierde sus modificaciones. Por poner un ejemplo, en la serie de cómics *X-Men* lobezno recibe unas garras de *adamantium* que sustituyen a sus garras de hueso originales. Después, en el transcurso de sus aventuras, las pierde, recuperando sus garras de hueso. Eso, en términos de juego, se plasmaría con una redistribución de los puntos (haciendo sus garras menos peligrosas) mediante la conversión en Drama.

Es decir, al igual que se pueden conseguir más puntos para habilidades y características a cambio de puntuación de Drama, se puede ganar más puntuación de Drama perdiendo puntos en habilidades y características.

adelante, entre las aventuras, jugador y director de juego convienen en que Danai gasta su reciente fortuna en implantarse un blindaje dérmico, lo que le permite resistir mejor el daño. Al ser el segundo ciberimplante, Danai adquiere un segundo punto de Transformación y el jugador sustituye el aspecto de Fortaleza por «Dura como el hierro». Finalmente, y como consecuencia de una grave secuela en un combate, el jugador de Danai decide que su mercenaria sustituye su brazo por uno biónico, que le proporciona una bonificación a ciertas tareas físicas, además de alguna herramienta. Como es su tercer ciberimplante, gana un tercer punto de Transformación. Además, el jugado decide cambiar su aspecto de por «Fría como una máquina». Danai es más que nunca una máquina de combate, pero a cambio parece menos hábil con sus congéneres, siendo más hosca e irritable.

Cada punto de Transformación representa un paso adelante en el cambio del organismo natural a algo diferente. Si bien el cuerpo se ve modificado poco a poco, el personaje difícilmente se adapta al cambio. Los puntos de Transformación oscilan entre 0 y 10 y cada nivel tiene unos efectos que van desde lo sutil a lo evidente, hasta que el personaje pierde por completo el control sobre su propio ser.

0 puntos: El personaje no ha sufrido aún ningún cambio, su comportamiento es normal.

De 1 a 3 puntos: Los primeros cambios provocan pequeños cambios de comportamiento, al principio tan sutiles que pueden pasar desapercibidos para otras personas. Algunos ejemplos de estos cambios son dolores de cabeza, náuseas, tics, hábitos distintos, pesadillas, pérdida de pelo, inquietud, etc.

De 4 a 6 puntos: El personaje empieza a tener problemas serios de conducta, fácilmente observables por otras personas. Son frecuentes problemas de ansiedad y adicciones a sustancias (alcohol, medicamentos, etc.). El personaje puede volverse frío y distante, poco empático o muy impulsivo y agresivo. Esta fase del cambio conlleva penalizaciones (−1 con cuatro puntos de Transformación, −2 con cinco puntos y −3 con seis puntos) a pruebas en algunas situaciones sociales relacionadas con los cambios del personaje.

De 7 a 9 puntos: Los problemas de conducta se agravan y pueden aparecer otros nuevos. Problemas de lenguaje, problemas cognitivos y de interacción son habituales. El personaje comienza a pensar y a comportarse como algo diferente al ser que era en un comienzo. Las conductas son estereotipadas y descontextualizadas en el caso de los ciberimplantes y, animales y primarias en el caso de las mutaciones. En esta fase las penalizaciones sociales relacionadas con los cambios del personaje son más graves (−4 con siete puntos de Transformación, −5 con ocho puntos y −6 con nueve puntos).

10 puntos: El personaje pierde totalmente el contacto con la realidad, al menos como el ser que algún día fue. Su mente es totalmente ajena a su identidad anterior. Sus motivaciones pueden ser tan absurdas y extrañas como se pueda imaginar y su comportamiento, errático o impredecible. El personaje es ahora prácticamente una máquina en su funcionamiento (en el caso de ciberimplantes) o una extraña y única criatura (en el caso de las mutaciones). En adelante será un personaje no jugador controlado por del director de juego.

Adquirir modificaciones

En las partidas que utilizan las reglas de ciberimplantes o mutaciones presentadas en este capítulo, los personajes pueden empezar con alguna de estas modificaciones o adquirirlas durante el transcurso de la historia.

El coste de un ciberimplante o mutación se paga en Drama. Cada punto que el jugador asigna a adquirir un ciberimplante o mutación para su personaje se traduce en:

- Dos puntos de característica (a la misma característica o un punto a dos características diferentes).
- Cuatro puntos de habilidad (como en el caso anterior, a la misma habilidad o a habilidades diferentes).
- Una nueva capacidad que se refleja en un nuevo aspecto. Por ejemplo, ser capaz de volar.
- Mejorar la categoría de daño o proporcionar 2 puntos de RD.

Dependiendo de la ambientación, el director de juego puede crear una reserva específica de Drama para emplear en estas mejoras (algo típico de ambientaciones en las que las mutaciones e implantes sean habituales), de manera que si un personaje no dispone de ninguna de ellas perdería esta ventaja (¡es el precio de estar fuera del sistema!). Otra opción para ambientaciones donde sea común pero no algo obligatorio es incrementar la puntuación de Drama inicial, de forma que si un jugador decide que su personaje no tenga implantes ni mutaciones, dispondrá de ese Drama extra. Por último, para ambientaciones en las que los implantes y

mutaciones sean algo raro, el jugador deberá pagarlo de su puntuación de Drama corriente.

Durante el transcurso de las partidas, las mutaciones e implantes se pueden adquirir como se especifica en las reglas de mejora o cambio (página 25).

Robots

Las máquinas dotadas de una inteligencia limitada y capaz de realizar tareas de forma autónoma se denominan robots. Un robot puede tener múltiples formas, desde las amorfas máquinas industriales hasta los replicantes con apariencia humana. Entre ambos extremos hay una variedad casi infinita de robots: con múltiples miembros o sin ellos, con propulsión mediante piernas, patas, orugas o repulsores magnéticos… Muchos tienen un aspecto vagamente humanoide y, de hecho, es muy habitual que en las historias de ciencia ficción se nos presenten con esta forma, en estos casos se los suele denominar androides. En cuanto a su inteligencia, los robots más simples pueden ejecutar sin asistencia una o dos tareas y los más complejos pueden superar en muchos ámbitos la inteligencia humana. Al ser máquinas, pueden estar equipados con todo tipo de artilugios mecánicos o electrónicos, como interfaces de ordenador, unidades de memoria, armamento, sistema de autorreparación, soldadores o herramientas... Todo dependerá de la función para la que se diseñó el robot.

Para crear un robot, el director de juego debe pensar en la función para la que está construido y su nivel tecnológico. Después asignará unos puntos para su creación, no hay un límite mínimo ni máximo de puntos. Los atributos de un robot son los mismos que los de un personaje cualquiera. Tiene características, habilidades y (si es adecuado) hitos y complicaciones. No obstante, los robots no tienen característica de Voluntad, salvo aquellos modelos diseñados para simular vida. Un robot de este tipo no puede hacer pruebas relacionadas con esa característica ni verse afectados por habilidades relacionadas con ella. Estos robots no atienden a súplicas, amenazas ni subterfugios y, por la misma razón, no intentan hacer engaños ni ardides emocionales. Son inmunes a efectos psiónicos o mágicos que afectan únicamente a seres vivos y, por regla general, tampoco se ven afectados por ningún efecto que se relacione con Voluntad. Por esto mismo, su Aguante será igual a su valor de Fortaleza.

Los robots, aunque no son seres vivos, tienen maquinaria vital integrada en muy poco espacio, sobre todo los modelos humanoides. A efectos de juego, esto quiere decir que el daño recibido se compara con el Aguante del robot de la forma habitual y los puntos se descuentan de su Resistencia. Los estados de salud también son los mismos que en los personajes normales. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que no se curan de la manera normal a no ser que tengan algún sistema de autorreparación. Lo más común es que un robot dañado deba ser reparado por un técnico especializado.

¡Ciborgs mutantes!

Las reglas de Transformación y las ideas para aplicar las reglas de las modificaciones físicas se han presentado diferenciando implantes cibernéticos y mutaciones. Pero puede ocurrir que en una ambientación los personajes quieran ser al mismo tiempo ciborgs y mutantes. En ese caso, los puntos de Transformación obtenidos por una y otra causa se suman. Por ejemplo, un superviviente de la Quinta Guerra Atómica ha desarrollado unas alas vestigiales que le permiten planear, un brazo largo acabado en ventosas y, además, se hizo implantar un arma de fuego en el pecho. Esto son dos mutaciones más un ciberimplante, por lo que en total este personaje habría obtenido 3 puntos de Transformación.

Algunos ejemplos de robot pueden encontrarse en el **Capítulo 11: Bestiario** (página 176).

Robots como personajes

Un androide o robot, si tiene capacidades intelectivas, se puede tratar como un personaje normal, por lo que no es preciso desarrollar reglas específicas para este tipo de criaturas. Si acaso, pueden utilizarse las reglas de razas (**Capítulo 3,** página 56) para crear la base de estos seres sintéticos. El personaje se crea, por tanto, de la misma manera que un personaje normal, pero hay que tener en cuenta las siguientes consideraciones, más las impuestas por el universo de juego.

- Solo algunos modelos muy avanzados pueden hacerse pasar por seres vivos inteligentes con sentimientos. Estos modelos son capaces de simular emociones y de interrelacionar su inteligencia con sentimientos. Cualquier otro modelo de robot no es capaz de ir más allá de la fría lógica artificial, por lo que en estos casos no tiene la característica de Voluntad, como ya hemos explicado en el apartado anterior.
- De la misma manera, solamente los modelos más modernos y especializados pueden simular ser un ente vivo en apariencia. La mayoría, en cambio, se identifican inmediatamente como robots.
- En las sociedades de la mayoría de los universos, un robot no es más que una mera propiedad. Aunque sus propietarios (o compañeros circunstanciales) pueden tomarles cariño y tratarlos con respeto e incluso amistad, los robots no se consideran ciudadanos de pleno derecho.
- Son inmunes a enfermedades y venenos convencionales, aunque a cambio son vulnerables a virus informáticos o a cualquier otro fenómeno que afecte a maquinaria electrónica, como los impulsos electromagnéticos. No necesitan comer, ni beber ni dormir, pero pueden requerir un mantenimiento específico, como quedarse en *stand by* un tiempo o recibir combustible.

Protecciones energéticas

Los campos energéticos de protección también son un lugar común en las historias de ciencia ficción. Los hay de muchos tipos y formas, se generan por todo tipo de artilugios y pueden interaccionar de múltiples maneras con el entorno. A veces pueden verse a simple vista, chisporrotean o desdibujan la silueta de aquello que protegen. Sin embargo, en ocasiones son invisibles y solo se aprecia su existencia cuando algo impacta contra ellos. Normalmente los generadores de este tipo de protección suelen representarse como objetos grandes y pesados, pero a veces son suficientemente pequeños como para proteger a un individuo. Las características concretas de un escudo de energía pueden usarse, además de para describir mejor su forma y función, como un aspecto que se puede activar, tal y como se describe en la mecánica básica. Algunos descriptores pueden ser: voluminoso, pesado, portátil, alto consumo de batería, invisible, solamente protege contra rayos, brillo rojizo, chisporroteante, desintegra lo que toca, ruidoso, no se puede apagar, área de un metro alrededor del cuerpo, etc.

En esta sección describimos categorías generales de escudos de energía. El director de juego decidirá cuál (o cuáles) de las siguientes categorías son adecuadas y existen en su ambientación de juego. También decidirá su disponibilidad, potencia y otros detalles que puedan usarse como aspectos.

Campos cinéticos: Los campos cinéticos suelen ser las armaduras personales definitivas creadas para que el usuario pueda moverse de forma libre y sin peso adicional. Los generadores de estos campos son pequeños y discretos y solamente se activan cuando los sensores del generador detectan un ataque con la suficiente velocidad. Si no fuera así, el portador no podría acercarse a objetos o interaccionar físicamente con otras personas. Con los sensores en funcionamiento, el portador está protegido contra balas o ataques veloces, pero puede abrazar a una persona, darle la mano o coger una pelota al vuelo. La parte negativa es que el escudo puede no activarse ante ataques relativamente lentos, como puñetazos, algunas cuchilladas o incluso balas rebotadas. Similares a los campos ultratecnológicos, los campos cinéticos proporcionan entre 1 y 10 puntos de RD. Sin embargo, para representar que estas protecciones reaccionan ante los impactos de mayor velocidad, es necesario que el ataque inflija un mínimo de puntos de daño (entre 2 puntos para los modelos más avanzados y 5 o 6 puntos para los más rudimentarios).

Campos ultratecnológicos: Cuando la tecnología es tan avanzada que los generadores de escudos no tienen fallos en su funcionamiento, su efectividad es siempre la misma, independientemente de cuánto la castiguen. Los campos ultratecnológicos proporcionan, siempre que el generador esté en funcionamiento, una puntuación en RD que puede variar entre 1 y 10.

Escudos de vacío: Los escudos de vacío son la tecnología resultante de avances en la comprensión de la antimateria. Un escudo de vacío responde al impacto de cualquier golpe, sea cinético o energético, creando una cantidad de antimateria equivalente a la del ataque, anulándolo por completo. Esta es al mismo tiempo su ventaja y su principal desventaja: el generador gasta su energía en responder a cualquier ataque, sea devastador o casi inofensivo. El escudo de vacío absorbe todo el daño infligido por un ataque a costa de agotarse, sin importar los puntos de daño del ataque. Cada generador de escudos de vacío tiene una capacidad variable para mantener escudos activos, que puede oscilar entre 1 y 6 escudos. El tiempo que necesita el generador para recuperar la energía para formar un escudo nuevo puede oscilar entre un minuto y varias horas, dependiendo de la calidad de la tecnología usada.

Ejemplo: *Un robot de guerra de la Federación Venusiana ataca de frente a un grupo de aventureros. Al ver a la temible máquina cargar desde la distancia, uno de los personajes dispara su último cohete antitanque contra él. El ataque impacta, haciendo 20 (5 + 7 + 8) puntos de daño. Sin embargo, el director de juego ni siquiera se molesta en consultar los puntos de Aguante del robot. Simplemente elimina uno de los tres escudos de vacío que lleva instalados. Los siguientes dos ataques que le impactan, esta vez de armas de pequeño calibre, eliminan los dos escudos restantes. A partir de ese momento, cualquier otro daño sobre el robot se aplica de la forma habitual. Ahora el personaje del lanzacohetes se arrepiente de no haber reservado su último proyectil…*

Escudos deflectores: Un generador de escudos deflectores (también llamados escudos antirrayo o antienergía) proporciona al vehículo, edificio o aparato en el que está instalado un número de puntos adicionales de Resistencia. Estos puntos son los primeros que se eliminan al recibir daño. Mientras queden puntos de Resistencia de los escudos, el objeto protegido no tiene que hacer tiradas de Aguante por daño masivo. Mientras el generador siga funcionando, los puntos de energía se recuperan a razón de uno por minuto. La Resistencia adicional que confieren estos escudos puede variar desde 5 puntos para los generadores más pequeños hasta 30 o 40 para los más grandes.

Escudos monouso: Un generador de escudos monouso proyecta un campo de energía que funciona hasta que el generador se sobrecarga y tiene que ser reparado. Similar a los escudos deflectores, proporciona al objeto protegido un número de puntos adicionales de Resistencia. Estos puntos son los primeros que se eliminan al recibir daño y la cantidad de puntos de Resistencia viene dada por el Aguante del escudo multiplicado por tres. Cada ataque deteriora el generador y este proyecta un escudo cada vez más débil hasta que desparece.

En términos de juego, cada vez que un escudo monouso recibe daño, primero se compara el valor de daño sufrido

con su Aguante. Si es igual o superior al mismo, el escudo ha recibido daño masivo y el jugador que lo maneja debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 12. Si falla esta tirada, el escudo pierde todos los puntos de Resistencia que le quedasen y queda destruido. Si el jugador que lo maneja tiene éxito en la tirada o si el daño sufrido era menor al Aguante, el escudo pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

Una vez agotados los puntos de Resistencia del escudo, el generador está frito y no puede generar más escudos hasta que se repare o se sustituya. Sin embargo, no hay que preocuparse si después de dejar a 0 el número de puntos de Resistencia del escudo aún sobran puntos de daño: en un último y espectacular fogonazo, el generador absorbe todo el daño de ese ataque. El Aguante de un escudo monouso oscila, dependiendo de su calidad y su tamaño, entre los 5 y los 20 puntos.

Muros de energía: Los escudos más grandes y con los generadores más potentes están instalados en naves espaciales inmensas o en la tierra firme de un planeta y son ideales para proteger entradas a complejos o incluso edificios de gran tamaño. Consumen una cantidad asombrosa de energía para su funcionamiento, por lo que no se encuentran en generadores portátiles. Un muro de energía es prácticamente indestructible y no puede ser franqueado mientras el generador siga funcionando. A veces, se programan desactivadores portátiles sincronizados con la frecuencia del muro de energía, de esta forma, los portadores del artilugio desactivador pueden atravesar al otro lado.

Comprar protecciones energéticas para tu personaje

Puedes adquirir protecciones energéticas para tu personaje, pero debes pagarlo con tu puntuación de Drama. Cada punto invertido en protecciones energéticas equivaldrá a una RD de 2 o a un valor de Aguante para el escudo de 1, según corresponda.

Otro equipo futurista

Como en el resto de capítulos de esta guía genérica, sería imposible cubrir todos los elementos de equipo que pueden aparecer en una historia. Como siempre, es la ambientación concreta la que da al director de juego la idea de qué piezas de equipo existen y están a disposición de los personajes. Como norma general, el equipo futurista suele tener fuentes de energía (si las necesita) más eficientes y silenciosas y tener un tamaño miniaturizado. También puede tener materiales más ligeros, duraderos o flexibles.

El equipo futurista no tiene por qué usar reglas diferentes a las ya expuestas en la mecánica básica. Simplemente tienen funcionalidades distintas y avanzadas, pero que no requieren reglas. Por ejemplo, una armadura completa futurista proporciona RD al portador, pero también puede tener otro equipo integrado: aparatos de comunicación, radar, sónar, aporte de oxígeno, aislamiento para sobrevivir en el espacio profundo… Nada de esto requiere reglas especiales.

De la misma forma, las armas pueden utilizar tecnología láser o lanzar chorros de plasma, proyectiles magnéticos o cualquier otra cosa, pero son armas que siguen las reglas de la mecánica básica. Las peculiaridades que aportan por su naturaleza (por ejemplo, un arma láser se recargaría enchufándola a la corriente, en lugar de recargando balas) son a su vez aspectos intrínsecos que pueden activarse con normalidad.

Protecciones energéticas y vehículos

Si estás usando las reglas del **Capítulo 9: Vehículos,** la regla sobre la disminución de daño de las armas al impactar contra vehículos se aplica también a los escudos instalados en ellos. Los generadores de escudos montados sobre vehículos (y sobre edificios) son más grandes y potentes, por lo que emiten un campo más eficiente.

La Red

La Red de redes, Internet o la Web son solamente algunos de los nombres que recibe el concepto de la conexión de multitud de ordenadores para compartir información digital, sin que haya un lugar donde se centraliza la información. Hoy en día estamos ya acostumbrados a utilizar esta red de información, aunque las historias de ciencia ficción nos ofrecen visiones alternativas de esta red de redes. A veces el usuario conecta literalmente su cerebro a la Red, sin usar una interfaz, así, el mundo virtual se asemeja al real, percibiendo los programas y a otros usuarios como objetos que se desplazan por el entorno. Otras veces el usuario utiliza interfaces habituales (los periféricos de un ordenador convencional) o gafas de realidad virtual. En cambio, otra imagen del uso de Internet es en la que el usuario teclea cientos de líneas de código con dedos como relámpagos, sin errar una sola vez, obteniendo cada vez más información protegida. Esta última escena nos evoca la figura del *hacker,* un pirata informático que sortea las protecciones de los datos contenidos en Internet para su propio beneficio. Fuente casi infinita de información, de problemas y de soluciones, Internet da muchas posibilidades para desarrollar partidas de rol.

Hackear

Forzar la entrada en un sistema de datos es la esencia del pirateo informático. No importa el modo en que el pirata

informático percibe el mundo virtual (líneas de código en texto plano o figuras animadas en un entorno 3D), su tarea es derrotar defensas para acceder al contenido de una red de datos. Para representar un asalto deliberado a una red protegida, un personaje puede realizar una prueba de Intelecto más una habilidad de relacionada con la informática contra una dificultad asignada por el director de juego, o bien una prueba enfrentada contra la habilidad de los encargados de la seguridad de la red en cuestión. Otra opción, si se desea que las acciones de piratería en la Red tengan mayor protagonismo, es utilizar las siguientes reglas.

El personaje intruso crea un programa para asaltar el sistema, como si fuera un combate virtual, donde el atacante siempre tiene la iniciativa y ningún contrincante está desprevenido. Un ataque no dura unos pocos segundos, sino que, dependiendo de la ambientación, el *hacker* necesita minutos u horas para ejecutar un solo asalto. Por supuesto, para que esto ocurra el atacante debe disponer de los recursos necesarios (normalmente, un ordenador y una conexión con el sistema que va a piratear).

La capacidad de ataque del programa es igual al Intelecto más una habilidad de adecuada, que se suma al resultado de una tirada en el momento del ataque informático. El total debe igualar o superar una dificultad igual al Intelecto más una habilidad de del diseñador del programa de defensa, más 5. En caso de superar la Defensa, el daño infligido al sistema es igual al dado C más Intelecto dividido entre cuatro (redondeado hacia abajo). El sistema tiene puntos de Resistencia por un valor igual al Intelecto del diseñador del sistema, multiplicado por tres. Una vez eliminados todos los puntos de Resistencia del sistema, este es traspasado y el personaje puede acceder a los datos que estaban protegidos.

Durante todo el proceso, intruso y defensor pueden utilizar aspectos con normalidad. Como siempre, estos aspecto pueden venir dados por características («Impaciente», «Genio intuitivo»), habilidades («*Hacker* nato»), hitos («La compañía gastó millones en su sistema informático»), complicaciones («Se creó en la época analógica») o aspectos intrínsecos («Cortafuegos redundante», «Tengo todo el tiempo del mundo»).

Un crítico y una pifia en una tirada de ataque informático tienen el mismo efecto que en combate (ver página 40): resultado de éxito o de fallo automático con la asignación de aspectos temporales relacionados y un multiplicador al daño en caso de crítico.

Hasta ahora hemos supuesto que el sistema invadido es pasivo, por lo que un *hacker* habilidoso puede superar cualquier defensa virtual si dispone del tiempo suficiente. Sin embargo, esto no tiene por qué ser así. El sistema puede disponer de guardianes, en forma de programas que ataquen a su vez al invasor. En este caso, después del primer ataque del *hacker,* el sistema tiene a su vez un turno de ataque contra el programa invasor. El sistema ataca una vez por cada programa guardián que tiene activo. Las reglas de ataque son las mismas que se han descrito, solo que esta vez el ataque es el Intelecto más del sistema y la Defensa es Intelecto más del *hacker.* Si se eliminan todos los puntos de Resistencia del programa intruso, el sistema derrota al *hacker.*

Ser derrotado por un sistema de defensa digital puede tener distintas consecuencias, según cómo se haya concebido la Red. Quizá se disparen alarmas que provoquen la activación de más sistemas defensivos, el contenido se bloquee o incluso se autodestruya. El *hacker* puede perder la capacidad de acercarse de nuevo a ese dominio digital o incluso la posibilidad de conectarse a la Red durante un tiempo. En casos en los que la conexión se realiza directamente a través del cerebro, el *hacker* puede sufrir daños físicos en forma de latigazo neuronal, puede ser tanto daño real como el daño virtual que acabó con el programa invasor. Quizá la alarma se dispare en el mundo real y equipos armados de seguridad busquen el origen de la intrusión digital. En el peor caso, las alarmas pueden dispararse en el mismo momento en que comienza la intrusión (incluso aunque el programa intruso no sea atacado), de forma que el *hacker* tenga un tiempo limitado antes de que las fuerzas de seguridad rastreen el origen del ataque y se personen con las pistolas a punto.

Ejemplo: *Danai Demon y Paul Pignon han conseguido colarse en la sede de Fushida Inc. en Neo-Tokio. Solamente necesitan acceder a direcciones de empleados de nivel intermedio para saber dónde encontrar un objetivo, pero este tipo de información se guarda en una red local. Los intentos anteriores de Paul para conectarse mediante una red inalámbrica han sido infructuosos. Una vez dentro del edificio, Paul Pignon conecta su implante cortical a una terminal. Rápidamente navega por los distintos niveles de información hasta llegar a un directorio protegido que parece prometedor. El* netrunner *lanza un programa agresivo contra el sistema. Hace una prueba enfrentada, obteniendo una tirada de 2 más Intelecto 6 más «*Hacker *escurridizo» 5, por un total de 13. Esto no es suficiente para superar la defensa del sistema (Intelecto del diseñador del sistema 4 más «Administrador de red» 6 más 5, que suman 15 en total). El jugador decide repetir su tirada, gastando un punto dramático para activar un aspecto intrínseco, ya que hace poco ha comprado el último modelo de implante para redes de Neo-Tokio. Repite su tirada y obtiene 6, 10 y 10. ¡Un crítico! Supera automáticamente la Defensa. También hace doble daño y, teniendo en cuenta que el dado C es un 10, hace 20 puntos de daño al sistema, que tiene solo 12 puntos de Resistencia (4 del Intelecto del creador, multiplicado por tres). Elimina todos los puntos de Resistencia, por lo que el* hacker *entra en el directorio en pocos minutos. Allí encuentra la dirección que necesita.*

Animada por la facilidad con la que han entrado en el sistema, Danai convence a Paul para que continúe accediendo a niveles más protegidos de la red. Argumenta que ya que están en el edificio, bien


011

pueden abrirse paso a niveles superiores para investigar directamente en la oficina de su objetivo. Paul encuentra la ruta hasta el sistema que otorga códigos de acceso y allí lanza un programa para piratear alguno. El jugador obtiene esta vez un 5 en su tirada y un total en la prueba de 16 (5 + 6 + 5). Sin embargo, este sistema está diseñado por otro programador más capaz. Después de unos minutos de furiosa concentración, Paul no es capaz de atravesar las defensas. En cambio, se activan dos programas guardianes, que reaccionan a la intrusión atacando a la representación virtual del hacker. *Ahora se han vuelto las tornas y Paul es el defensor con una Defensa de 16 (Intelecto 6 más* . «Hacker *escurridizo» 5 más 5). El primer programa guardián ataca usando Intelecto del diseñador 5 más* . «Netrunner *retirado» 7. El director de juego obtiene 2, 5, 7 en su tirada, por lo que el total supera la Defensa de Paul (5 + 5 + 7) y causa un daño a su programa igual a 5. El jugador de Paul resta los puntos al total de 18 (el triple de su Intelecto) dejándolo en 13. El segundo programa guardián también ataca con éxito al programa del* hacker, *infligiendo 7 puntos más de daño y dejando su reserva de Resistencia en 6 puntos.*

Paul Pignon suda profusamente mientras se concentra para recomponer su programa e intentar acabar con el sistema de defensa antes de que los programas guardianes corten su conexión. Durante los siguientes minutos, Danai Demon mira atónita cómo su compañero gruñe con los ojos cerrados y se agarra la cabeza con las manos, intentando algo que ella no puede ver. El siguiente ataque de Paul consigue superar la Defensa del sistema (17), pero el director de juego ve conveniente darle un punto dramático activando el aspecto del diseñador del sistema «Netrunner retirado», ya que sin duda se sabe todas las triquiñuelas del oficio. El jugador de Pignon repite los dados que le indica el director de juego y coge el dado m, por lo que falla la tirada. Es de nuevo el turno de los dos programas guardianes. El primero ataca con éxito, provocando 7 puntos de daño. Esto elimina todos los puntos de Resistencia que le quedaban al programa de Paul, destruyéndolo. Pero no solo eso, sino que la destrucción del programa rompe bruscamente la conexión de Paul con la red ¡provocándole daño neural! El personaje recibe también 7 puntos de daño real. Este daño es mayor que su Aguante 4, por lo que el jugador hace una tirada de Aguante para no sufrir daño masivo. El jugador supera la prueba, aun así, Paul Pignon se arranca los cables de conexión cortical entre alaridos, con sangre asomándole por una fosa nasal. Por si fuera poco, el netrunner *sabe que se han activado alarmas en el edificio. Agotado, hace gestos a Danai para que le siga mientras se dirige hacia la salida. La vida es dura para un* hacker *en Neo-Tokio.*

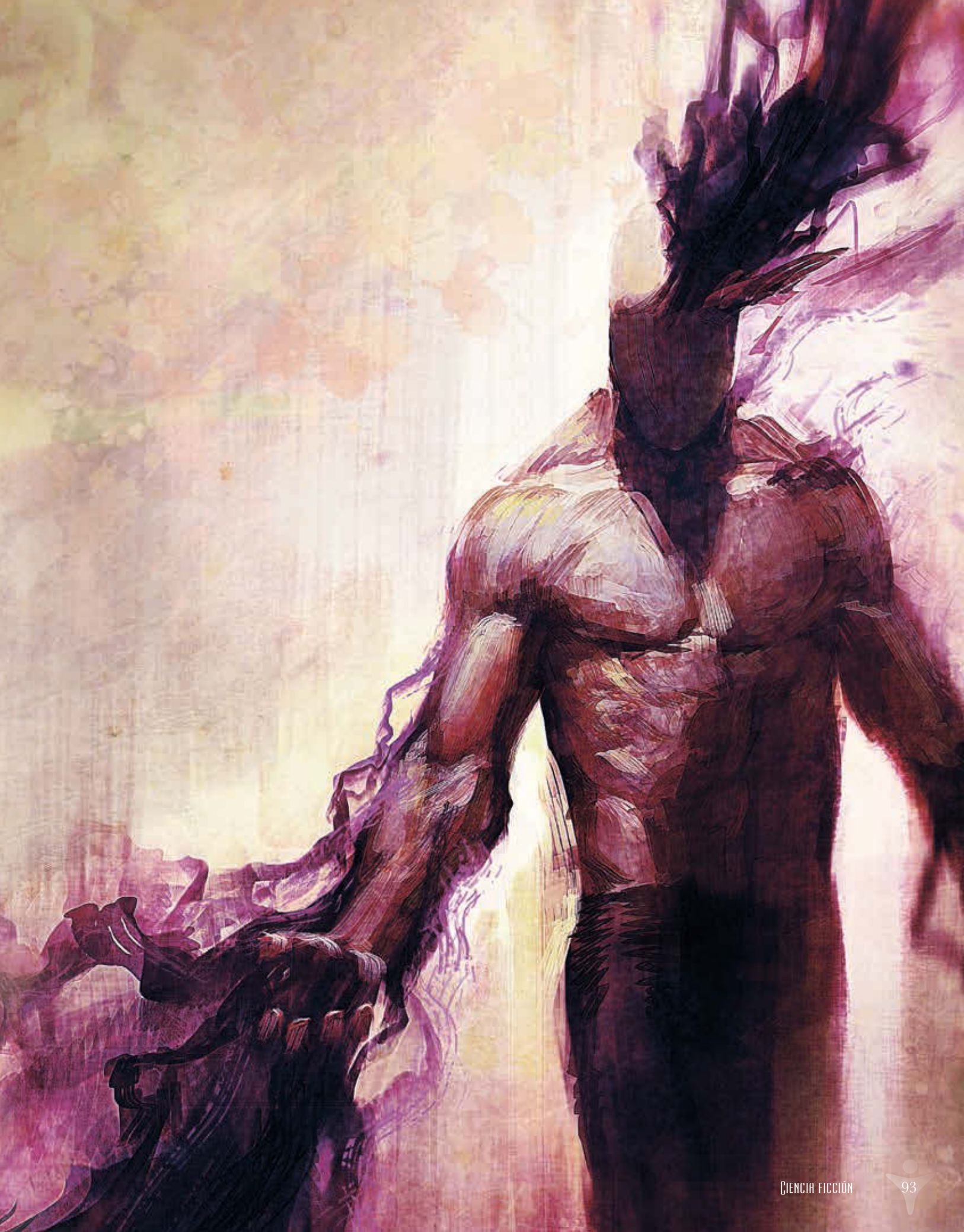
Psiónica

La mente es una potente herramienta capaz de realizar veloces cálculos, tomar decisiones, hacernos sentir emociones y ejecutar conductas, todo ello al mismo tiempo que mantiene todas las funciones biológicas de nuestro cuerpo. El sustrato biológico de la mente, el cerebro, es un órgano tan complejo que aún no se conoce todo su potencial. A través de los sentidos, el cerebro se encarga de recibir, filtrar y procesar cantidades ingentes de información y de poner en marcha respuestas rápidas incluso cuando el individuo no es consciente de que lo está haciendo. Empatía, anticiparse a otras personas, intuición, decisiones acertadas por instinto, habilidad para sugestionar a otros… Estas capacidades son habituales en el ser humano. Pero, ¿y si la mente se puede desarrollar para llevar estas capacidades más allá de lo normal? Hay quien dice que el ser humano no ha alcanzado su potencial psíquico. Otras especies alienígenas, seres de otros mundos o dimensiones, o los propios humanos dentro de miles de generaciones, podrían tener la habilidad de leer la mente, de convencer a otros seres sin mediar palabra o de modificar sus percepciones y pensamientos simplemente con el poder de su mente. Este apartado recoge estas ideas y propone reglas para representarlas mediante el sistema **Hitos.**

Las capacidades psiónicas (también llamadas capacidades psíquicas) se diferencian de la magia o la brujería en que no son habilidades místicas, no es necesaria la intervención de una energía divina, arcana o demoníaca para que un psiónico utilice sus poderes. El efecto producido por un poder psiónico no es habitual y puede sorprender y asustar a los que lo contemplan, sin embargo, este efecto se obtiene sin alterar las leyes físicas del mundo.

Las habilidades psiónicas pueden tener distintos orígenes. El director de juego que quiera utilizar las reglas de este capítulo decidirá cuál o cuáles son los orígenes posibles que justifiquen los poderes especiales de un psíquico:

- **Entrenamiento mental:** Se consigue a través de estricta disciplina y años de práctica. Una vida de meditación, ascetismo, oración y ejercicios dirigidos por un maestro son probablemente el requisito para desarrollar la mente de esta manera. Ejemplos de este tipo de psíquicos son los miembros de algunos templos monásticos.
- **Desarrollos a partir de mutaciones de organismos pensantes:** Las investigaciones biológicas descubren poco a poco el funcionamiento y potencial de la mente. Si el soporte biológico de la mente (el cerebro) muta, probablemente las funciones que puede llevar a cabo también lo hagan. Sea por accidentes de la naturaleza o por ingeniería genética mediante ADN, los poderes psiónicos pueden ser el resultado del cambio físico del cerebro.
- **Aumento de potencial mental mediante implantes artificiales:** Parecido al caso anterior, pero esta vez los poderes se adquieren siempre mediante desarrollo científico, usando nanotecnología, implantes cerebrales o cualquier otro injerto de maquinaria que multiplique la capacidad mental.
- **Efecto de sustancias:** Las conexiones neuronales del cerebro se ven afectadas por sustancias de todo tipo. Los agentes psicotrópicos y otras drogas más comunes (como el alcohol) producen cambios en la conducta, en la percepción y en otras capacidades



Inténtalo otra vez

Mediante las reglas que se presentan en este capítulo, un psiónico puede utilizar sus habilidades especiales tantas veces como quiera. Al ser habilidades sutiles, un psíquico puede fallar una tirada para influir mentalmente a su interlocutor y querer volver a intentarlo al minuto siguiente. Sin embargo, al igual que con las habilidades normales, insistir no tiene por qué dar mejores resultados. Un blanco puede mostrarse inmune a ese efecto mental concreto o puede prevenirse de forma inconsciente contra futuros asaltos mentales. De la misma manera, un intento de alterar el propio cuerpo puede no dar resultado e intentos posteriores pueden ser igualmente infructuosos. El director de juego aplicará su criterio para decidir si una habilidad psiónica puede volver a utilizarse o si se debe esperar un tiempo o cambios en la situación para ello. De manera alternativa, el director de juego puede permitir intentos repetidos de una habilidad psiónica, pero aumentando la dificultad con cada intento.

mentales. Las sustancias especiales pueden alterar la mente y multiplicar su potencial, dotando al individuo de habilidades psiónicas.

En algunos universos, los orígenes de las habilidades psiónicas son mixtos. Por ejemplo, los *mentat* del universo de *Dune* se entrenan durante años en habilidades sobrehumanas de computación y además potencian sus capacidades ingiriendo jugo de *safo*.

Las personas que usan capacidades psiónicas pueden ser individuos solitarios, incomprendidos, que aprenden por las malas que sus extraños poderes no están bien vistos por la sociedad. A menudo ni siquiera están tolerados y pueden ser acusados de brujería, satanismo o algo peor y acabar linchados. Algunos psíquicos pueden aprovechar este halo de misticismo a su favor y desarrollar un negocio alrededor. Las capacidades psíquicas están mejor aceptadas si se cubren de espectáculo y farándula, por lo que un psíquico puede anunciarse como hipnotista, mentalista, adivino o algo semejante. Otros individuos prefieren ocultar sus habilidades bajo otro disfraz distinto. Un detective puede ocultar el origen de sus conclusiones tras la fachada de intuición de experto, corazonadas o capacidades deductivas, por ejemplo, cuando en realidad ha podido leer la mente de un sospechoso.

En otros casos, hay sociedades (secretas o no) que están formadas por miembros con habilidades psiónicas, por lo que gozan de cierto apoyo y comprensión, como los que nombramos a continuación.

- **Grupos minoritarios:** Desde sectas hasta clubs de caballeros, pasando por congresos paracientíficos. Son pequeñas agrupaciones de individuos, de los que unos pocos son psíquicos. A menudo la sociedad los considera gente extravagante y no se los toma muy en serio.
- **Órdenes monásticas:** Estas instituciones suelen formarse en torno a una profunda filosofía de vida y tienden a desarrollar sus actividades al margen de la sociedad. A veces, alguno de sus miembros abandona el monasterio y usa sus habilidades en una sociedad que no las comprende.
- **Agencias gubernamentales:** Algunas ramas de agencias de seguridad reclutan o entrenan a agentes con potencial psiónico. Suelen ser agentes con carta blanca para sus misiones y que operan más allá del marco legal. Sus hallazgos deben tratarse con delicadeza y no suelen llegar a vías legales. Por ejemplo, es difícil encerrar a un criminal llevándolo a juicio cuando todas las evidencias del caso se han recogido mediante habilidades que, teóricamente, no existen.

Por último, existen universos donde las capacidades psíquicas existen abiertamente y son toleradas. Puede ocurrir que solo unos pocos individuos sean psiónicos y tengan puestos de especial responsabilidad, lo que los convierte en seres envidiados, temidos u odiados, y a veces todo eso a la vez. También puede ocurrir que una sociedad entera tenga estas capacidades. Algunas razas muestran capacidades psiónicas de forma natural, como los insectores del universo de *El juego de Ender,* capaces de compartir pensamientos de forma instantánea con otros miembros de su colmena.

Habilidades psiónicas

Con las reglas de este capítulo, la psiónica solo tiene efectos mentales. Aunque estos efectos mentales pueden tener consecuencias físicas apreciables en organismos biológicos, no hay poderes psíquicos con efectos puramente físicos o materiales. Por lo tanto no presentamos reglas para telequinesis, piroquinesis o poderes que de alguna forma influyen sobre las leyes físicas naturales (ver página 103).

Los poderes psiónicos se adquieren y se ponen en marcha como una habilidad más. Las habilidades psiónicas se acompañan del símbolo y se pueden comprar durante la creación de personajes con los puntos destinados a habilidades. Puesto que dichos puntos son compartidos, tener habilidades psiónicas a un nivel elevado implica tener un menor nivel en habilidades mundanas. Aunque tener habilidades psíquicas pueda parecer tentador, hay que recordar a los jugadores que sus personajes tienen que utilizar con frecuencia el resto de habilidades mundanas.

Nota: Si el director de juego entiende que en el universo en el que se desarrolla la partida las habilidades psiónicas son algo tan común como andar o respirar, puede determinar dotar a los personajes con algún punto extra de habilidades, con el uso exclusivo de adquirir habilidades psiónicas. No se recomienda que estos puntos adicionales sean más de cuatro o cinco.

Al igual que el resto de habilidades, las habilidades psiónicas tienen un nombre concreto que puede activarse como aspecto de la forma habitual. El nombre de cada habilidad psiónica será mejor cuanto más específico y cuanto más acorde con el trasfondo del personaje. Mientras que «Control mental» es un nombre pobre y demasiado general, «Titiritero de emociones» o «Provocar ira» son nombres más ricos en contexto y mucho más específicos.

Aunque las habilidades psiónicas suelen apuntar al tipo de efectos que se pueden obtener con ellas, distintos efectos psiónicos pueden conseguirse con la misma habilidad. Por ejemplo, «Ordenador humano» puede utilizarse para memorizar una lista de nombres de un archivo que el personaje ha visto durante un par de segundos, pero también puede utilizarse para hacer complejos cálculos de trayectoria y mejorar la puntería disparando un cañón a un objetivo lejano. En esto, las habilidades psiónicas se parecen al resto de habilidades: jugador y director de juego tienen que estar de acuerdo en que la habilidad que se pretende usar es adecuada.

Ejemplo: *Natasha, una agente veterana de la extinta Unión Soviética, utiliza «Ojos intensos» para intimidar a un coronel del ejército ruso. Una mirada heladora deja tieso al habitualmente inamovible militar y Natasha consigue los documentos que necesita sin necesidad de pronunciar una sola palabra. Más adelante, Natasha quiere evitar que un agente norteamericano se dé cuenta de que Dimitri (otro agente ruso) le está robando la cartera. Propone al director de juego usar de nuevo «Ojos intensos» durante la conversación con el norteamericano para atraer toda su atención. El director de juego entiende que la habilidad es adecuada para este efecto concreto. Natasha supera la prueba y Dimitri roba la cartera a placer porque el americano es incapaz de ver más allá de los ojos de Natasha.*

Usar habilidades psiónicas

La prueba para usar una habilidad psiónica es el resultado de la tirada más la Voluntad más la habilidad de . La dificultad, como en el resto de habilidades, depende del efecto que se intenta conseguir y de la situación en la que se encuentra el personaje.

Ejemplo: *Gunther Maxwell, un Psi-corp de la Tierra, lleva tres días avanzando por las zanjas pantanosas de Marte. Aunque su armadura corporal le proporciona nutrientes básicos y humedad, la fatiga por no comer comienza a hacer efecto. El personaje que interpreta a Gunther decide utilizar la técnica «Autorregulación corporal» para eliminar los efectos de la fatiga. El director de juego determina que es una estrategia habitual en estos comandos cuando están en campaña, por lo que asigna una dificultad de 11 (fácil).*

Más adelante, en el viaje de vuelta a la Tierra, una señal de socorro proveniente de los anillos de Saturno altera su rumbo. Para semejante viaje, los Psi-corps a bordo de la nave espacial deben hibernar

Ataques mentales y *gore*

Un ataque mental produce una sobrecarga en la mente del objetivo. A nivel biológico, el cerebro recibe una presión extraordinaria que puede provocar daño, desde mareos leves o confusión hasta una embolia mortal. Aunque la víctima muera de forma fulminante, el efecto aparente es sutil, al fin y al cabo, este tipo de infartos cerebrales ocurren con frecuencia. La víctima se desploma, desmayada o muerta, sin más síntomas aparentes que un sangrado nasal. Sin embargo, algunos ejemplos de ataque mental en cine y televisión son más llamativos y aparatosos. Es el caso de *Scanners*, donde un asesino con poderes psíquicos acaba con sus víctimas reventándoles la cabeza literalmente. Este tipo de ataque mental tiene un efecto que desafía las leyes físicas, por lo que el director de juego deberá sopesar si quiere un efecto más realista o más espectacular.

Tabla 23. Modificadores (acumulables) a la dificultad de poderes mentales sobre otros personajes

Actitud del blanco	El blanco desea ser afectado por la capacidad: −5. El blanco está dormido, hipnotizado o en un estado de relajación equivalente: −2. El blanco está resistiendo activamente la capacidad: +2.
Salud del blanco	El blanco está herido: −2. El blanco está malherido o moribundo: −5.
Manipulaciones mentales	Se induce a hacer al blanco algo que es concordante con sus intereses: −2. Se induce a hacer al blanco algo que es contrario a sus intereses: +2. Se induce a hacer al blanco algo que es peligroso para él o sus allegados: +4. El blanco no es de la misma especie que el psíquico: de +2 a +4 (en función de las diferencias entre especies). El blanco no es de la misma cultura que el psíquico: +1. El blanco no tiene inteligencia superior: −2.
Ataques psiónicos (daño básico m)	El ataque no produce daño real, solo dolor: −2. El ataque hace un grado extra de daño: +2.

si quieren sobrevivir a los meses de viaje estelar. Aunque también es una técnica usada por los comandos psíquicos, el esfuerzo de reducir al mínimo las funciones vitales es mucho mayor. El director de juego asigna una dificultad de 17 (media) para la prueba de «Autorregulación corporal». Quizá, si la nave en la que viaja Gunther hubiera estado preparada para estos largos viajes (con sistemas de soporte vital o algún artefacto semejante), el director de juego hubiera reducido la dificultad a 13 o menos.

Las habilidades psiónicas que afectan a otros requieren que el psíquico perciba al objetivo de algún modo, puede simplemente verlo u oírlo, depende del efecto deseado y del criterio del director de juego. Cuando una habilidad psiónica se usa para interactuar con otro personaje, el éxito de la habilidad depende de la resistencia de la mente del objetivo. La dificultad de utilizar una habilidad psiónica sobre otro personaje es 10 más Voluntad del blanco más los modificadores correspondientes, que pueden consultarse en la tabla 23.

Todos los modificadores anteriormente descritos pueden activarse como aspectos de la forma habitual.

Ejemplo: *Un fugitivo con poderes psiónicos trata de convencer a un agente de Psipol (una agencia que se encarga de vigilar los fenómenos sobrenaturales) de que él no es el buscado criminal que realmente es. La voluntad del agente es 2, así que la dificultad básica es 12. El agente ha sido prevenido de que el criminal que busca tiene capacidades psiónicas, por lo que activamente trata de mantenerse concentrado y atento (resistiendo activamente la capacidad, +2 a la dificultad). Además, no reconocer al fugitivo es contrario a los intereses del agente, pues lleva meses en el caso y hay grandes posibilidades de ascenso por capturarlo (un +2 adicional). La dificultad total es 16 (12 + 2 + 2). El psíquico fugitivo tiene Voluntad 5 y una habilidad de «Voz penetrante» 7, así que suma 12 al resultado de los dados. Tira los dados (con los resultados 8, 3, 2) obteniendo un total de 15. Aunque hubiera superado la prueba con la dificultad básica, no ha tenido éxito debido a los modificadores. Ahora tiene problemas de verdad con el agente…*

Efectos psiónicos

A continuación, te ofrecemos las descripciones de algunos efectos que pueden generarse con la psiónica. No obstante, ten en cuenta que estos efectos no son descripciones de habilidades, sino los fenómenos que se pueden provocar usando las habilidades psiónicas adecuadas.

Alterar la percepción

Las falsas percepciones son comunes y frecuentes en la vida diaria. Por fatiga, estrés o falta de atención, nuestra mente no procesa correctamente lo que nuestros sentidos perciben. A veces no somos capaces de ver un objeto que tenemos delante o de escuchar un sonido presente y audible. Por el contrario, a veces creemos ver o escuchar cosas que no existen, incluso podríamos notar que alguien nos toca cuando en realidad estamos solos. Estas percepciones pueden ocurrir debido a nuestro estado de ánimo o incluso a trastornos graves. Aunque son alteraciones momentáneas, pueden tener consecuencias importantes. Por ejemplo, no distinguir una señal de peligro en la autopista puede provocar un accidente. Un personaje con la habilidad psiónica adecuada puede provocar estas falsas percepciones en el blanco. Normalmente este efecto es inmediato y no se prolonga en el tiempo.

Ejemplo: *Sofía es una raterilla que está hurgando ahora en una cafetería concurrida. Quiere un perrito caliente, pero la encargada está en medio y no puede cogerlo discretamente. Sofía usa su habilidad de «Ventriloquía» sobre la encargada. Supera la prueba y la encargada gira la cabeza, ya que juraría haber escuchado claramente como algún cliente decía « ¡Disculpe!». Aunque no tiene claro de dónde venía la voz, la mujer se aleja en dirección a las mesas de los clientes, buscando al dueño de aquella voz. Mientras, Sofía se frota las manos y se acerca al recipiente de los perritos calientes.*

Ataque mental

El psíquico presiona la mente del blanco con la intención de dañarlo. Una habilidad psiónica que sirve para dañar a un blanco hace daño m. Un jugador puede decidir aumentar la dificultad de su ataque a cambio de provocar más daño. Cada +2 de dificultad eleva una categoría de daño (de esta forma, un +2 causa un daño C, un +4 causaría daño M, un +6 daño mC, etc.). Hay que tener en cuenta que un ataque puede provocar daño o no, por ello, al aumentar la dificultad del ataque, se corre el riesgo de no alcanzar la dificultad y no hacer ningún daño en absoluto.

Biofeedback

El psíquico es capaz de identificar e interpretar las respuestas de su propio cuerpo con todo detalle. Puede conocer su temperatura, tasa cardíaca o si tiene alguna enfermedad o veneno en el organismo, aunque no tiene por qué conocer qué enfermedad o veneno. Además, tiene control sobre algunos parámetros corporales propios. Podría, por poner algunos ejemplos:

- Modificar en dos o tres grados centígrados su temperatura.
- Relajarse a voluntad o, por el contrario, aumentar sus pulsaciones.
- Frenar los efectos de un veneno aplazando o disminuyendo el daño que provoca (el efecto concreto dependerá del tipo de veneno).
- Disminuir la actividad cerebral, emitiendo ondas similares a las que el cerebro emitiría cuando el sujeto está aletargado o dormido.
- Reducir los efectos del paso del tiempo sobre el cuerpo. Esto suele requerir múltiples usos de forma habitual y no tiene efectos inmediatos en una partida. Sin embargo, los psíquicos que usan estos efectos tienen una longevidad envidiable.
- Reducir el umbral de dolor hasta límites tolerables. Un psíquico que provoca este efecto superando una



prueba a dificultad 15 puede reducir en 2 puntos la penalización por daño (así, un personaje herido no tendría penalización y un personaje malherido tendría una penalización de –3). Además, podrá añadir un +4 a sus tiradas de Voluntad más para resistir torturas (ver cuadro de texto *Tortura* en la página 45).

Los efectos de esta técnica duran una escena o hasta que ocurra un evento que lo modifique de nuevo. Por ejemplo, un personaje que se haya relajado con este efecto podría volver a tener ansiedad si le ocurre algo estresante.

Bloqueo mental

Algunos psíquicos ponen mucho empeño precisamente en que no les afecten los efectos psíquicos. Celosos de su intimidad, paranoicos de la conspiración, agentes entrenados en resistir interrogatorios… Sea como sea, estos personajes desarrollan sus habilidades para resistir las intrusiones de otros psíquicos. Un psíquico con la habilidad adecuada puede realizar una prueba enfrentada de Voluntad más la habilidad de (con una penalización de –2 si no está prevenido contra la intrusión) contra la tirada de del atacante. En caso de igualar o superar el total de la tirada del atacante, el efecto queda cancelado.

Ejemplo: *Gunther Maxwell y su escuadra de Psi-corps han caído en una emboscada. Durante el tiroteo, los bien entrenados comandos han podido repeler a los rebeldes saturnianos. Sin embargo, uno de los rebeldes está usando poderes psiónicos contra los Psi-corps. Dos de los compañeros de Gunther han caído ya desplomados, aparentemente sin ninguna herida. Gunther siente el cosquilleo de otra mente tanteando la suya y prepara su defensa. La Voluntad del Psi-corp es 4, por lo que la dificultad del misterioso atacante en su ataque mental es 14. El rebelde obtiene un 17, por lo que ha atacado con éxito, provocando a Gunther daño m. Sin embargo, este intenta bloquear el ataque con una habilidad adecuada. Suma Voluntad 4 más «Muro de voluntad» 6 más su resultado del dado C, un 3. Como esto no es suficiente, el personaje que interpreta a Gunther activa la propia habilidad como aspecto, repitiendo la tirada y eligiendo el dado M, un 7. En total obtiene 17 (4 + 6 + 7), de modo que empata la tirada del atacante y cancela su ataque.*

Computación

La mente del psíquico funciona como un ordenador artificial. No solo utiliza los heurísticos propios de los seres vivos para tomar decisiones con mayor rapidez, sino que además tiene una capacidad de procesamiento muy superior, reduciendo errores y ahorrando tiempo de cálculo. El personaje podrá realizar cálculos de todo tipo con precisión, pero siempre relacionados con el nombre de la habilidad. La dificultad de la prueba dependerá del cálculo que se pretenda hacer, por ejemplo, calcular si una estructura aguantará determinado peso será fácil, mientras que calcular una trayectoria orbital teniendo en cuenta la gravedad de una estrella, el planeta y dos satélites será dificultad media o incluso difícil.

Comunicación

A veces, una mirada vale más que mil palabras. El lenguaje corporal de las personas puede transmitir mensajes de forma inconfundible. El psíquico puede ir más allá y provocar este efecto sin ni siquiera mirar a un interlocutor y sin tener que hacer ningún gesto. Mientras el blanco esté relativamente cerca, el efecto psiónico puede funcionar. Este efecto no permite transmitir frases literales, pero sí comunicar sensaciones e intenciones: llamadas, advertencias, afirmaciones, negaciones, sensación de estar en lo correcto… Este tipo de mensajes son los que se pueden transmitir con este efecto. A un mayor nivel de dificultad, se pueden transmitir imágenes, instantáneas que dan mucho más detalle sobre una escena, pero no dicen nada sobre la actitud del emisor hacia esa escena.

La dificultad dependerá de la cantidad y cercanía de los blancos, de la cantidad y tipo de información que se pretende transmitir y de otros factores. Por ejemplo, el psíquico podría acompañar el uso de su habilidad de con otros gestos no verbales, facilitando su tarea. Al utilizar este efecto sobre un blanco voluntario hay que recordar aplicar un modificador de –5 a la dificultad.

Ejemplo: *Un grupo de personajes está amenazando al Meca-Obispo de Canterbury. Aunque el poderoso clérigo está asombrado por el sigilo con el que han entrado los intrusos, compone una mueca digna y comienza a negociar con ellos. Mientras tanto, concentra su mente en comunicarse con los guardias de la catedral. Los guardias están en otra sala, aunque no demasiado lejos; además, el clérigo pretende llamar a los seis guardias que hay disponibles. El mensaje es sencillo, es simplemente una llamada, y además los guardias están dispuestos a atender las necesidades del Meca-Obispo. Por todo esto, el director de juego decide asignar una dificultad de 15 para este efecto psiónico. El sacerdote utiliza su Voluntad 5 más «Oratoria del Más Allá» 6 más un resultado de la tirada de 6, lo que da 17. De la misma forma que el Meca-Obispo atrae la atención de sus fieles durante las ceremonias, los guardias del templo tienen la sensación de que deben acudir ante la presencia del prelado y dirigen sus pasos hacia donde se encuentra. Aunque el obispo querría revestir su mensaje de urgencia y de sensación de peligro, el director de juego interpreta que la habilidad no es adecuada para conseguir ese efecto extra.*

Ejemplo: *Philipp «Seis Dedos» está jugando unas manos de póquer en un club de caballeros. Las apuestas están altas y en el momento convenido el doctor Hans Stroop interviene. Situado cerca de la mesa de juego puede ver las cartas de uno de los oponentes de Philipp. Utiliza «Mentalismo de salón» para transmitir la combinación de cartas. Aunque este tipo de información de complicada, Philipp está muy cerca y espera la información de forma voluntaria. El director de juego asigna una dificultad de 12 y el jugador de Hans Stroop tiene éxito en la tirada. De repente, «Seis Dedos» sabe cuál es la mano de su contrincante y prepara su apuesta con confianza.*

Confusión

Similar a un ataque mental, el efecto que se busca en este caso es simplemente aturdir o confundir al blanco, no hacerle daño real.

Si la tirada tiene éxito, el objetivo tiene un -1 a sus acciones. El psíquico puede intensificar este efecto hasta un máximo de −5 aumentando en un punto la dificultad de la tirada psiónica por cada punto extra de penalización. Para que el objetivo tenga un −2 a sus acciones la dificultad aumenta en uno, para el objetivo tenga un −3 la dificultad aumenta en dos y así sucesivamente.

La confusión dura en asaltos tanto tiempo como la diferencia entre el resultado de la tirada del psíquico y la dificultad para afectar al blanco. Durante el tiempo que dure la confusión, las penalizaciones a las acciones también se tienen en cuenta como modificadores a posteriores tiradas para resistir efectos psiónicos.

Ejemplo: *El doctor Hipnos intenta deshacerse de un atacante en un callejón de Londres. Puesto que no está muy versado en el combate cuerpo a cuerpo, el doctor saca de su chistera la espiral hipnótica que usa en sus espectáculos. Realiza una tirada más Voluntad más «Mesmerismo de escenario» y obtiene 17 (6 + 5 + 7). La dificultad es 10 más la Voluntad del atacante, más 4 porque el doctor quiere aumentar el grado de confusión provocado, menos 2 porque el ataque no hace daño real. Sumándolo es 15 (10 + 3 + 4 − 2). Por tanto, el doctor consigue su efecto y el atacante tiene un −5 a sus acciones. Sin embargo, este efecto solamente dura dos asaltos (17 − 15 = 2). El doctor Hipnos tiene que aprovechar esos preciosos segundos para salir corriendo y perder a su atacante entre la niebla londinense.*

Consciencia

El psíquico utiliza su mente como un ancla, un jalón inamovible desde el que relacionar el resto de la realidad, tanto en el espacio como en el tiempo. Los efectos relacionados con una consciencia ampliada sirven para mantenerse orientado, incluso con los ojos tapados, o saber cuánto tiempo ha transcurrido sin indicios externos. La dificultad de la prueba es variable en función de la precisión deseada y de las características de la situación.

Control mental

El control mental de una persona sobre otra es uno de los efectos más temidos y por el que los psiónicos son repudiados y odiados. Lejos de ser una posesión mental, lo que hace el psíquico es inculcar fuertes sentimientos en el blanco que normalmente interesan al psíquico, cosa que le da esa apariencia de control. Habitualmente, durante el uso de la habilidad de , el psíquico sugiere cuál es el origen del sentimiento. Aunque el psíquico no sugiera un objeto como origen, es muy probable que el blanco atribuya su estado de ánimo a algo (o a alguien) de la situación en que se encuentra. Cuanto más intenso es el sentimiento provocado, mayor es la dificultad de la tarea. En función del efecto deseado, el director de juego puede aplicar un modificador a la dificultad entre +1 y +5.

Mediante una prueba enfrentada, el control mental puede provocar alguno de estos sentimientos:

- **Miedo.** El blanco podría llegar a huir como si su vida dependiera de ello.
- **Ansiedad o tranquilidad.** Desde el pasotismo más exagerado a la angustia más extrema.
- **Rabia.** Hasta el punto de provocar una agresión violenta por parte del blanco.
- **Pena o alegría.** Desde un mar de lágrimas hasta la euforia personificada.
- **Confianza o desconfianza.** La desconfianza hacia un objeto o persona llevará al blanco a tomar medidas contra el origen de su resquemor. En casos de confianza extrema, el blanco podría revelar secretos o poner su seguridad en manos de otra persona.

Empatía

Este efecto sencillo no es más que una extensión de la capacidad normal de ponerse en el lugar del otro. Si se supera la prueba de , el personaje tendrá una idea clara del estado de ánimo del objetivo, incluso aunque esté fingiendo. Si las condiciones son apropiadas, esto puede suponer una bonificación en subsiguientes pruebas para interaccionar con el blanco. Bien utilizado, este efecto puede servir al psíquico como detector de mentiras. Normalmente será una tirada fácil (dificultad 8-12), salvo en situaciones extremas. Ten en cuenta que la tirada no se realiza contra una dificultad variable según la Voluntad del blanco

Hibernación

Este efecto permite al psíquico poner su cuerpo en un estado de animación suspendida. Como algunos monjes y otros místicos y faquires, un personaje que hiberna su cuerpo puede estar durante mucho tiempo sin comida ni bebida y prácticamente sin aire. Sus constantes vitales se reducen hasta el mínimo, de forma que incluso podrían pasar por muertos. La dificultad de este efecto depende de las condiciones del entorno para hibernar. Por ejemplo, hibernar en una cámara destinada a tal efecto podría ser dificultad fácil (una sala de meditación, un habitáculo de soporte vital de una astronave), mientras que en condiciones adversas sería difícil (en medio de una montaña en plena ventisca de nieve) o extremadamente difícil (en medio de una batalla). Este estado se mantiene hasta que pasa un tiempo determinado que decide el personaje, ocurre un evento que espera el personaje (suena un timbre, se escucha una palabra clave) o a voluntad, superando una tirada de habilidad a dificultad media.

Hipnosis

La hipnosis es una herramienta que utilizan muchos terapeutas para fomentar el aprendizaje de nuevas habilidades, recuperar recuerdos, aliviar dolor y otras muchas utilidades. Sin embargo, un psíquico con habilidades psiónicas es capaz de provocar los efectos que se simulan en los espectáculos de feria. Con unos pases «mágicos» y unas instrucciones verbales, el sujeto entra en trance y

queda bajo el control temporal del hipnotizador. A partir de ahí, el sujeto puede quedarse dormido o seguir las órdenes que se le sugieran. Puede acabar en lo alto de una mesa imitando a una gallina, comer cebollas como si fueran manzanas, estarse rígido como una tabla de madera… El psíquico podrá provocar efectos igualmente esperpénticos, siempre que no haga nada que dañe realmente al sujeto, pues intentar esto acabaría inmediatamente con el trance hipnótico. Además, para comenzar este tipo de trance, el sujeto debe ser voluntario o recibir las instrucciones de forma gradual y sutil, de modo que no sea consciente de lo que ocurre hasta que sea demasiado tarde. La duración de los efectos varía en función de las órdenes que se administren al sujeto, pero oscilará entre un asalto y una escena. Un sujeto al que no se despierte de un trance hipnótico despertará igualmente pasado un tiempo razonable.

Interferencias

Al contrario que los efectos de bloqueo mental, donde el psíquico activamente combate los efectos provocados por otro poder psiónico, el efecto de interferencias es una defensa pasiva. Un psíquico que utiliza su habilidad para crear interferencias mentales, crea un área a su alrededor que aumenta la dificultad de cualquier habilidad psiónica. El psíquico puede aumentar la dificultad en +2 superando una prueba a dificultad 15 o en +4 superando una prueba a dificultad 20. El área puede ser variable, pero no irá más allá de unos pocos metros. El efecto se mantendrá a voluntad mientras el psíquico siga consciente y no utilice ninguna otra habilidad psiónica.

Leer la mente

Uno de los efectos psiónicos más poderosos es leer la mente. El cerebro del psíquico es capaz de sintonizar durante un instante con el del objetivo, imitando parte de su configuración neuronal. El fenómeno resultante es un fogonazo de información convertido en pensamientos o ideas. A todos los efectos, el psíquico tiene una instantánea del pensamiento del objetivo. Cuanto más poderoso es el psíquico, más tiempo puede sintonizar y más información puede recuperar. Leer la mente, sin embargo, solo permite captar ideas resumibles en frases cortas, retazos de recuerdos, imágenes mentales… No debe confundirse con introducirse en la mente de otra persona y realmente leer toda la información que se desee, pues este efecto sería mucho más esotérico y sobrepasa la idea de habilidad psíquica tal y como se presenta aquí.

Una tirada exitosa contra la dificultad del blanco permite encontrar una pieza de información útil (si la hay). El jugador que interpreta al psíquico tendrá que declarar qué tipo de información querría recuperar. Podría, por ejemplo, afirmar que intenta averiguar algo sobre las posibles salidas de ese edificio o que busca en sus recuerdos si conoció a la víctima. El director de juego puede ser críptico si así lo desea, pero siempre dando información. Por cada dos puntos por los que el psíquico supere la dificultad, la información será algo más extensa o algo más clara.

Tabla 24. Dificultad según blancos (magnetismo animal)

Dificultad	Blancos adicionales
+1	1
+3	3-4
+5	Una clase pequeña
+10	Una sala de conciertos

Magnetismo animal

Este efecto se atribuye habitualmente a personas con personalidad magnética, carisma arrollador o aura de presencia imponente ya que la mente del psíquico puede atraer como un faro la atención de otros seres vivos. Una prueba con éxito atrae la atención del blanco hacia el psíquico. Esto les hace desviar su atención de otras tareas o personas, penalizando sus tiradas de sobre todo lo que no sea el psíquico y bonificando las tiradas de del psíquico.

La atención dura un total de asaltos igual a la diferencia entre el total de la tirada de habilidad y la dificultad. Si el contexto es favorable, la duración puede ser de una escena. Por ejemplo, el psíquico está actuando en un concierto y el blanco forma parte de la audiencia. Aumentar la dificultad de la tirada permite aumentar el número de blancos afectados, teniendo en cuenta las siguientes magnitudes, tal y como refleja la tabla 24.

La dificultad, cuando hay más de un blanco, es la del objetivo con una mayor Voluntad más el modificador por número de blancos (ver tabla 24).

Ejemplo: *Reginaldo «el Bardo» intenta distraer a los dos guardias que custodian la entrada del castillo. Subido en un barril, toca su jiga con destreza. Quiere usar además su habilidad de «Cantatas seductoras» para atraer la atención de los guardias. Reginaldo tiene que superar una prueba de habilidad. Uno de los guardias tiene Voluntad 2, pero el otro tiene Voluntad 4, por lo que se usa esta última. Por tanto, la dificultad de la prueba es de15 (10 + 4 + 1 por blanco adicional). El director de juego no añade ningún otro modificador, aunque a los intereses de los guardias no les conviene distraerse, las horas muertas son muy aburridas y cualquier entretenimiento es bueno. Reginaldo supera la prueba y los guardias se quedan embelesados escuchando canciones de caballeros y princesas. Puesto que la situación lo permite, los guardias están atentos al juglar mientras dure la cantata o hasta que algo les interrumpa. Mientras tanto, el director de juego penaliza sus pruebas de con un −5. Los aliados del juglar aprovechan esta situación para atravesar discretamente la entrada al castillo sin levantar sospechas.*

Memoria

El psíquico hace un esfuerzo por acceder a la información que haya podido percibir en algún momento anterior. Puede



ser una lista de nombres, una conversación oída, un olor o cualquier otro estímulo al que haya tenido acceso. Los psíquicos con esta habilidad se suelen considerar personas con memoria absoluta, aunque realmente tienen que hacer un esfuerzo mental para llegar a la información. La dificultad de la tarea depende de la información a recordar, desde fácil para recordar la matrícula completa de un coche visto un día antes o muy difícil para recordar con detalle todos los cuadros de una sala de museo. Es el director de juego quien determina la dificultad de hacer memoria.

Ofuscar mentes

La mente del psíquico es un agujero negro que el resto de mentes intenta evitar. Algunas personas que provocan este efecto se consideran seres sin alma, engendros que no deberían estar vivos. Otra forma de verlo es pensar en el psíquico como en una persona gris, mediocre hasta el punto de ser ignorado por todos. Con estas reglas, el psíquico hace un esfuerzo consciente para que la mente del blanco lo ignore parcial o totalmente. Una prueba exitosa hace que el psíquico sea ignorado totalmente en circunstancias normales. En situaciones donde el blanco debe atender a lo que hace el psíquico, el efecto depende del resultado de la tirada. Cada punto de diferencia entre el total de la tirada y la dificultad de la prueba es un punto de penalización en la tirada de del objetivo.

La ofuscación dura un total de asaltos igual a la diferencia entre el total de la tirada de habilidad y la dificultad. Si el psíquico no hace nada por llamar la atención sobre sí mismo, la duración puede ser de una escena.

Aumentar la dificultad de la tirada permite aumentar el número de blancos afectados, usando como referencia las escalas que aparecen en la tabla siguiente.

La dificultad cuando hay más de un blanco es la que corresponde al objetivo con una mayor Voluntad, más el modificador correspondiente (ver tabla 25).

Ejemplo: *Sofía, nuestra ladronzuela que se busca la vida en las calles, entra en una tienda de ropa y decide pasar el tiempo entre las prendas que sabe que no puede permitirse. Mientras deambula por la tienda, y como no quiere que su aspecto desastrado haga que la echen del local, usa su habilidad de «Pequeño fantasma invisible» sobre el dependiente. El total de la tirada de Sofía es 18, mientras que la dificultad (debido a la Voluntad 2 del dependiente) es 12. Mientras Sofía no haga nada raro, puede estar en la tienda mirando ropa el tiempo que quiera. En un momento dado, decide llevarse una gorra que le ha gustado. Agarra la prenda, se la pone y se dispone a salir. El dependiente pasa a tener razones para querer fijarse en Sofía. Sin embargo, debido a la tirada de la niña, el tendero tiene un -6 (tirada de Sofía menos dificultad, esto es, 18-12) a su tirada de «Vigilar el género» y este efecto dura 6 asaltos.*

Tabla 25: Dificultad según blancos (Ofuscar mentes)

Dificultad	Blancos adicionales
+1	1
+3	3-4
+5	Un grupo numeroso
+10	Una multitud

Preconsciencia

Es la capacidad de percibir y procesar información en una ínfima parte de la utilizada por otros individuos. Estos efectos pueden confundirse a veces con adivinación, por ejemplo, cuando un personaje se mueve hacia un lado justo antes de que llegue un golpe puede parecer cosa de magia, pero puede ser resultado de un procesamiento rapidísimo que permite responder antes al personaje. En combate, una tirada exitosa (habitualmente a dificultad 15) permite sumar un +2 a la Defensa y a la Iniciativa siempre que el personaje no esté desprevenido. Al igual que en los casos anteriores, dificultades más altas permiten una mayor bonificación, a discreción del director de juego. La duración (en asaltos de combate) de este estado de consciencia es la diferencia entre el total de la tirada de habilidad y la dificultad. Cuando la tirada sea igual a la dificultad, el efecto solamente dura el asalto en que se provoca.

Radiestesia

La radiestesia es la habilidad para localizar objetos. Algunas mentes están sintonizadas con determinadas sustancias, otras tienen una capacidad especial para las intuiciones. Al más puro estilo de un zahorí buscando agua, aunque sin necesidad de utilizar la típica horquilla, el psíquico es capaz de intuir dónde se encuentra un objeto determinado. Dependiendo de la habilidad que se utilice, el objetivo que se desea encontrar puede ser una sustancia o propiamente un objeto o tipo de objetos.

Sanación

Los psíquicos tienen el potencial de mejorar sus cuerpos, así como de recuperarse antes de enfermedades y lesiones. Durante el descanso o la meditación, la mente repara y crea nuevos tejidos a una velocidad impensable para aquellos que no son psíquicos. El ritmo de recuperación de un psíquico que use su habilidad de para curarse es el siguiente:

- **Herido:** Un personaje puede curar todos sus puntos de Resistencia tras 8 horas de descanso reparador si tiene éxito en una tirada fácil de habilidad.
- **Malherido:** Un personaje hace cada día de descanso una tirada de habilidad a dificultad 15, recuperando el valor del dado C si tiene éxito. Una vez que llegue al nivel de salud herido, se recupera como en el punto anterior.
- **Moribundo:** Un personaje se estabiliza si tiene éxito en una tirada de habilidad a dificultad 15, sin necesidad de un crítico o de activar un aspecto.

Poderes esotéricos de la mente

La psiónica, tal y como se presenta en este capítulo, hace referencia a efectos estrictamente mentales. A pesar de tener beneficios importantes fuera del alcance de las personas normales, son efectos que pueden darse de acuerdo a las leyes naturales que conocemos. Sin embargo, en otros universos se presentan como poderes psíquicos otras capacidades más llamativas provocadas por la fuerza mental. Son poderes paranormales, esotéricos, más cercanos a la magia o a los superpoderes. Los poderes de los personajes de la película *Push* hacen gala de poderes telequinéticos, sónicos, de cambio de forma… y no se presentan como superpoderes ni como magia, por lo que podría pensarse que caben dentro del concepto de poderes psíquicos debidos al potencial de los propios personajes.

Lo mismo ocurre en otra película, *Jumper,* donde el protagonista tiene una capacidad de trasladarse de un lugar a otro de forma inmediata. Si el director de juego quiere incluir estos poderes psiónicos en su campaña y prefiere no usar los capítulos de magia, brujería o Superpoderes de esta guía, podría desarrollar sus propias reglas. Algunos ejemplos clásicos de poderes esotéricos de la mente son:

- **Adivinación:** Es la capacidad para conocer detalles del pasado, presente o futuro de una persona. Algunos adivinos son capaces de establecer profecías. También puede usarse para localizar personas a partir de una foto o un efecto personal. La adivinación aplicada a lugares permite conocer eventos pasados o qué sucederá en el futuro en dicho lugar.
- **Control del clima:** Esta capacidad permite modificar el tiempo atmosférico en las cercanías del psíquico.
- **Ilusiones:** El psíquico crea alteraciones de la percepción que van más allá de simples sensaciones. Puede crear estímulos que parecen reales (de hecho ¡son reales!) para el que los percibe. Imágenes, sonidos, olores… Este efecto psiónico puede crear ilusiones duraderas y claramente perceptibles.
- **Lectura de auras o psicometría:** El psíquico es capaz de ver e interpretar las auras de personas, animales y cosas. En personas, este poder le permite averiguar desde estados de ánimo hasta intenciones y en objetos le permite estudiar energías residuales. En casos extremos, tocando un objeto puede saber qué ocurrió en el lugar en que se encuentra.
- **Levitación o vuelo:** Mediante el poder de su mente, el psíquico supera la fuerza de la gravedad y mueve su cuerpo por el aire.
- **Medium:** El psíquico es capaz de sintonizar su mente con energías espirituales, comunicándose con fantasmas y con otros seres etéreos.
- **PES:** La Percepción Extra Sensorial es lo que se conoce comúnmente como proyección astral, donde la mente (o el alma, según algunos) se separa del cuerpo y viaja adonde su dueño desea.
- **Piroquinesis:** El psíquico es capaz de producir fuego en su cuerpo o en sus cercanías. Una versión alternativa de piroquinesis puede producir calor o poner objetos al rojo vivo.
- **Posesión mental:** La mente del psíquico invade por completo a la de la víctima, tomando completo control de su cuerpo. El psíquico percibe a través de los sentidos de la víctima y puede actuar como si realmente fuera su propio cuerpo.
- **Precognición, premonición o sueños precognitivos:** Es la percepción de eventos antes de que ocurran. Al contrario que la adivinación, suele ser un fenómeno que se escapa del control del psíquico, que no sabe en qué circunstancias tendrá una premonición y a menudo no sabrá interpretarla claramente.
- **Telepatia:** Se trata de la habilidad de leer mentes en todo su esplendor. También permite la comunicación mental como si de una conversación telefónica se tratara.
- **Teleportación:** Un psíquico poderoso puede usar esta habilidad esotérica para trasladarse a otro lugar. De forma alternativa, el psíquico puede teletransportar objetos.
- **Telequinesis:** También llamada psicoquinesis, es la capacidad de mover objetos con la mente.

6. Magia y brujería

Los juegos de rol no serían lo mismo sin la posibilidad de imaginar mundos donde la magia y la hechicería son posibles. Las historias de muchas ambientaciones están plagadas de magos, paladines, chamanes, nigromantes, druidas, videntes, adivinos… Estos usuarios de poderes sobrenaturales son capaces de las hazañas más asombrosas, desde la magia blanca de la curación clerical hasta la invocación de los más peligrosos demonios. En este capítulo podemos encontrar ideas para llevar a las partidas con el sistema **Hitos** dos grandes tipos de poderes sobrenaturales: la magia y la brujería.

Magia

En nuestro mundo actual la magia está presente en muchos cuentos y leyendas. En un mundo racional los fenómenos mágicos se interpretan como trucos, espectáculos de luz y color o juegos de manos, pero en los mundos de los juegos de rol hay cabida para la magia de verdad, la magia que modifica el mundo mediante reglas que van más allá de la comprensión de la ciencia y la lógica. El origen de la magia puede ser muy variado. Quizá sea la misma energía que conocemos como el campo electromagnético que rodea el mundo, a lo mejor la energía mística procede de otra dimensión paralela. Puede que sea el don cedido por deidades de algún panteón e incluso energía de la que aún no tenemos conocimiento y que en un futuro pudiera manipularse con aparatos de alta tecnología, pero cuyos efectos pueden interpretarse como algo mágico. En cualquier caso, los magos, hechiceros, místicos, brujos, conjuradores, o como quiera que se llamen en cada cultura, son individuos que poseen el talento necesario para manipular esa energía a su antojo.

No obstante, cuando pensamos en magia nos imaginamos una ambientación medieval o fantástica, con personajes barbudos que visten túnicas y llevan báculos, pero no tiene que ser así obligatoriamente. En **Hitos: Guía Genérica** te proponemos incluir la magia en cualquier ambientación, medieval o no. Se puede lanzar un conjuro con complejas líneas de programación o a través de una aplicación de un *smartphone,* no tiene que ser necesariamente con una bola de cristal.

En esta sección hablaremos las habilidades mágicas y de los efectos que provocan sobre los personajes y el entorno, mediante reglas sencillas que te permitirán incluirlas en tu partida de rol.

Las herramientas de la magia

En algunos universos los magos son capaces de manipular la energía mística simplemente con su cuerpo. Sin embargo, en muchos otros el mago necesita herramientas que le permiten canalizar las energías crudas de la magia. Los hechizos son el lenguaje de la magia, la orden que convierte la energía en bruto en un efecto concreto. A menudo son verbalizaciones en voz alta de una palabra o frase, pero pueden escribirse en pedazos de papel o en líneas de comando en un ordenador. A veces lanzar un hechizo consiste en dibujar un glifo, un signo que pone en marcha el efecto deseado.



Campañas con magia escasa

En algunos mundos de juego donde la magia está presente, lanzar hechizos es un recurso difícil que requiere un gran esfuerzo por parte del hechicero. Es estas circunstancias, el mago espera a utilizar sus habilidades mágicas hasta que sea necesario o especialmente apropiado. Para representar esto, el director de juego puede determinar que un personaje deba gastar un punto dramático para lanzar un hechizo. Si el uso de la magia es lo normal en el día a día, no es necesario gastar puntos dramáticos.

Además de los hechizos, a menudo hay objetos que son necesarios para llevar a cabo la ejecución de los mismos: varitas mágicas, báculos, libros de hechizos, sellos en pedazos de papel, gemas focalizadoras o anillos de poder. En el caso de magia hipertecnológica, los instrumentos mágicos son *smartphones,* ordenadores portátiles o cualquier otro aparato de alta tecnología. Por supuesto, poseer el instrumento canalizador no da acceso a la magia: el portador debe tener, además, los conocimientos para utilizarlo.

Tipos de magia

La magia que se puede utilizar siguiendo las reglas de este capítulo se puede resumir en dos tipos: la magia hermética y la magia salvaje. La magia hermética es una forma limitada de uso de la hechicería y debe ser estudiada y preparada antes de cada uso. Cada hechizo se mantiene en la mente del hechicero solo hasta que lo lanza y después de eso, el mago tiene que volver a preparar el hechizo si quiere utilizarlo de nuevo. En la magia salvaje el personaje utiliza sus capacidades arcanas para improvisar los efectos mágicos que desea.

El director de juego puede utilizar para su campaña el tipo de magia que más se ajuste a sus necesidades. En ocasiones, querrá utilizar las reglas de ambos tipos de hechicería, sobre todo si el mundo en el que ambienta su partida tiene un uso de magia variado y frecuente.

Magia hermética

La energía mágica se puede acotar y controlar mediante salmodias y glifos adecuados. Investigar el campo mágico hasta conseguir un hechizo que permita provocar un efecto concreto puede llevar décadas o siglos de investigación, por lo que los hechizos son limitados y un bien extremadamente valioso. No es de extrañar que muchos hechizos se conozcan por el nombre del mago que los desarrolló. Una vez descubierto el encantamiento, las palabras o símbolos concretos se deben almacenar en un soporte físico, para que los magos puedan aprehender su esencia mediante el estudio intenso. La destrucción de un libro de hechizos suele ser una tragedia equivalente a la pérdida de las mejores obras de arte, ya que todo hechizo que no tenga una copia en otro dispositivo se pierde para siempre. Por el contrario, encontrar un dispositivo con hechizos desconocidos suele ser una gran alegría para un mago, porque con tiempo y los recursos necesarios puede entender y copiar esos hechizos para su propio uso. Según la ambientación, esto puede requerir días de copiar glifos de un libro a otro, minutos de descargar de la Red los comandos adecuados, practicar con una varita mágica durante meses, etc.

Sorprendentemente, un mago que ha preparado a conciencia un hechizo lo olvida en el mismo momento en que lo ejecuta. La energía mágica solo queda apresada en la mente del mago hasta que el encantamiento se libera.

Un hechicero que utilice magia hermética tiene un punto menos en el valor de Drama al crear el personaje y que debe invertir en un rasgo que denominaremos **Magia Hermética.** Además, el personaje depende de un dispositivo que le permite preparar los hechizos. Este dispositivo puede ser, en función de la ambientación, un libro de hechizos, un objeto de meditación, un ordenador con los comandos apropiados, etc.

Con el rasgo Magia Hermética se regalan tres hechizos al personaje y tiene el dispositivo adecuado para estudiarlos y prepararlos. Cada hechizo conocido viene con una información concreta de su duración, potencia, alcance, etc. Estas cualidades no pueden modificarse, son fijas en cada uso del hechizo. Se pueden comprar nuevos hechizos a un precio de un punto dramático por cada dos hechizos.

Cómo lanzar hechizos de magia hermética

Para producir efectos mágicos, el mago tiene que cumplir algunos requisitos, aunque cuántos y de qué tipo depende del director de juego y del universo que haya preparado para su historia. Lo fundamental es poder **lanzar un hechizo.** Esto quiere decir que tiene que poder verbalizar las palabras o frases necesarias, escribirlas en pergamino o teclado, dibujar un glifo o cualquier otra acción adecuada. A veces, salmodiar un hechizo tiene que ir acompañado de gesticular con las manos, apuntar con una varita o manipular cualquier otro objeto. Si la ambientación necesita algo de esto y el personaje está impedido para hacerlo, la magia no surte efecto.

Si está en condiciones de hacerlo, el mago puede lanzar un único hechizo como la acción de un asalto. Es decir, todo lo que necesites para lanzar el hechizo forma parte de la misma acción. Sacar la varita mágica, recitar un conjuro, hacer un movimiento y lanzar el hechizo es una acción. Si no se cumple uno de estos pasos, no se lanza el hechizo.

Para lanzar un hechizo de magia hermética no hay que lanzar los dados, por tanto, los hechizos no pueden verse afectados por resultados de pifia o críticos. Sin embargo, aquellos hechizos que sí requieren una tirada de ataque para afectar a su objetivo sí pueden verse modificados de la forma habitual por pifias, críticos y el uso de aspectos.

Un mago puede lanzar hechizos que conozca y haya preparado. El máximo de hechizos que un mago puede preparar al mismo tiempo es la suma de Voluntad e Intelecto, divida entre dos (redondeando hacia abajo). Un mago debe ser inteligente para entender los glifos y símbolos y tener la fuerza de voluntad necesaria tanto para estudiar como para doblegar el campo mágico a su antojo.

Un hechizo preparado dura hasta que se lanza, momento en el que desaparece de la memoria del hechicero o, en algunos casos, del receptáculo donde se almacena. Para volver a preparar los hechizos gastados, el mago necesita entre seis y ocho horas de descanso, meditación, descarga de datos, estudio o cualquier otra acción adecuada para la ambientación. Esta es una medida abstracta y vale para preparar tanto un solo hechizo como muchos.

Sin embargo, no tienes por qué preparar los hechizos de uno en uno. Un mago puede preparar el mismo hechizo más de una vez, con la intención de usarlo en más de una ocasión antes de volver a prepararlo.

Ejemplo: *El mago Pryan sabe que los gigantes azules, enemigos naturales de su pueblo, planean un ataque y quiere estar listo. Prevé que puede necesitar su hechizo de bolas de fuego, así que por si acaso reúne los requisitos para preparar el máximo posible. Pryan tiene Voluntad 6 e Intelecto 5, por lo que puede preparar un máximo de 5 hechizos (Voluntad + Intelecto/2).*

Hechizos de magia hermética

Los hechizos que aquí aparecen son algunos de los más utilizados por los magos. Dependiendo de la ambientación de juego pueden cambiar algunos aspectos estéticos, pero en esencia tienen la misma utilidad. Algunos pueden no tener sentido en determinadas ambientaciones, por ejemplo, un hechizo de comunicación artificial no se usaría mucho en un mundo medieval, por lo que el director de juego aplicará su criterio para decidir qué hechizos son adecuados. Aunque los repositorios de hechizos son limitados, así como los efectos que se pueden conseguir, estos no son todos los encantamientos que existen. El director de juego siempre puede crear más para añadirlos a esta lista y usarlos en sus partidas.

Las variaciones que se presentan en el efecto de un hechizo representan hechizos concretos. Una vez decidido el efecto que provoca un hechizo concreto, este tiene siempre los mismos efectos. Por ejemplo, si un libro muestra el encantamiento que invoca una esfera energética de hielo, no podrá lanzarse el hechizo para que sea una esfera de fuego. Para conseguir una esfera de fuego deberá encontrarse un dispositivo que tenga escrita la salmodia adecuada.

Lista de hechizos de magia hermética

Armadura dinámica

Es el hechizo de protección por excelencia, usado por los magos que prefieren viajar ligeros. Provoca que el atuendo que se lleva en ese momento se transforme en un eficaz blindaje, endureciendo las fibras de su material hasta límites insospechados.

Efecto: +2 RD. Este efecto dura tres asaltos o hasta que se recibe un impacto, lo que ocurra antes.

Existen versiones de este hechizo que otorgan una mayor protección, una mayor duración o ambas.

Camuflaje

Un hechizo de camuflaje permite mimetizarse con el entorno, bien sea imitando las características del paisaje, emborronando la silueta del hechicero o permitiendo que la luz lo atraviese parcialmente, convirtiéndolo en una forma translúcida.

Efecto: El personaje que lanza este hechizo puede obtener la textura y color del entorno, incluido su propio equipo. Este camuflaje otorga un aspecto positivo a cualquier tirada de para evitar ser detectado, al tiempo que proporciona una bonificación de +2 a la prueba enfrentada. La duración es de unos cinco minutos.

Existen versiones del hechizo de camuflaje cuyo efecto dura más, otorga una mayor bonificación o ambas. Los hechizos de mayor potencia permiten también que otros aliados del hechicero se beneficien de los efectos.

Comunicación artificial

Este hechizo hace posible la comunicación con dispositivos artificiales de todo tipo. La complejidad de la comunicación depende de la complejidad del artefacto: un motor de coche podría contar qué es lo que le impide funcionar correctamente o quizá cuánto ha estado en funcionamiento. En cambio, máquinas complejas como los ordenadores pueden dar información mucho más variada.

Efecto: El personaje puede obtener información del dispositivo seleccionado realizando una pregunta oral y el aparato responde directamente a la mente del mago. Para todo esto, el director de juego puede solicitar una prueba de , ya que hay dispositivos más reticentes que otros a conversar. Por ejemplo, una cámara no desvelará fácilmente información grabada, pero un televisor podría contarlo todo sobre su dueño. Un mal resultado en la tirada puede provocar que el aparato cese la comunicación inmediatamente. Por el contrario, una buena tirada puede extender la conversación a una o más preguntas, incluso el personaje podría obtener favores del dispositivo en cuestión.

Control ambiental de Irina

Llamado así por su creadora, Irina, una hechicera que no soportaba el calor. Este hechizo permite controlar el clima alrededor del mago durante un periodo determinado de tiempo.

Efecto: El hechicero puede controlar el frío, el calor, la lluvia, la niebla, el viento, etc. en una zona ocupada por una sola persona. La duración básica no excede el minuto. La intensidad de este hechizo no hace volar un contenedor con el viento ni mata a alguien de calor, pero sí puede hacer que se quite la chaqueta por el bochorno o que no pueda

ser capaz de apuntar con su pistola por la niebla que lo rodea. El hechizo tiene otras versiones que ven aumentada su duración, intensidad o área de efecto.

Control temporal

Algunos hechizos permiten jugar con el paso del tiempo. Los más poderosos son siempre peligrosos, porque crean paradojas y líneas temporales que pueden poner en jaque el tejido mismo del espacio-tiempo. Pero los hechizos de control temporal más manejables provocan pequeñas alteraciones que solo afectan de manera local.

Efectos posibles:

- Acelerar el tiempo y otorgar una acción adicional en el siguiente asalto (a sí mismo o a otro personaje).
- Ralentizar el tiempo relativo de todo lo que rodea al mago durante el siguiente asalto para otorgar un +5 a una acción ofensiva. Esta bonificación puede otorgarse a un personaje cercano.
- Detener el tiempo sirve para hacer perder el asalto a un solo blanco.
- Retroceder en el tiempo un asalto para repetir una tirada fallida, para decir algo que se olvidó o para no haber dicho nunca algo indebido. Este uso puede aplicarse sobre el propio hechicero, que tendrá recuerdo de lo ocurrido en el asalto que quiere enmendar.

Las versiones más poderosas de este hechizo permiten una mayor duración o un retroceso en el tiempo más largo. Cuanto mayor sea el poder del hechizo, más difícil es de controlar y más paradojas pueden provocarse.

Cremallera

La cremallera permite crear una ventana al mundo mágico o, mejor dicho, ver superpuestas las energías mágicas que son normalmente invisibles a los ojos mortales.

Efecto: Durante unos segundos, el mago puede ver energías mágicas. Esto puede permitir observar a seres invisibles, trampas mágicas, la energía residual de un hechizo poderoso, el aura de objetos mágicos, etc. Normalmente estas energías se ven superpuestas como auras de colores y formas diversas. El hecho de ver estas energías no quiere decir que el hechicero sea capaz de interpretarlas. El director de juego puede pedir tiradas pertinentes de o de para entender qué está observando. Observar a criaturas o energías invisibles puede provocar una respuesta en estas. Con este hechizo, el observador también queda expuesto a ser observado.

Dardos mágicos

Con este hechizo, pequeños dardos de energía mágica surgen del hechicero para impactar implacablemente a su objetivo.

Efecto: Los proyectiles hacen daño m al objetivo, sin necesidad de hacer una tirada para impactar.

Algunos magos tienen la fortuna de haber encontrado una variante de este hechizo mucho más poderosa, que provoca daño C a la víctima.

Efectos especiales

Este hechizo es especial en cuanto a que se utiliza en conjunción con otro, interaccionando con este y provocando efectos distintivos. Añadir un efecto especial a un hechizo puede hacer que la balanza se incline a favor de la persona que lo lanza. Una esfera energética de energía pura puede convertirse en una esfera de fuego e incendiar las ropas del enemigo y un hechizo de armadura dinámica puede transformarse en un escudo de agua para escapar de un edificio en llamas.

Efecto: Este hechizo añade un efecto extra a otro que se ejecuta al mismo tiempo. El tiempo extra en salmodiar el hechizo hace que el mago no pueda hacer nada más en ese asalto. Los efectos especiales añaden un aspecto temporal adecuado al caso.

Ejemplos de efectos especiales son: agua, cenizas, electricidad, frío, hielo, fuego, calor, humo, viento, etc.

Escudo

Mientras el hechizo de armadura dinámica sirve para amortiguar los golpes recibidos, el de escudo hace todo lo posible para que no nos alcance la bala disparada o el garrote que se avecina desde el cielo.

Efecto: Crea una barrera invisible que rodea al blanco, añadiendo +2 a la Defensa durante todo el combate o hasta recibir un impacto. El escudo se desactiva automáticamente cuando el beneficiario del hechizo sufre un golpe o cuando acaba el combate.

Se pueden encontrar variantes donde la protección es mayor o el hechizo dura un tiempo determinado, incluso aunque se reciban impactos.

Esfera energética

El mago utiliza sus dedos, la punta de su varita o cualquier otro objeto apropiado para lanzar una pequeña bola reluciente del tamaño de una manzana que impacta con fuerza contra el adversario. Para que el ataque sea efectivo, el lanzador debe realizar un ataque a distancia contra el blanco.

Efecto: La esfera realiza daño C al objetivo impactado.

Este hechizo utiliza energía mágica pura, pero se han explorado versiones en las que la energía lanzada puede ser de fuego, hielo, láser o efectos aún más exóticos. Además, existe una variante de este hechizo que explota al entrar en contacto con el blanco dañando a otros objetivos cercanos.

Ilusión

Es uno de los hechizos más útiles para confundir al enemigo. Son de uso común en guerras e incursiones armadas, ya que no hay mejor cebo que un grupo de soldados ilusorios mientras rodeas al enemigo para flanquearlo.

Efecto: Este hechizo permite crear cualquier imagen, sonido o sabor (aplicado sobre un alimento u objeto) que se le ocurra al mago. Una imagen no puede ser más grande que

el tamaño del propio mago. Se puede aplicar a un blanco (persona, animal o cosa) cambiando su aspecto o en un área vacía. A la hora de lanzar el hechizo se elige el sentido al que afectará: vista, olfato, oído, tacto o gusto. La duración de la ilusión es de un minuto, es decir, unos diez asaltos.

Una buena tirada de Intelecto, con una dificultad basada en el estrés de la situación o el estado físico y mental del lanzador, permite al lanzador mantener la duración un minuto adicional hasta, como mucho, media hora. A partir de ese momento, la ilusión se va desvaneciendo gradualmente. Todo el que entre en contacto con la ilusión puede descubrirla si tiene éxito en una prueba de 👁 de dificultad media, más un nivel de dificultad por cada sentido adicional que contenga la ilusión.

Determinados hechizos de ilusión más poderosos permiten la combinación de más de un sentido o aumentar su duración. Otros permiten además que la ilusión pueda desplazarse o moverse al antojo del hechicero.

Impulso arcano

Hay quien dice que el impulso arcano altera las leyes de la probabilidad, que invoca a la Dama Fortuna o que simplemente refuerza la confianza del que usa el hechizo. En cualquier caso, la magia de este encantamiento permite realizar grandes hazañas al hechicero que lo usa.

Efecto: Impulso arcano potencia cualquier acción que realiza el personaje que lo lanza. Para ello le otorga un aspecto positivo en su acción en el siguiente asalto. El jugador puede invocar este aspecto sin necesidad de gastar puntos dramáticos.

Influencia

La influencia provoca sentimientos o actitudes en los objetivos del encantamiento. También puede usarse para afectar a algunos procesos mentales, como la atención o la memoria. Amistad, odio, confianza, amor, sugestiones, desinterés, olvido... Todos estos efectos pueden conseguirse mediante este hechizo.

Efecto: El mago provoca el cambio de conducta elegido en el blanco. El efecto es instantáneo y dura unos cuantos segundos. Al finalizar el efecto, el objetivo no recuerda nada de lo que hizo mientras estaba bajo la influencia del hechizo. Un blanco que quiere resistir los efectos de este hechizo debe superar al hechicero en una prueba enfrentada de Voluntad. Si no lo supera, cae bajo los efectos descritos por el lanzador. Además, el blanco tiene una penalización de −2 a su tirada si el efecto provocado no va en contra de sus principios y de −4 si es algo que haría normalmente. Por ejemplo, este hechizo aplicado para congraciarse con un portero de discoteca y entrar en una sala VIP probablemente conllevaría un −4 a la tirada del blanco. En cambio, el portero no tendría ninguna penalización en caso de que se le intente provocar pánico para que abandone su puesto.

El director de juego puede introducir variantes de este hechizo que tengan una mayor duración o que puedan



afectar a más de un blanco. De ninguna manera puede aplicarse una influencia de manera permanente y la duración máxima no debe sobrepasar una hora en versiones más potentes.

Invisibilidad

Uno de los usos más codiciados de la magia es hacerse invisible a los ojos de los demás.

Efecto: Durante unos segundos, el mago se hace invisible. Aunque nadie lo puede detectar mediante percepción visual, sí puede ser descubierto por cualquier otro sentido, así que debe tener cuidado para no hacer ruido ni tocar objetos si quiere pasar desapercibido.

Si en algún momento el beneficiario del hechizo inicia una acción ofensiva contra alguien, el glifo se desactiva automáticamente, desapareciendo por tanto el efecto del mismo.

Algunas variantes duran más de unos segundos o incluso se mantienen mientras el hechicero permanezca concentrado.

Muro energético

A diferencia del hechizo esfera energética, el muro energético usa la energía del campo mágico para fines defensivos haciendo aparecer una pared. Puede servir para interponerlo entre el mago y un enemigo o bien para subirse a él y alcanzar superficies más elevadas.

Efecto: El jugador puede crear un muro de hasta 3×3×0,3 metros fijado al suelo durante unos pocos segundos. Una tirada exitosa de Voluntad permite al hechicero mantener en pie el muro unos minutos, mientras que no se exceda la media hora. El muro es de energía sólida translúcida, pero puede tener otras características si se combina con el hechizo efectos especiales. Para abrirse paso a través de él o para derribarlo, el muro tiene una Resistencia de 25 y RD de 5.

Otros hechizos alternativos pueden crear un muro de mayores dimensiones, mayor duración de base, mayor resistencia o una combinación de estas cualidades.

Pozal de ponzoña

Un recipiente que contenga comida o bebida queda emponzoñado por este hechizo.

Efecto: El sabor de la sustancia se ve ligeramente alterado, así que un personaje puede hacer una tirada de a dificultad media para darse cuenta de que algo raro le ocurre. Si ingiere la comida o bebida debe hacer una prueba de Fortaleza a dificultad 15. Recibe daño C si supera la tirada y daño M si no.

En este caso no se aplican las reglas de venenos que vimos en el **Capítulo 2,** ya que realmente se trata de un hechizo que tiene un daño determinado, al igual que el resto de hechizos.

Primeros auxilios

Este hechizo mueve la energía mágica necesaria para reanimar a alguien desmayado, cerrar algunos arañazos o aliviar los síntomas de un ataque de asma.

Efecto: Permite realizar una acción de curación. Tiene muchos usos distintos, los más comunes son sanar diez puntos de Resistencia, servir como antídoto para sustancias tóxicas o venenos comunes, restablecer una enfermedad o restaurar una tara causada por un agente externo, como ceguera por un gas o desorientación por la descarga de un *taser.* El jugador puede proponer otros usos de primeros auxilios con la aprobación del director de juego.

Rayo energético

Es el recurso ofensivo con más alcance para los usuarios de magia. El hechizo concentra energía durante unos instantes para liberarla posteriormente en forma de rayo de luz que hace lo posible por atravesar todo lo que toca, creando su correspondiente agujero.

Efecto: Este hechizo crea un rayo de energía brillante que ataca a distancia al blanco. El ataque consiste en una tirada de Reflejos más una habilidad de adecuada contra la Defensa del blanco. El rayo alcanza a un objetivo que esté a la vista. El daño provocado es mM.

Telepatía

El hechizo de telepatía ofrece la posibilidad de comunicarse mentalmente con un grupo de personas voluntarias mediante una conversación tan fluida como la oral. De este modo podemos avisar a un compañero de un peligro inminente o desvelar a tu compinche las cartas que tienes en una partida de naipes sin que nadie más se entere.

Efecto: Permite establecer comunicación mental con sujetos voluntarios. El área de efecto es variable, dependiendo de las condiciones del hechicero. Si los interlocutores tienen un dispositivo que les permite hacer magia y además conocen el hechizo de telepatía, no hay límite de distancia. Si no conocen el hechizo o no están en condiciones de usar la magia, la telepatía solo funciona en un radio de unos pocos metros alrededor del hechicero o de cualquier otro interlocutor que sí cumpla las condiciones.

La duración se mantiene mediante tiradas de Voluntad periódicas del personaje que lanzó el hechizo para iniciar la conversación. Si es capaz de mantener la concentración, todos los participantes que conozcan este hechizo pueden seguir manteniendo el contacto con normalidad. No obstante, todos aquellos miembros sin el hechizo tienen que hacer su propia tirada de Voluntad cada vez que el director de juego lo considere oportuno. En caso de fallar la tirada, quedan fuera de la conversación.

Visión especial

La energía mágica permite que los ojos del hechicero puedan ver espectros de luz más allá de las capacidades normales o percibir cosas en ángulos imposibles.

Efecto: Este hechizo permite alterar la percepción visual del blanco, que puede ser el propio mago o un sujeto voluntario. Mientras dure el hechizo, el jugador puede elegir un tipo de visión especial: visión telescópica, visión de 360º, visión térmica, visión de rayos X o visión nocturna. El efecto

especial dura un minuto (unos diez asaltos). Hay versiones de este hechizo con una duración superior.

Ejemplo: *Nembroth es un hechicero que está husmeando entre los polvorientos volúmenes de la biblioteca de un monasterio. Ha escuchado que entre esos estantes se encuentra un poderoso grimorio que los monjes guardan para que nadie pueda acceder a sus ocultos misterios, así que se ha colado para hacerse con él. De repente escucha unos pasos por el pasillo y ve una luz y una sombra que se acercan. Imaginando que alguien va a entrar en la biblioteca utiliza su hechizo de camuflaje. Este hechizo le permite adquirir la textura y forma del entorno, por lo que parece una estantería llena de libros. Dura cinco minutos y le da un aspecto positivo a su habilidad de «No es lo que parece» 5 y una bonificación de +2 a una prueba enfrentada.*

De repente entra en la sala un monje con un candil. Como cree que ha oído ruidos por esa zona se acerca a los rincones para averiguar si hay alguien a la luz de la vela. Para ello tira su habilidad de «Ver, oír y callar» 4 + Intelecto 5. Tira los dados y saca 8, 5 y 4. El total es 14 (4 + 5 + 5). Esta prueba se tiene que enfrentar a la tirada del mago más su habilidad de 5 más su Voluntad 6 más su bonificación de +2. Nembroth tira los dados y obtiene 3, 10 y 4, con lo que su total es 17 (4 + 5 + 6 + 2) y supera el resultado del religioso. Este echa un vistazo por la biblioteca y, al no ver nada raro, imagina que debe de haber imaginado que oía algo o que se trataba de un ratón. Se va de la habitación justo cuando el hechizo pierde su efecto y Nembroth continúa buscando su ansiado grimorio.

Nuevos hechizos de magia hermética

Como se ha comentado anteriormente, se pueden incorporar nuevos hechizos al arsenal de un mago copiándolos de otro repositorio. A menudo, los hechizos no están escritos en los símbolos (sentencias de código, glifos, dibujos o lo que determine la ambientación de la partida) a los que el mago está acostumbrado, por lo que necesita un tiempo variable para estudiarlos, entenderlos y transformarlos a una simbología que pueda aprender más fácilmente.

Por otro lado, un director de juego puede decidir que, si el origen de dos hechizos es demasiado diferente, un mago no puede copiar un hechizo. Por ejemplo, un mago acostumbrado a realizar magia a partir de la cábala judía podría no entender en absoluto un hechizo dibujado en símbolos *kanji* en un pedazo de papel.

Conseguir nuevos hechizos puede ser el objetivo de la trama de muchas historias, ya que son escasos, muy valiosos y sus propietarios probablemente los protejan con fiereza y celo.

También se ha mencionado que existen muchos más hechizos que los mencionados en este capítulo. Sin embargo, para crear un nuevo hechizo, tanto los jugadores como el director de juego deben tener en mente que la magia hermética es una forma muy controlada de hechicería que encorseta la energía mágica para evitar peligros innecesarios. Aunque los hechizos pueden ser más potentes que los presentados, como se sugiere en la descripción de cada uno de ellos, los más comunes son los de efectos más sutiles.

Magia salvaje

La magia salvaje, llamada en algunos casos magia innata, permite al hechicero crear los efectos que desee, con la limitación de su propia imaginación y de su capacidad mental para manipular la magia.

El hechicero que utiliza la magia salvaje también salmodia hechizos y, si es apropiado, usa gestos u objetos para crear los efectos mágicos. La diferencia es que estos hechizos son una interpretación de las energías mágicas que fluyen alrededor del mago, al estilo de una improvisación musical. En este tipo de magia, al igual que en una improvisación musical, un error grave en la interpretación puede provocar que fracase el efecto deseado o incluso crear uno totalmente distinto. La magia invocada con este sistema es más poderosa que la de la magia hermética, pero tiene un mayor riesgo.

En términos de juego, los personajes pueden comenzar con una o más habilidades arcanas, que les capacitan para manipular ciertas facetas de la realidad gracias a la energía mágica. El nombre de la habilidad define su propia naturaleza y la manera en que el personaje la interpreta. Para tener acceso a los conocimientos necesarios para ejecutar la magia salvaje, el jugador debe restar un punto de su reserva máxima de Drama durante la creación del personaje. Esto representa que este tiene una serie de conocimientos básicos para abrir un canal desde la energía mágica que lo rodea hasta su dispositivo, concentrando la energía suficiente para el hechizo que quiere lanzar y conseguir el efecto final deseado.

Uso de las habilidades arcanas

Todas las capacidades mágicas pueden usarse de diversas formas, algunas de menor magnitud y otras indudablemente más poderosas. El efecto concreto depende de la naturaleza de la habilidad arcana que se esté usando, pero sea cual sea esta puede usarse en diferentes intensidades. Cuando un personaje trate de hacer uso de una habilidad arcana, el director de juego debe determinar si se trata de un **uso menor,** un **uso medio** o un **uso mayor.** Sin embargo, sea cual sea el nivel de uso que se va a emplear, la habilidad arcana no puede emplearse fuera de aquellas posibilidades para las que fue concebida.

Un personaje puede elegir tantas habilidades arcanas como desee, siempre que disponga de puntos en la creación de personaje. Puesto que estos puntos se comparten con los del resto de habilidades, tener una o varias habilidades arcanas con puntos asignados hace que las habilidades mundanas habituales tengan un nivel más bajo. Esto representa el tiempo que el personaje ha pasado afinando sus habilidades mágicas, tiempo que no habrá invertido en practicar otras capacidades.

El nombre de las habilidades arcanas lo deciden los jugadores durante la creación de personaje. Depende del ámbito mágico que se quiera manipular y de la imaginación



del jugador. Por ejemplo, para controlar el fuego se puede usar «Magia elemental de fuego» o «Piromante». Controlar emociones se puede conseguir a través de «Mesmerismo», lo relacionado con la creación de criaturas se puede utilizar «Invocaciones», etc.

La destreza de un mago ejecutando una determinada habilidad arcana depende de su puntuación en dicha habilidad. La puntuación de las habilidades arcanas oscila entre uno y diez. Para utilizar , el personaje debe tener al menos un punto distribuido en ella. Las habilidades arcanas son un tipo adicional de habilidades de personaje, luego los puntos a distribuir entre ellas se comparten con los del resto de habilidades habituales. Para recordar cuántos puntos tiene un personaje para repartir entre las habilidades, consulta la página 12 y la *tabla 1. Nivel de poder de la campaña.*

Puntos de Magia

Un hechicero que utiliza la magia salvaje crea un hechizo mediante el uso de una habilidad, pero además tiene que utilizar los llamados **puntos de Magia.** Los puntos de Magia representan el tamaño de la reserva de energía a la que es capaz de acceder el mago en un periodo de tiempo determinado. La puntuación de Magia que tiene un personaje es igual a su puntuación de Voluntad multiplicada por dos. La puntuación de Magia, indica los puntos de Magia disponibles (así como la puntuación de Drama indica los puntos dramáticos disponibles).

Debido a que el flujo mágico que se manipula con este sistema es superior al de los hechizos descritos en la magia hermética, el riesgo y el descontrol a la hora de usarlo también son mayores. Por eso, siempre que se obtenga un doble 1 o doble 10 en una tirada de habilidad arcana, tendremos que consultar en las tablas de pifia o crítico, respectivamente (ver páginas 116 y 117).

Hay tres dificultades de lanzamiento de habilidades arcanas: hechizos de **intensidad menor** (dificultad 15), **intensidad media** (dificultad 20) e **intensidad mayor** (dificultad 30). Dependiendo del efecto propuesto por el jugador para su hechizo, el director de juego optará por un nivel de dificultad u otro. Además, el director de juego puede proponer un gasto de puntos de Magia variable en función de las características de una misma habilidad arcana.

Por ejemplo, un hechizo de luz para iluminar una habitación siempre se considera de intensidad menor, ya que no supone una alteración importante de la energía, por lo que su coste en puntos de Magia sería 1. Esto es así porque el personaje tan solo pretende mantener un haz de luz en su mano durante un breve lapso de tiempo (unos pocos asaltos) para poder echar un vistazo a la habitación en tinieblas. Pero ¿qué pasaría si el jugador prefiere mantener su luz arcana activa durante toda una escena para poder luchar en un callejón oscuro? La habilidad arcana en sí sigue siendo la misma y su dificultad de lanzamiento sigue siendo de intensidad menor, aunque en este caso el director de juego propone que su gasto en puntos de Magia sea algo mayor, por la energía necesaria para mantener el hechizo durante una escena. Así, el coste del hechizo pasaría a ser de 2 puntos de Magia.

A continuación ofrecemos una serie de ejemplos de las diferentes dificultades arcanas del sistema de magia salvaje con una propuesta de coste en puntos de Magia, también con sus ejemplos, para facilitar la labor del director de juego.

Intensidad menor: Coste de puntos de Magia de 1-2 puntos.

Los hechizos de intensidad menor suponen una pequeña manipulación de la realidad y sus efectos pueden considerase una coincidencia o confundirse con prestidigitación. Los testigos de los efectos de estas habilidades arcanas pueden quedar desconcertados, pero pueden darles una explicación alternativa. En universos donde la magia es algo habitual, pueden verse como algo normal y cotidiano. Usar una habilidad arcana de esta intensidad requiere superar una prueba de Intelecto más a dificultad media (13-17).

Ejemplos de efectos menores con 1 punto de Magia:

- Provocar pequeños chispazos que salen de la punta de los dedos del lanzador que provocan daño C a un solo blanco que esté en combate cuerpo a cuerpo.
- Endurecer la piel durante un asalto para obtener una RD de +2 en el siguiente golpe que reciba
- Percibir si un objeto o un lugar tiene magia activa o si ha sido usada en un objeto o en un lugar recientemente.
- Inutilizar mecanismos sencillos o destruir objetos frágiles.
- Activar un aspecto para mejorar o empeorar una tirada de un blanco, que puede ser el hechicero u otro personaje que se encuentre a unos pocos metros.
- Obtener un +2 a la Defensa contra un solo ataque, gracias a la interferencia de objetos que se encuentran en la escena del combate.
- Suscitar una única respuesta visceral en un blanco al que toque el hechicero (amistad, desconfianza, agresividad, etc.).
- Encender una luz desde la mano para iluminar una habitación durante unos pocos asaltos.
- Hacer aparecer un objeto pequeño y sencillo que dura unos pocos asaltos (taco de madera, ganzúa, porra de cuero, etc.).
- Cambiar el color de un objeto (que puede ser tan grande como un automóvil) durante unos asaltos.
- Sanar el valor C a uno mismo o a un personaje al que se pueda tocar.

Ejemplos de usos menores con 2 puntos de Magia:

- Uniendo las manos, el personaje crea un fogonazo que ciega a un objetivo que se encuentra a pocos metros durante unos pocos minutos (secuela temporal) o bien le hace daño por valor del dado M.
- Transformar momentáneamente el material del propio atuendo en *kevlar,* obteniendo una RD de +4 contra un único ataque.

- Modificar las pupilas para poder ver sin problemas en la oscuridad durante unos minutos.
- Provocar que se encasquille el arma de fuego de un enemigo que se encuentra a unos pocos metros.
- Dotar de un aspecto temporal a un blanco, que puede ser el hechicero u otro personaje que se encuentre a unos pocos metros.
- Obtener una bonificación a la Defensa de +4 contra el siguiente ataque gracias a un repentino vórtice de arena creado alrededor del personaje.
- Suscitar un sentimiento determinado a un blanco que puede estar a unos pocos metros de distancia. De esta manera se puede hacer que se sienta alegre o irascible en una conversación que no debe durar más de unos minutos.
- Dotar de luz a un objeto que no esté a más de unos pocos metros para que ilumine la estancia durante una escena.
- Transformar los nudillos en roca para obtener una bonificación de +4 al daño en nuestro siguiente puñetazo.
- Silenciar durante unos pocos asaltos el área inmediata que rodea al personaje (no más de un metro) para forzar una cerradura sin ser oído.
- Sanar el valor C a un personaje cercano, aunque no esté al alcance de la mano, o a sí mismo.

Intensidad media: Coste de puntos de Magia de 4-6 puntos.

Implica una manipulación de la realidad evidentemente sobrenatural que no se confunde con un hecho azaroso. Usar una habilidad a este nivel requiere una prueba de Intelecto más 🎲 a dificultad difícil (18-22).

Ejemplos de usos de intensidad media con 4 puntos de Magia:

- Lanzar una nube de esquirlas congeladas desde la palma de nuestra mano para provocar daño mM a un pequeño grupo de enemigos que se encuentren a unos pocos metros.
- Cambiar la morfología de un árbol seco cercano para que nos envuelva, obteniendo una reducción al daño de +2 durante lo que dure la escena.
- Reparar o inutilizar un mecanismo complejo como un motor, un ordenador o un arma automática que el personaje puede tocar.
- Beneficiarse de un +2 a la Defensa durante toda la escena gracias a un escudo de energía cinética.
- Comunicación mental con una criatura (no necesariamente humana) a corta distancia.
- Invocar un animal de hasta tamaño medio (un perro grande, un lobo) que realice tareas simples durante toda la escena.
- Oscurecer un área grande (como la planta de un edificio) durante toda la escena.
- Modificar la composición de la munición de un arma durante toda la escena, dotándola de un modificador de +2 al daño.
- Silenciar un objeto o un área pequeña durante toda la escena.
- Sanar el valor mM a uno mismo o a un personaje al que se pueda tocar.
- Crear un objeto mediano o complejo que dure unos pocos asaltos (pistola pequeña, unos prismáticos, una escala de cuerda).

Ejemplos de usos medios con 6 puntos de Magia:

- Reparar o inutilizar un mecanismo complejo como un motor, un ordenador o un arma automática que se encuentre a unos pocos metros.
- Teleportarse a cualquier lugar que tenga en línea de visión hasta una distancia igual a su Intelecto + 3 metros.
- El personaje irradia desde su cuerpo una explosión ígnea con un amplio radio y provoca con ello un daño CM a su alrededor.
- Debilitar cualquier arma, transformándola en otro material o estropeándola de cualquier modo, lo que le da un penalizador de −4 al daño durante lo que dure la escena.
- Sugestionar a uno o dos blancos a corta distancia implantando un comportamiento simple en sus mentes o una orden sencilla (por ejemplo, «Puedes darme los datos clasificados del archivo»).
- Crear una imagen del personaje para que actúe independientemente y así distraer a posibles perseguidores o bien para confundirlos en combate. Esto les confiriere un aspecto negativo a la hora de atacar a ese personaje durante el tiempo que dure esa escena
- Confundir los sentidos de dos guardaespaldas que pretenden agredir al mago para que sufran un penalizador de −4 a su ataque durante toda la escena.
- Silenciar todo un salón para que nadie pueda oír lo que ocurre en el exterior.
- Sanar a un personaje a distancia corta o a si mismo por valor de mM puntos de Resistencia o bien sanar a alguien que puede ver a cualquier distancia un valor de C puntos de Resistencia.
- Crear un objeto mediano o algo complejo que dure toda la escena (pistola, unos prismáticos, una escala de cuerda).
- Comunicación mental con una criatura a la que el mago puede ver o con varias que están a corta distancia.

Intensidad mayor: Coste de puntos de Magia de 10-20 puntos.

Se trata de la máxima distorsión de la realidad que puede conseguir un personaje con habilidades arcanas. Se trata de una manipulación flagrante de las energías mágicas. Este uso requiere una prueba de Intelecto más 🎲 empleada a dificultad extremadamente difícil (28-32). Este tipo de hechizos deja una marca arcana única fácilmente rastreable, por lo que otro mago con las habilidades necesarias puede reconocer qué ha ocurrido en ese lugar.

Ejemplos de usos mayores con 10 puntos de Magia:

- Irradiar desde el propio cuerpo un área semiesférica de rayos que afecta a toda una calle y a todos los

enemigos que se encuentran en ella, provocando daño mCM.

- Atraer los objetos metálicos que rodean al personaje para que se fundan con su carne y conferirle de esta manera una RD de +6 durante varias escenas o un día.
- Un torbellino de gran potencia rodea al personaje, dotándolo de un +6 a su defensa contra ataques de todo tipo. Este efecto puede durar hasta varias horas.
- Comunicarse mentalmente con cualquier número de criaturas a la vista.
- Invocar a una criatura inteligente o de gran tamaño para que realice una determinada acción. Por ejemplo, invocar a un duende para que inutilice un vehículo, a un pegaso para que le lleve volando o a un rinoceronte para que embista a una furgoneta. Un hechizo de esta magnitud puede mantener a la criatura en nuestro mundo hasta uno o dos días.
- Hacer que la electricidad deje de funcionar en toda una manzana o bloque de edificios.
- El personaje transforma su mandíbula para asemejarla a la de un tigre dientes de sable y obtener con ello un +6 al daño en sus ataques cuerpo a cuerpo durante no más de un día.
- Sanar las heridas a sí mismo o a alguien a quien puede tocar por una cantidad igual a mCM o bien a alguien a quien puede ver por valor mM.
- Implantar una idea compleja en la mente de un blanco a la vista, es decir, crear un pasado falso o una intención futura totalmente alejada de lo que era en realidad. La duración de este hechizo puede ser de varios días o hasta que el objetivo cumpla una determinada acción.
- Provocar o eliminar una secuela permanente en un blanco, tal como ceguera, parálisis, etc.
- Teleportarse a cualquier lugar en el que el personaje haya estado con anterioridad.

Ejemplos de usos mayores con 20 puntos de Magia:

- Hacer una cantidad de daño igual a mCM+5 a cualquier número de objetivos a la vista.
- El cuerpo del personaje se recubre de acero, obteniendo así una RD de +8 hasta que él mismo cese el efecto voluntariamente.
- Reformar instantáneamente una construcción de grandes dimensiones, como un edificio o un camión de transporte o bien destruirla por completo.
- Entrar en un estado de fase en el que parpadea entre su realidad y otra paralela. De esta manera se hace casi imposible acertarle con un ataque, ganando un +8 a su Defensa hasta que decida abandonar este estado.
- Comunicación mental con cualquier número de criaturas que estén a cualquier distancia o incluso en otras realidades o planos de existencia, si los hubiera.
- Invocar a una criatura de dimensiones gigantescas que siga las órdenes del hechicero o invocar a un gran número de criaturas medianas para que lleven a cabo una determinada tarea. La duración de este hechizo puede ser de varios días o hasta que las criaturas sean destruidas.
- Desabastecer de electricidad a una ciudad pequeña.
- Los golpes desarmados del personaje crean puntos de presión de gran fuerza en los órganos vitales del objetivo. Esto se traduce en un +8 al daño cuerpo a cuerpo hasta que termine el efecto cuando quiera el jugador o pasados unos días.
- El jugador crea un área de silencio que puede ocupar la extensión de una pequeña ciudad. Este hechizo puede durar varios días.
- Sanar todas las heridas de sí mismo o de cualquier persona a la vista o a un gran número de criaturas que puede ver por un valor mCM.
- Crear objetos de gran complejidad, como un tanque o un caza de combate, que pueden durar varios días.

Estos son solo algunos ejemplos de los efectos mágicos que los jugadores pueden realizar. No son, por tanto, una lista cerrada y los jugadores son libres de desarrollar sus propios efectos mágicos. Queda a discreción del director de juego decidir a qué nivel de intensidad corresponde ese efecto, pudiendo rechazarlo si considera que se sale de la escala de poder de su campaña.

Por otro lado, el hecho de dividir los efectos en diferentes costes es también una sugerencia, ya que en un momento dado el director de juego puede proponer costes más acordes a la situación. Por ejemplo, un coste más elevado de lo normal para un hechizo en principio fácil de realizar porque el jugador se encuentra en una zona protegida contra la magia.

En definitiva, el director de juego es siempre quien juzga y dicta la dificultad y coste de un efecto arcano, manteniendo siempre las siguientes bases:

- Uso menor para hechizos de efectos simples: dificultad media (13-17), coste de 1 a 2 de puntos de Magia.
- Uso medio para hechizos de moderada intensidad: dificultad difícil (18-22), coste de 4 a 6 puntos de Magia.
- Uso mayor para efectos devastadores y de gran poder: dificultad extremadamente difícil (28-32), coste de 10 a 20 puntos de Magia.

Resistir los efectos de una habilidad arcana

En muchos casos, el blanco de un poder arcano puede querer resistir sus efectos en hechizos que le ataquen, como el control mental o la reducción sensorial. Si es así, añade la Voluntad del objetivo del hechizo a la dificultad de la prueba de . Si la habilidad afecta a más de un objetivo, el resultado de la tirada se compara con la dificultad más la Voluntad de cada objetivo. De este modo, puede ser que una misma tirada afecte a unos objetivos y a otros no. Para los ataques mágicos tales como rayos o pulsos electromagnéticos, el resultado de la tirada se compara con la defensa del blanco.

Ejemplo: *Aleatha quiere activar su habilidad arcana de control mental para que dos guardias que le apuntan con pistolas se disparen*

mutuamente. Para ello el director de juego le pide que realice una tirada de Intelecto a la que suma su correspondiente. El resultado de la tirada es un 6, que sumado a su Inteligencia 8 y a su 9 hacen un total de 23. El director de juego determina en este caso que la dificultad del objetivo para lograr tal efecto es de 20, por ser un hechizo de intensidad media (sugestión mental a dos objetivos cercanos). Sin embargo, los guardias no van a dispararse sin oponer una resistencia. La dificultad pasa a ser entonces 20 más la Voluntad de los objetivos, 2 y 7 respectivamente. Así, las dificultades finales son de 22 y 27, con lo cual, comparado al 23 que obtuvo el jugador, resulta que solo uno de los guardias dispara al otro. En todo caso, el jugador resta 6 puntos de Magia de su total, que es la cantidad que el director de juego ha determinado por la manipulación mágica para conseguir ese efecto.

Puntos de Magia

Para lanzar un hechizo mediante magia salvaje, el personaje debe tener suficientes puntos de Magia para poder completarlo con seguridad. Si el personaje tiene algún punto de Magia, pero no suficientes para completar el efecto deseado, aún puede lanzar el hechizo. Para esto, agota los puntos que le queden y cubre los puntos restantes con puntos de Resistencia. Esto representa al hechicero usando su propio cuerpo como catalizador para aprovechar hasta la última gota de energía mágica. La pérdida de Resistencia puede llevar al personaje a distintos estados de salud, incluyendo el estado moribundo. En este caso se aplican las normas de daño con normalidad. Si la pérdida de Resistencia es igual o superior al Aguante del personaje, tiene que realizar una prueba de Aguante por daño masivo de la forma habitual.

Recuperar puntos de Magia conlleva algunas horas (entre seis y ocho), generalmente de descanso, en las que la mente del mago se recupera del agotamiento que produce el uso de la magia. En lugar de descanso normal, la condición puede ser unas pocas horas de meditación, reflexión o rezos, en función de la ambientación. Si el hechicero se ve interrumpido en su periodo de recuperación, la reserva de puntos de Magia recuperada es proporcional al tiempo de descanso.

Pifias y críticos en la magia salvaje

La magia salvaje conlleva un riesgo en la manipulación de la energía mágica bruta. Como se ha comentado, las pruebas de habilidades arcanas están sujetas a las reglas básicas, como la activación de aspectos, críticos y pifias.

Críticos

Cuando se obtiene un doble 10 en la tirada de activación de una habilidad arcana, se aplica el efecto en la tabla de críticos correspondiente al valor del tercer dado. Por ejemplo, si obtuviste 6, 10 y 10, aplica los efectos correspondientes al valor 6. Con un triple 10, consulta el efecto del valor 10.

Pifias

Al obtener un doble 1 en la tirada de , se aplica el efecto correspondiente con el valor en esta tabla del tercer dado.

Tabla 26: Críticos en la magia

Valor	Efecto
1	Eres capaz de lanzar el hechizo como esperabas.
2	Eres capaz de lanzar el hechizo como esperabas con una buena gestión de la energía mágica. Tras aplicar los efectos del hechizo, recuperas 2 puntos de Magia.
3	El efecto es el esperado. Tras aplicar los efectos del hechizo, recuperas 4 puntos de Magia.
4	Consigues lanzar tu hechizo de manera magistral y puedes aplicar un aspecto temporal a un elemento o personaje que te rodee, en consonancia con los efectos de tu habilidad arcana utilizada.
5	La fluidez para lanzar el hechizo ha sido tal que puedes realizar una acción adicional a este asalto, aunque no puedes usar otra habilidad arcana.
6	El proceso de lanzamiento ha sido tan eficaz que puedes realizar una acción adicional este asalto, incluso usar otra habilidad arcana.
7	Por un reflujo de la energía mágica, el hechizo que acabas de lanzar queda latente durante un rato. Si lo deseas, en cualquier asalto de esta escena puedes volver a lanzar el mismo hechizo sin prueba de activación y sin gastar puntos de Magia.
8	El efecto de tu hechizo va a ser tan dramático que puedes aplicar aspectos temporales a varios objetivos del escenario o personajes que te rodeen o aplicar un aspecto permanente negativo a un solo blanco, siempre que tenga sentido con el efecto que provoca la utilizada.
9	Consigues sincronizarte con la capa mágica de tal manera que el torrente de energía recarga por completo tus reservas de puntos de Magia tras aplicar los efectos del hechizo que desencadenó el crítico. Además, durante esta escena puedes elegir el dado M para pruebas de .
10	Aparentemente el mundo que te rodea se detiene. Tienes control total sobre la situación y eres uno con el campo mágico. Tienes la posibilidad de elegir el efecto de crítico que desees.

Por ejemplo, si obtuviste 1, 1 y 7, aplica los efectos correspondientes al valor 7. Con un triple 1, consulta el efecto del valor 1. Equivocarse o cometer una pifia con un nivel de uso menor no tiene efectos muy negativos, sin embargo, fallar en un momento clave cuando tenemos gran cantidad de energía mágica amasada en nuestras manos (con usos medios o mayores) puede llegar a desembocar en una gran catástrofe.

Para reflejar el nivel de peligrosidad de los distintos usos mágicos, realiza la siguiente operación al determinar las pifias: los hechizos que fueran de intensidad menor suman +5 al tercer dado (el que determina el valor de la pifia), de manera que el peor valor que podrías conseguir es 6, el resultado de sumar 1 y 5. Los hechizos de intensidad media no suman ni restan nada, por lo que el tercer dado es justo el valor que tienes que mirar. Finalmente, los usos de intensidad mayor restan 5 al tercer dado, así que el mejor valor que conseguirás es 5, el resultado de restarle 5 a 10. Los valores solo oscilan entre 1 y 10, por lo que si el resultado de tu pifia es un número negativo, debes aplicar el valor 1. Si, por el contrario, el resultado es superior a 10, se considera que has obtenido el valor 10.

Ejemplo: *Un jugador trata de lanzar un hechizo de intensidad menor y saca en su tirada de habilidad 1, 1 y 4, el resultado que corresponde en la tabla 27 es 9 (el 4 que corresponde al tercer dado más 5 del modificador de pifia para un hechizo de uso menor).*

Ejemplo: *El jugador quiere lanzar esta vez un hechizo de intensidad mayor y saca en su tirada 1, 1 y 8. El resultado en la tabla 27 es el correspondiente al valor 3 (8 que corresponde al tercer dado menos 5 del modificador de pifia para un hechizo de uso mayor).*

Ejemplo: *El mago Derwydd está en medio de un combate contra un malvado goblin y quiere lanzar una bola de fuego para hacerle daño. Para ello utiliza su 5 «Piromante». Como es un reputado mago que destaca por este tipo de hechizos y su objetivo se encuentra a pocos metros, el director de juego decide que se trata de un uso menor, por tanto, lanzar el hechizo le cuesta dos puntos de Magia, tiene una dificultad de 13 e infligirá daño M. El jugador de Derwydd lanza los dados y obtiene 1,1 y 7. ¡Pifia! Para averiguar el resultado de su pifia debe sumarle 5 al valor del tercer dado (7), dado que estaba haciendo un uso menor. El resultado es 12. El director de juego comprueba en la tabla 27 el resultado de la pifia con valor 10. Derwydd no consigue lanzar el hechizo y tampoco pierde puntos de Magia. Se le ha olvidado algo en el momento más inoportuno y no consigue conectar con la corriente mágica.*

Tabla 27: Pifias en la magia

Valor	Efecto
10	La corriente mágica te confunde momentáneamente. Eres incapaz de realizar el hechizo porque algo se te ha olvidado. No pierdes puntos de Magia.
9	Como el valor 10, pero pierdes 2 puntos de Magia en el proceso.
8	Como el valor 10, pero pierdes 4 puntos de Magia en el proceso.
7	Tu tiene un efecto inesperado, gastando los puntos de Magia que costaba el hechizo que pretendías lanzar. El director de juego decidirá el efecto resultante del hechizo y un aspecto negativo temporal en consonancia con el efecto de tu habilidad arcana.
6	La situación te supera y no atinas a completar las salmodias que necesitas, provocándote un bloqueo mental. Necesitas concentrarte para volver a tomar las riendas y acceder de nuevo a la energía mágica. Esto quiere decir que no puedes volver a utilizar magia hasta que no superes una prueba de Intelecto a dificultad 15. Esta acción lleva un asalto completo.
5	Estás a punto abrir un rasgón con tu torpe actuación, pero en el último momento arreglas la situación, cerrando de golpe todo el flujo de energía mágica. Eres incapaz de concentrarte de nuevo para lanzar el hechizo. La habilidad arcana que estuvieras usando se bloquea, como si hubieras agotado su aspecto, hasta que puedas recuperar puntos de Magia.
4	Farfullas una mezcolanza de palabras de poder y se crea un conflicto en la extracción de energía arcana. Tu hechizo falla y pierdes los puntos de Magia que costaba el efecto deseado. Además, abres un rasgón en la zona por forzar la transmisión de energía (consulta el apartado Rasgones, a continuación).
3	Quedas sobrecargado de energía mágica y el rebote posterior te hace perder todos tus puntos de Magia. Además, todas tus habilidades arcanas quedan bloqueadas y no las puedes usar de nuevo hasta que puedas recuperar puntos de Magia de la forma habitual. Se abre un rasgón en la zona (consulta el apartado Rasgones, a continuación).
2	Tu fallo ha sido tan lamentable y dañino que tú y los aliados a tu alrededor recibís un aspecto negativo temporal relacionado con la habilidad arcana. Sin embargo puedes, sacrificarte por tus compañeros y decidir sufrir un aspecto negativo permanente. Estos aspectos deben ser acordes al efecto de la habilidad arcana activada. Pierdes todos tus puntos de Magia y, además, se abre un rasgón (consulta el apartado Rasgones, a continuación).
1	Has desatado el caos. Igual que el valor 2, pero en lugar de uno, abres varios rasgones en el tejido mágico de la zona en la que te encuentres (consulta el apartado Rasgones, a continuación).

Rasgones

Llamamos **rasgón** a una ruptura en el tejido mágico producida por una extracción fallida de energía. Visto de otro modo, es un solapamiento del mundo mágico sobre el real. Este fenómeno puede dar lugar a efectos inesperados sobre las leyes físicas del mundo real. Debido al caos que se puede producir cuando se abre un rasgón, este apartado está siempre limitado al curso narrativo que quiera llevar el director de juego. Él es el que dictará el efecto que causa un rasgón y su duración. Es un recurso narrativo que puede impulsar y dar emoción a la escena, por lo que el director de juego tiene la oportunidad de usar los rasgones como mejor le convenga.

Durante un rasgón puede observarse realmente lo que parece una apertura en medio del aire, como si fuera un siete en un tejido. De esa apertura puede salir luz o color, incluyendo colores que no existen o no pueden ser interpretados como tales. Viento cambiante, fallos en la ley de la gravedad, objetos que desaparecen de un lugar para aparecer en otro sitio, cambios de forma momentáneos en objetos y personas… Cualquier efecto delirante puede tener lugar durante la ruptura del tejido mágico. Con el tiempo, los cauces de energía mágica se reparan solos, por lo que un rasgón nunca dura demasiado.

Apoyo arcano

Puede darse el caso en el que un personaje no pueda afrontar la dificultad de lanzar un hechizo o su coste en puntos de Magia. Es entonces cuando puede decidir solicitar la ayuda de otro personaje, jugador o no, para realizar el hechizo. Un requisito, claro está, es que el colaborador también sea un hechicero capaz de utilizar magia salvaje.

Los implicados en ayudar con el hechizo no pueden hacer otra cosa durante su asalto más que colaborar. Tienen que hacer lo mismo que si estuvieran lanzando ellos un hechizo, de hecho, salmodian palabras, como músicos que acompañan con sus instrumentos una improvisación. Si necesitan usar un dispositivo o gesticular para lanzar hechizos, también tienen que hacerlo para colaborar con otro mago. El efecto de una colaboración puede ser uno de los dos siguientes:

Tabla 28: Colaboración en un hechizo de magia salvaje

Personas que cooperan (sin contar al jugador)	Bonificación acumulada a la tirada de dificultad
1	+2
2	+4
3	+6
4	+8
5	+10

- **Aportar puntos de Magia:** Los colaboradores que quieren traspasar puntos de Magia no tienen por qué estar al lado del lanzador principal, pero sí dentro del campo de visión. Cada colaborador adapta y canaliza energía mágica hacia el mago que lanza el hechizo (o a su dispositivo, si necesita usar alguno para hacer magia). El número máximo de puntos de Magia que se pueden canalizar de esta forma es la puntuación de Intelecto del colaborador. Siempre hay un gasto importante al trasvasar energía mágica de un mago a otro. Por cada punto traspasado, el colaborador gasta dos.

  Ejemplo: *Sonia quiere traspasar a su compañero Fran 4 puntos de Magia que le hacen falta para poder activar su . Para ello resta 8 puntos de su puntuación total y traspasa 4 a Fran.*

  Los puntos traspasados por este método no sirven para aumentar la reserva de otro personaje, sino que deben usarse para aplicar una habilidad arcana. Si finalmente el apoyo arcano se interrumpe porque el jugador decide realizar otra opción que no sea lanzar el hechizo, los puntos traspasados se pierden igualmente.

- **Ayudar al mago principal a completar el hechizo:** Añadiendo sus palabras de poder a las del hechicero principal, el colaborador facilita la tarea de acotar y dirigir la energía mágica.

  Según las personas que participen, se puede alcanzar una bonificación a la tirada de hasta +10. Es necesario que todos los miembros que vayan a ayudar en el lanzamiento estén juntos, tengan habilidades arcanas relacionadas con el hechizo que van a realizar y no pueden hacer otra cosa mientras dure el mismo más que apoyar al lanzador. Por ejemplo, si apoya una persona, aporta un +2 a la tirada del lanzador; si apoyan cuatro, aportan un total de +8 a la tirada.

Zonas antimagia

Las zonas antimagia son lugares donde la magia no funciona o donde es mucho más difícil utilizar la energía mágica circundante. Puede ser un lugar creado artificialmente para prevenir el uso de la magia o incluso para retener dentro a magos evitando que se escapen. El origen de estas zonas depende de la ambientación de juego, pero siempre hacen la vida un poco más difícil a los hechiceros. Estas zonas pueden prevenir completamente el uso de magia hermética y quizá aumentar la dificultad de uso de las habilidades arcanas (por ejemplo, en un +5). También pueden requerir el gasto en puntos de Resistencia además de puntos de Magia, para representar el terrible esfuerzo que supone al hechicero acceder al campo mágico.

Objetos mágicos

En los mundos donde existe la magia se pueden encontrar objetos imbuidos con poderes arcanos. En ocasiones, un hechicero ha lanzado un conjuro permanente sobre un

anillo. A veces, el herrero que forja una espada le insufla magia con cada golpe de su martillo. En cualquiera de estos casos, la magia proporciona al objeto cualidades extraordinarias. Por regla general, las cualidades mágicas de estos objetos son permanentes.

Creación de objetos mágicos

Como ya hemos comentado, el sistema **Hitos** es un juego con un sistema ligero, que busca la abstracción para favorecer la fluidez en la narración de una historia. Las reglas de objetos mágicos no son una excepción.

Cualquier objeto puede ser imbuido con magia. También es posible que la función mágica sea tan variopinta como podamos imaginar. También hay que recordar que igual que existen objetos mágicos beneficiosos, también hay objetos malditos que en lugar de bonificaciones pueden conferir penalizaciones al portador. Un objeto puede combinar más de una capacidad mágica, así que a veces es muy interesante incluir capacidades beneficiosas y nocivas en un mismo objeto.

A continuación se mencionan algunas de las capacidades que pueden tener los objetos mágicos, pero como es habitual, jugadores y director de juego pueden desarrollar otras diferentes.

- Otorgar bonificaciones a características, como los guantes de fuerza legendaria o las botas de elfo.
- Otorgar bonificaciones a habilidades arcanas. Tal es el caso de la diadema de la Incendiaria o el cetro de dominio de los peces.
- Otorgar bonificaciones a habilidades normales, como las famosas túnicas de seducción o los anteojos de vista de águila.
- Otorgar bonificaciones a tiradas de ataque, bien sea de forma general (a distancia y cuerpo a cuerpo) o en circunstancias específicas, como el arco de precisión élfica o la daga mataconejos.
- Otorgar bonificaciones al daño, bien sea de forma general (a distancia y cuerpo a cuerpo) o en circunstancias específicas, como el hacha matatrols y la honda hiendegigantes.
- Otorgar reducción de daño, como el anillo de protección y la túnica de mago.
- Activar hechizos herméticos bajo ciertas condiciones: movimiento, luz, órdenes verbales, etc.
- Dotar de aspectos al portador del objeto que, como siempre, se pueden invocar. Estos pueden ser beneficiosos para el portador como las botas de caminata incansable o negativos como el yelmo del bocazas.
- Absorber puntos de magia robándolos de magos o de dispositivos que lo contengan. Tiradas de Voluntad del mago a discreción del director de juego pueden evitar este robo.
- Servir como medios de transporte, como escobas o alfombras voladoras, portales de teleportación o caballos de madera animados.

Para construir un objeto mágico basta con que le asignes un valor de poder y ese será el valor que podrás invertir en crear el objeto de acuerdo con la tabla 29.

Pero, ¿cuántos puntos se asignan a cada objeto? Puede utilizarse lo siguiente como referencia:

Magnitud del objeto	Drama
Común	1
Raro	2-3 puntos
Legendario	4-5 puntos
Único	6-8 puntos

Ejemplos de objetos mágicos

La variedad de los objetos mágicos que pueden existir en los universos de fantasía es tan grande como la imaginación permite. A continuación se describen algunos objetos mágicos habituales en las historias fantásticas, sin embargo, más que objetos concretos son categorías de objetos ya que te pueden servir como ejemplo para crear tus propios objetos mágicos. Un arma mágica hace más daño que sus contrapartidas mundanas o mejora la habilidad de su portador. Un objeto mágico puede ser un hacha, una daga o cualquier otra arma que se nos ocurra, pero no hace falta describirlas una por una. En cada partida, los jugadores y el director de juego son los encargados de dar a los objetos mágicos detalles y personalidad.

Artilugio de ocultación (1-4 puntos)

Capas élficas, pieles de camaleón, anillos de camuflaje… Cualquier ropaje u objeto que use la magia para mejorar las habilidades de cae en esta categoría. Un objeto de

Tabla 29: Coste de los objetos mágicos

Capacidad	Coste en Drama
Bonificar una característica	2 puntos por cada +1
Bonificar una habilidad (arcana o normal)	1 punto por cada +1
Bonificar una tirada de ataque	1 punto por cada +1 (si solamente se puede aplicar con un arma o condición en concreto, ej. cuerpo a cuerpo, 1 punto por cada +2)
Bonificar el daño	2 puntos por cada +1 (si solamente se puede aplicar con un arma o condición en concreto, ej. cuerpo a cuerpo, 1 punto por cada +1)
Lanzar hechizos	El coste del hechizo
Dotar de aspecto	1 punto por cada aspecto
Absorber puntos de Magia	1 punto
Otras capacidades (ej. permitir volar)	1 punto por cada una de ellas, como si fueran aspectos

Objetos mágicos y Drama

Si un jugador lo desea, puede adquirir objetos mágicos con su Drama. Si el director de juego lo permite, es justo que si el objeto se pierde o se destruye, permita reubicar ese valor de Drama en la hoja de personaje, ya sea elevando el valor de Drama del personaje o invirtiéndolo como se explica en las reglas de cambio y mejora (ver página 25).

este tipo proporciona entre +1 y +4 a las tiradas para pasar desapercibido y esconderse.

Objeto de poder para magos (1 punto)

Hay objetos mágicos que no cumplen una función determinada, sino que sirven como almacenes de energía mágica a la que los hechiceros pueden acceder. A menudo, estos objetos suelen estar construidos con la forma de cayados o bastones, aunque también son comunes los anillos, los amuletos y las coronas. En todo caso, el objeto apropiado lo decide el director de juego, teniendo en cuenta la ambientación de su partida. Si el objeto está construido para magos que usan magia hermética, puede contener uno o más hechizos. Aunque no sea un grimorio o libro de hechizos propiamente, mientras un mago posea el objeto recibe «prestado» el conocimiento de los hechizos que contiene. Normalmente un objeto de este tipo contiene entre uno y tres hechizos. Si el objeto está construido para magos que usan magia salvaje, el objeto dota al mago de una reserva adicional de puntos de Magia. En función de su poder, la reserva oscilará entre 1 y 10 puntos de Magia y se regenerará al ritmo que decida el director de juego.

Arma mágica (variable)

En esta categoría se encuentran todo tipo de armas, ya sean de cuerpo a cuerpo o a distancia. En general, las armas mágicas están pensadas para acertar con más facilidad al enemigo, para provocar más daño o ambas cosas simultáneamente. A veces, el arma también puede tener otras capacidades más exóticas, como brillar o vibrar en presencia de ciertos enemigos, crear luz o fuego, tener una cierta inteligencia o incluso hablar. Las armas con más de una capacidad al mismo tiempo son muy raras y preciadas, incluso para ser objetos mágicos.

El número de puntos de valor de Drama que necesitas para crear este objeto es variable porque depende del nivel de poder de la campaña, de la ambientación y del nivel de daño que se quiera infligir con esta arma.

- **Arma devastadora:** El daño que provocan estas armas tiene una bonificación que puede ir desde +1 hasta +5 en función de su poder. Un arma mágica de este tipo hace daño normal según su tipo más la bonificación mágica más la bonificación al daño cuerpo a cuerpo o a distancia, según proceda.
- **Arma certera:** Cuando se las empuña, estas armas parecen moverse solas para acertar a sus objetivos. Dan una bonificación desde +1 hasta +5, según su poder, en la tirada de ataque. Un personaje que empuñe un arma de este tipo suma al atacar el resultado de la tirada más su puntuación de característica más la habilidad correspondiente más la bonificación mágica.

Armadura mágica (variable)

La magia imbuida en algunos objetos permite que su portador quede protegido de la mayoría de los ataques. Dependiendo de su origen y poder, su efectividad variará. Estas armaduras proporcionan una RD que puede ir desde +1 hasta +10 en función de su poder. Existen armaduras mágicas que realmente toman la forma de armaduras, como por ejemplo un yelmo mágico que proporcione una RD de +3 (un +2 por ser un yelmo y un +1 extra por ser mágico). Pero también pueden ser objetos con otra apariencia, como un anillo, una camisa, una capa, etc. En este caso, toda la RD se deberá al hechizo que opera en el objeto.

De igual modo, el director de juego puedo asignar un coste en puntos variable, dependiendo del nivel de la campaña, de la ambientación y de la RD que proporcione el objeto.

Pociones y plantas mágicas

Otra fuente clásica de efectos mágicos es la de los preparados: pociones y plantas. Al contrario que la mayoría de objetos mágicos, los preparados tienen un efecto que se consigue al consumir el producto. Para volver a utilizar un preparado, alguien tiene que conseguir las materias primas, mezclarlas con herramientas adecuadas y tener éxito en una prueba adecuada, como «Alquimia», «Mujer del bosque», «Doctor brujo», «Flores de Bach» u otra similar. Aunque la habilidad utilizada sea mundana, la materia prima ha de ser mágica para que el preparado funcione.

Aunque pueden tener efectos muy variados que el director de juego puede explorar, a menudo las pociones, ungüentos y otros preparados sirven para sanar heridas y enfermedades. Si necesitas crear pociones y plantas con un sistema de reglas formal, utiliza el mismo que para los objetos mágicos, aunque otorgando un máximo de tres puntos para adquirir las capacidades mágicas. Además, las pociones y plantas suelen tener algunos resultados propios. Aunque sus nombres y modos de aplicación pueden variar dependiendo de la ambientación, estos son algunos de los efectos más comunes:

- Cura tantos puntos de Resistencia como el dado C en una tirada.
- Permite estabilizar a un personaje moribundo con una tirada de Aguante a dificultad 10.
- Elimina los penalizadores negativos del estado de salud herido y malherido, pero el efecto solo dura una hora por dosis administrada.
- Media hora después de su aplicación (aunque este tiempo puede ser variable, como C minutos), el personaje puede emplear un punto dramático para recuperar mC puntos de Resistencia.

Brujería

La creencia en la existencia de brujos es una constante en prácticamente todas las culturas desde el principio de los tiempos. Aunque en la cultura occidental se ha asociado la práctica de la brujería con tratos demoníacos y la magia negra, también podemos equiparar el término brujería con otros rituales. La adoración a espíritus naturales, los sacrificios humanos y las invocaciones de la madre Tierra de los druidas también se ha considerado brujería. De la misma manera, si los rituales sangrientos son una marca distintiva de la práctica de los brujos, muchas religiones de la antigüedad podrían considerarse brujería. Magia oscura o nigromancia, espiritismo, maldiciones, vudú… todas pueden considerarse prácticas de brujería. Los sacrificios animales o incluso humanos son parte de un rito de brujería. Pero incluso cuando no los hay, un rasgo importante de los poderes brujescos son los preparativos de ritual para poner en marcha las energías místicas. Quemar barras de incienso, dibujar pentagramas o símbolos arcanos, entonar cánticos o mezclar ingredientes en un crisol son algunos ejemplos.

Esta sección contempla reglas e ideas para el uso de brujería en el sistema **Hitos.** Al contrario que la magia hermética y la magia salvaje, donde el mago manipula y usa una energía mágica de origen indeterminado, el usuario de la brujería recibe su poder de fuentes muy concretas y peligrosas. El poder de un brujo proviene de entidades totalmente ajenas a la realidad que conocemos. Pueden ser seres de otras dimensiones, primigenios alienígenas, espíritus del Más Allá o demonios bíblicos, por poner solamente algunos ejemplos. En cualquier caso, todas estas entidades tienen algo en común: el contacto con ellas transforma irremediablemente al brujo que negocia con ellas. Como si se tratara de exposición a una fuente radioactiva, el brujo va sufriendo cambios irreversibles que, generalmente, no traen nada bueno. Así, en esta sección se encuentran también reglas para representar la corrupción que la brujería trae consigo, mediante reglas de **Degeneración.**

El contacto con las entidades que proporcionan poderes sobrenaturales al brujo también afecta a la cordura de este, no solo cuando el brujo se enfrenta directamente a sus poderosos mentores, sino también debido a los requisitos y consecuencias de la brujería. Como ejemplos podemos mencionar al escritor Sutter Cane, que acaba perdiendo todo contacto con la realidad *En la boca del miedo* el caso de Charles Dexter Ward en la obra homónima de H. P. Lovecraft o Johnny Favorite en *El Corazón del Ángel.* Aunque no es estrictamente imprescindible, las reglas de brujería están pensadas para usarse junto con las de terror y salud mental (ver **Capítulo 4**).

La brujería y sus rituales

La brujería requiere que el hechicero manipule energías que están más allá del mundo mortal. Aunque el brujo posee conocimientos esotéricos y quizá esté dotado de forma innata para la hechicería, eso no basta para retorcer la realidad. Poner en marcha la magia requiere tiempo, materiales y preparación. Estos tres elementos permiten que nuestro mundo se doblegue a la voluntad del brujo, consiguiendo efectos asombrosos. La preparación concienzuda y el uso de materiales durante un tiempo adecuado es lo que se conoce como ritual. Los rituales de la brujería pueden resumirse en cuatro grupos: talismanes, pociones y ungüentos, maleficios e invocaciones.

Talismanes

El brujo fabrica un objeto que puede provocar efectos mágicos y que puede utilizar más adelante a voluntad. Los objetos así creados pueden contener la magia durante un tiempo, durante un número determinado de usos o, en los casos más poderosos, de forma permanente. A veces la búsqueda de uno de estos talismanes puede llevar a un brujo a enfrentarse a las penurias de la vida aventurera.

Pociones y ungüentos

La clásica imagen de la cabaña de bruja con una marmita borboteante en el fuego de la chimenea evoca perfectamente este tipo de rituales. El brujo mezcla materias primas como si de una receta de cocina se tratase, entona las plegarias o cánticos adecuados y crea preparados que deben consumirse para provocar los efectos sobrenaturales. Las pociones son bebedizos y los ungüentos cremas o emplastos que deben aplicarse sobre la piel.

Los efectos de pociones y ungüentos son muy variados. Pueden utilizarse para sanar, en cuyo caso valdrán las ideas que aparecen en *Pociones y plantas mágicas* de la sección de magia de este mismo capítulo (página 120). Pero también se pueden preparar con otros objetivos: provocar sueño o enfermedad, inducir falsos sentimientos de amor, reforzar el cuerpo, conseguir defensas mágicas temporales…

Maleficios

La brujería es una práctica infame en muchas regiones y culturas en parte por este tipo de rituales. Los maleficios siempre tienen como finalidad dañar de alguna manera a sus objetivos. El daño provocado puede no ser físico o evidente, sino que puede tomar la forma de años de mala suerte, esterilidad o cualquier otro efecto negativo. Como siempre, estos efectos pueden traducirse en aspectos negativos temporales o en secuelas.

Invocaciones

En ocasiones, el brujo quiere contactar directamente con uno de sus mecenas del Más Allá o con cualquier criatura del mundo o dimensión donde se encuentra la fuente de poder de la brujería. Estas criaturas son demonios infernales, espíritus naturales, almas condenadas, dioses primigenios o cualquier otra entidad ajena al universo mundano. Invocar a una de estas entidades siempre conlleva riesgos. Gran parte del ritual de invocación incluye crear salvaguardas para evitar que la criatura invocada ataque al brujo o

Muerdealmas

Forjada en cavernas subterráneas y templada en sangre humana, el Muerdealmas tiene una inteligencia malévola y ansia de provocar dolor, sin distinguir amigos de enemigos. Esta espada de hoja corta tiene la guarda modelada en forma de una grotesca cara con la boca abierta, cuyos dientes terminan donde comienza la afilada hoja. El Muerdealmas no se comunica con su portador, pero al mirar fijamente la guarda uno puede sentir cómo los aviesos ojillos esculpidos devuelven la mirada… Aunque es un arma muy poderosa, hay quien dice que muchos de los propietarios que ha tenido a lo largo de los siglos han muerto por accidentes en combate. El Muerdealmas es una espada con una bonificación de +4 al daño. Además, un resultado de pifia al manejarla suele provocar que el portador se corte a sí mismo, causando daño completo al personaje.

entre de forma permanente en el mundo real. Una vez invocada la entidad, el objetivo del brujo puede ser consultar o negociar con ella. Los brujos más temerarios intentarán ordenar a la entidad que siga sus deseos, por lo que el ritual tendrá que ser más complejo y poderoso.

Habilidades esotéricas

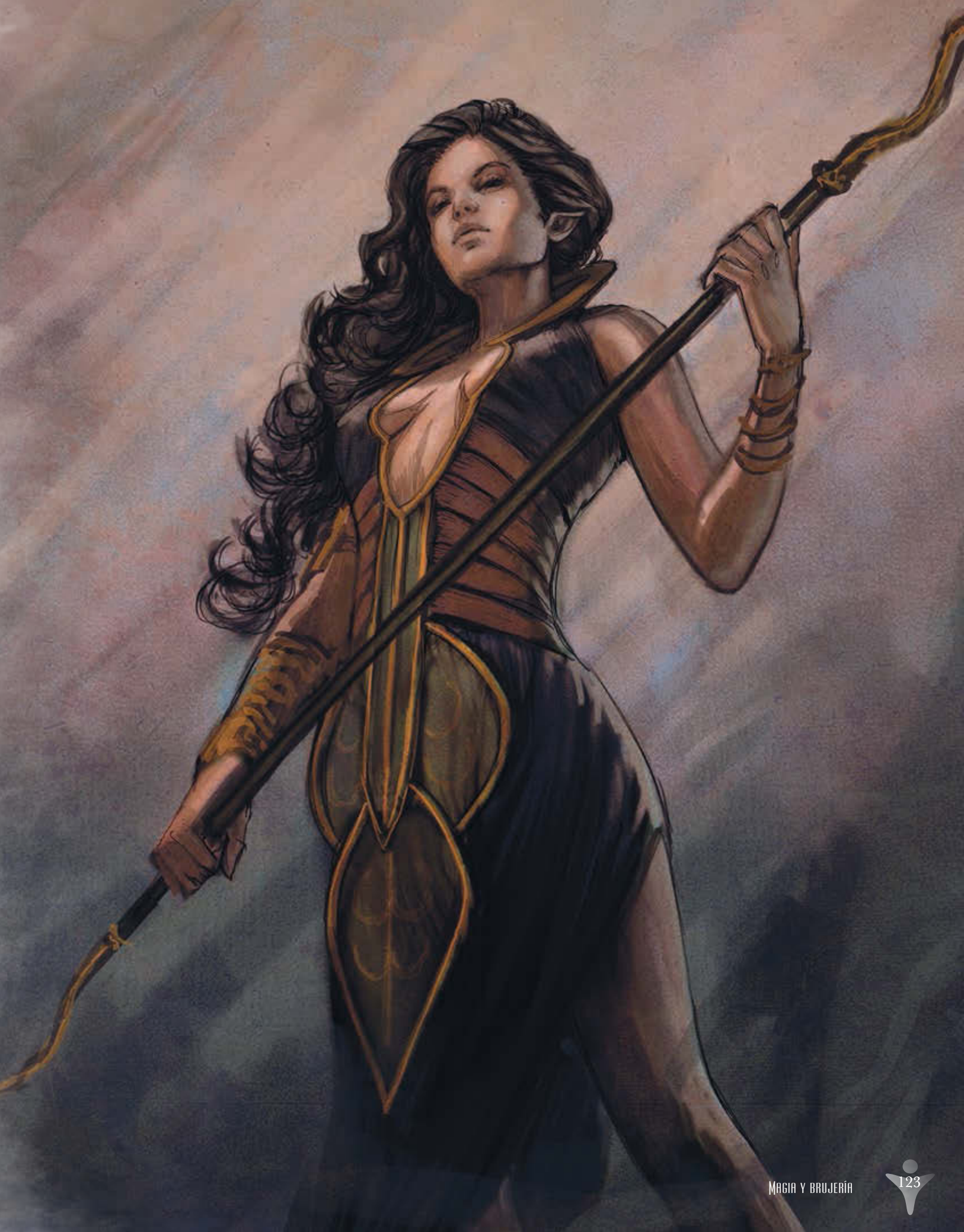
En el sistema **Hitos** la brujería se concreta en dos tipos de habilidades: Brujería, que recoge las habilidades concretas que permiten al brujo alterar la realidad, y Esoterismo, que indica los conocimientos generales que el personaje posee sobre hechicería y lo esotérico. Al igual que las habilidades normales, tienen una puntuación numérica y un aspecto asociado. Durante la creación del personaje, los puntos iniciales para adquirir habilidades pueden gastarse en adquirir este tipo de habilidades esotéricas.

Esoterismo: Este tipo de habilidad agrupa un conjunto de conocimientos reservados únicamente a iniciados, personas que de alguna forma han accedido a verdades desconocidas para el común de la población. En ocasiones la habilidad refleja exactamente eso, los conocimientos aprendidos al ser iniciado en una secta o culto donde se conocen algunos secretos de la brujería. Estos conocimientos pueden tener otros orígenes, quizá se hayan obtenido a través de la búsqueda en antiguos libros prohibidos, mediante la tradición oral de un druida a su aprendiz, o mediante los rituales tradicionales en un aquelarre de brujas. A menudo los conocimientos están ocultos entre los pasajes de una leyenda o están salpicados con inexactitudes o supercherías. En todo caso, contienen conocimiento sobre lo sobrenatural. El jugador debe elegir un aspecto que refleje el origen y características de la habilidad de concreta. Como en el resto de habilidades, no deberá ser demasiado ambigua como para que se pueda utilizar como aspecto en demasiadas situaciones, pero sí suficientemente flexible. Por ejemplo, aspectos adecuados podrían ser: «Las voces me lo dijeron», «Estudioso de *El Libro Negro*», «Aprendiz de la Gran Madre», «Iniciado del Círculo Interno de Anubis», «Me lo contó mi abuelo el loco». Los conocimientos que delatan que hay otros mundos aparte del nuestro transforman al que los posee. Los puntos asignados a esta habilidad cuentan para el total de conocimientos sobrenaturales que determinan la puntuación de Degeneración inicial del personaje (ver *Corrupción* página 128).

Brujería: Una habilidad de este grupo indica tanto el conocimiento específico sobre ciertos efectos mágicos como la habilidad para preparar rituales relacionados. Por ejemplo, «Muñeco vudú» permite conocer detalles acerca de este tipo de nigromancia, así como confeccionar estos fetiches de forma que tengan efecto real. Esta habilidad no está constreñida a un uso específico de los rituales vudú, sino que permite al brujo una variedad de usos, desde insuflar energías positivas al individuo representado por el fetiche hasta causarle daño. El nombre concreto de la habilidad acota los rituales posibles que permite, no debe ser demasiado específico ni tan ambiguo que permita que el jugador use la habilidad para todo. Así, «Hacer daño con agujas en muñeco vudú» sería demasiado concreto y «Magia negra» demasiado general. Los mejores indicadores que cómo crear una habilidad de estarán en la ambientación que haya preparado el director de juego, así que lo mejor es convenir con él la descripción y el alcance de la habilidad.

Ejemplo: *Un jugador interpreta a un druida en una historia medieval fantástica. El director de juego considera que la magia druídica puede considerarse un tipo de brujería en su ambientación, sobre todo porque en el mundo de juego la religión dominante es la cristiana y cualquier ritual pagano puede considerarse obra de brujos. Además, el druida negocia con espíritus del bosque o con poderosas criaturas feéricas que pedirán algo a cambio de su magia. El jugador conviene con el director de juego que «El corazón del lobezno» tiene que ver con rituales relacionados con lobos. A partir de esa disciplina se pueden llevar a cabo rituales que pueden permitir al druida adquirir aspectos lupinos como colmillos, olfato desarrollado o cualquier otra transformación adecuada. Sin embargo, también puede valer para rituales orientados a invocar a manadas de lobos, a comunicarse con ellos o bien ordenarles tareas. En todo caso, la misma habilidad sirve para múltiples cometidos, pero siempre dentro de un mismo contexto.*

Un personaje puede elegir tantas habilidades de como desee, cada una con una descripción acordada con el director de juego, siempre que disponga de puntos para asignarles durante la creación de personaje. Puesto que estos puntos se comparten con los del resto de habilidades, tener una o varias habilidades de brujería con puntos asignados hace que las habilidades mundanas habituales tengan un nivel más bajo. Esto representa el tiempo que el personaje ha pasado aprendiendo y practicando su brujería. Los puntos asignados a cualquier habilidad de este tipo cuentan para



Caja de música del insomnio

La duquesa de Redhill estuvo años sin poder dormir. Su inmensa fortuna y los mejores médicos no pudieron hacer nada para aliviar su dolencia, hasta que un día uno de sus criados le trajo una misteriosa caja de música del lejano Oriente. Desde entonces, cada noche en su mansión, la duquesa disfruta de un sueño reparador. La duquesa y todo el servicio de la casa…

Una vez que se le da cuerda, la caja de música del insomnio lanza un hechizo hermético de sueño en un radio de una veintena de metros. Durante el minuto aproximado que dura la música, cualquier ser vivo que entre en el radio de somnolencia tiene que hacer una tirada de Voluntad a dificultad 15. En caso de no superarla, cae en un sueño profundo. Cuando acaba la música, el sueño prosigue con naturalidad, de forma que un personaje puede despertar por un ruido fuerte, un dolor, una necesidad fisiológica, etc.

el total de conocimientos sobrenaturales que determinan la puntuación de Degeneración inicial del personaje (ver *Corrupción*, página 128).

Uso de las habilidades de [Conocimiento] y [Ocultismo]

Cuando el objetivo del personaje es recuperar algún conocimiento específico sobre un tipo de brujería (siempre que no sea más adecuada una habilidad de [Ocultismo] más general), basta con hacer una prueba de Intelecto más la habilidad de [Ocultismo] contra una dificultad asignada por el director de juego.

Si el objetivo es crear algún tipo de efecto sobrenatural, el jugador debe declarar qué tipo de efecto pretende conseguir y proponer un ritual ajustado a sus objetivos y a la habilidad de [Conocimiento] que ha elegido usar. Una vez convenido con el director de juego el efecto y el tipo de rito para llevarlo a cabo, el personaje brujo (y sus ayudantes, en caso de tenerlos) lleva a cabo el ritual. Al final del mismo, el jugador hace una prueba de Voluntad más la habilidad de [Conocimiento] elegida, contra la dificultad designada por el director de juego. Esta dificultad varía en función de la complejidad y poder del efecto mágico deseado.

Más de un brujo en un ritual

Un brujo puede tener la asistencia de otras personas para llevar a cabo con éxito un ritual. Aunque los asistentes no tienen que ser necesariamente brujos, deben estar iniciados en el mundo esotérico. Es decir, a efectos de mecánica de juego, tener al menos un punto asignado en una habilidad de [Ocultismo] y tener instrucciones sobre cuál es su parte en el ritual. Si se cumplen estos requisitos, el brujo obtiene una bonificación a su prueba de [Conocimiento] que depende del número de ayudantes (ver *tabla 28: Apoyo arcano* en la página 118).

En ocasiones es requisito indispensable que haya otras personas presentes durante el ritual. En ese caso no son estrictamente asistentes, sino más bien parte de los recursos necesarios. Por ejemplo, puede hacer falta un círculo de personas dándose la mano para una sesión de invocación de espíritus. O, en casos extremos, para llevar a cabo un ritual se necesita una persona o varias… como sacrificio humano.

Creando rituales

Los brujos aprenden los rituales a través de maestros (otros brujos o incluso directamente de las entidades que otorgan los poderes) o mediante grimorios que contienen las descripciones necesarias, pero también pueden desarrollarlos ellos mismos. El brujo tiene un conocimiento general de la magia que puede invocar y esto le permite investigar por su cuenta, ahondando en los entresijos del esoterismo. Con tiempo, puede crear nuevos rituales o modificar los que ya conoce para adaptarlos a sus fines. Un jugador puede convenir con el director de juego un ritual (o varios) que su personaje recién creado ya conozca. Sin embargo, no es necesario que tenga descrito ningún ritual, el jugador puede crearlos sobre la marcha, según quiera que su personaje provoque un efecto.

Aunque puede parecer complicado, crear un ritual de brujería es sencillo y además es un buen ejercicio de interpretación. Si el universo de juego incluye brujería, los rituales mágicos y todo lo que los rodea se convierten en excelentes escenas. Lo primero que hay tener en cuenta es cómo es la brujería en la ambientación de la partida, algo que ya se habrá tenido también en cuenta durante la creación del brujo. ¿Qué supone ser un brujo? ¿Qué tipo de entidades son las que otorgan los poderes? ¿Cuáles son los requerimientos para obtener su magia? ¿Hay sacrificios de algún tipo?

Además de responder a estas preguntas, para crear un ritual debes completar los siguientes puntos:

Nombre: El propio nombre del ritual permite, a menudo, intuir su objetivo.

Tipo de ritual: Indica si el ritual se concreta en un talismán, poción o ungüento o es un maleficio o una invocación.

Descripción: Debe contener los detalles del ritual. ¿Qué hace el brujo durante el ritual? ¿Cuáles son los materiales que hacen falta? ¿Es necesario que haya más personas? ¿Cuánto se tarda en completar el ritual? ¿Qué ocurre al finalizar los ritos?

Efecto: La consecuencia del ritual. Incluye tanto la descripción narrativa de los efectos como la mecánica de juego.

Dificultad: Según el poder del efecto que se pretende conseguir, el director de juego determinará una dificultad, entre 10 para los rituales más sencillos (como preparar una poción que alivie el dolor de cabeza) y 35 para los más complicados y poderosos (como invocar a la fuera a un dios). La primera vez que se utilice un ritual nuevo, se aplica una modificación de +2 a la dificultad, representando la complicación de usar un poder que no ha sido

probado antes. El director de juego puede ignorar esta modificación si el ritual es una variante de un ritual ya usado o conocido por el brujo.

Rituales de ejemplo

A continuación se muestran algunos rituales de ejemplo. Hay que recordar que puede haber tantos rituales como se pueda imaginar, siempre que sean consistentes con la ambientación del juego. Cualquiera de los que aquí aparecen puede adaptarse a otra ambientación o convertirse en versiones más o menos poderosas. Para esto último solo hace falta cambiar la intensidad del efecto, su duración, la dificultad para resistirlo, etc. a cambio de equilibrarlo por la duración del propio ritual y la dificultad para llevarlo a cabo con éxito.

Arma sanguinaria

Hay brujos capaces de volcar todo su odio (o peor aún, el de alguna maligna entidad) sobre un objeto que será usado como arma. El impacto de estas armas puede ser mortal para las víctimas con el más leve roce.

Nombre: Arma sanguinaria.

Tipo de ritual: Talismán usado para herir gravemente.

Descripción: Con buriles o herramientas apropiadas, el brujo inscribe unos símbolos de poder sobre el objeto. El objeto puede ser tan grande como una espada o tan pequeño como una bala de pistola. Los surcos que dejan las herramientas se cubren con la sangre fresca del propio brujo. Para esto, el hechicero corta su propio cuerpo y toma la sangre directamente de la herida con un pincel. El ritual dura aproximadamente unas seis horas.

Efecto: El objeto usado en el ritual se convierte en un arma muy peligrosa. Cualquier ser vivo que hiera el objeto, esto es, que reciba al menos un punto de daño por una lesión directa del objeto en cuestión, debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 13 o caer al suelo en estado de salud moribundo. Un talismán así hechizado pierde su efecto una vez que ha probado la sangre o si el objeto se rompe por cualquier motivo.

Dificultad: 17.

Elixir de amor

Muchos brujos, sobre todo los que actúan como alcahuetes, utilizan el elixir de amor para su uso personal o para clientes dispuestos a todo con tal de obtener el amor de una persona.

Nombre: Elixir de amor.

Tipo de ritual: Poción para provocar el deseo.

Descripción: El brujo necesita restos orgánicos de la persona que va a ser el objeto de deseo, normalmente basta con cabellos o uñas. Se mezclan con ciertas raíces, incluyendo mandrágora, machacándolo todo hasta conseguir una pasta uniforme que se destila mediante un alambique.

Amuleto protector de Just

Estos rudimentarios collares protegen contra la mala suerte y contra los malos espíritus. Cuando un personaje lo lleva colgado a su cuello, recibe un aspecto temporal de buena suerte que puede activar en situaciones que el director de juego considere dramáticamente oportunas.

El líquido resultante, prácticamente incoloro y de sabor suave, debe ser expuesto a la luz de la luna llena durante una noche, en la que el brujo se mantiene en vigilia entonando los cánticos adecuados.

Efecto: Cuando un ser vivo ingiere el líquido, se siente irresistiblemente atraído hacia el propietario de los restos orgánicos, si falla una prueba de Voluntad con dificultad 10 (independientemente del sexo del donante). La dificultad de la prueba de Voluntad es 17 si donante y la víctima son de especies distintas. La víctima se comporta como si estuviera enamorada perdidamente del donante de los restos y reconoce a su persona amada allí donde se encuentre. El efecto de este elixir dura como máximo una semana. Después de cada escena en la que interactúen el enamorado y el donante, el primero puede hacer otra tirada de Voluntad a la dificultad inicial para volver a comportarse con normalidad.

Dificultad: 15.

Invocar un demonio mayor

Los brujos más cotizados son aquellos capaces de invocar demonios y traerlos del Más Allá. Muchos afirman poder darles órdenes después de invocarlos, pero pocos pueden demostrar tal habilidad. De hecho, algunos de estos brujos no vuelven a ser vistos después de su ritual de invocación…

Nombre: Invocar un demonio mayor.

Tipo de ritual: Invocación de entidades superiores.

Descripción: Durante días, el brujo dibuja círculos concéntricos de protección, pentagramas intrincados llenos de símbolos de protección y obediencia. Se usan los candiles más lujosos y los inciensos más exóticos. La propia piel del brujo se cubre de dibujos de defensa mágica. Con los cuchillos ceremoniales más afilados, múltiples almas de seres inteligentes son sacrificadas al Más Allá. Muchos acólitos colaboran en el ritual, pero buena parte de ellos acaban siendo los que riegan el suelo con su sangre. En unas horas finales de cánticos, la realidad se rompe para dar paso a uno de los grandes demonios que habitan en el Más Allá.

Efecto: Este ritual permite obligar a un demonio mayor a que aparezca en el centro de los círculos de poder dibujados durante el proceso. Salvo contadas excepciones, ninguno de estos seres acude de buen grado y la mayoría



mataría al invocador inmediatamente de no ser por las protecciones místicas. El ritual solamente permite al brujo traer al demonio y retenerlo durante un tiempo. En ese lapso, el brujo puede consultar, negociar o convencer al demonio sobre algo, pero el ritual en sí no le da ninguna ventaja para estas tareas. El demonio, a su vez, intenta volver al Más Allá o librarse de las restricciones místicas para entrar en el mundo real sin limitaciones, según su capricho. Qué ocurre después de las negociaciones es algo siempre impredecible y casi siempre malo para la humanidad…

Dificultad: 30.

La llamada de la plaga

Los animales pueden ejercer como sirvientes de los brujos. No es desconocido el uso de manadas de lobos, bandadas de pájaros o incluso tropas de simios para que cumplan con la voluntad del invocador. En este ritual concreto, el brujo llama a todos los artrópodos de una clase y toma el control sobre ellos temporalmente.

Nombre: La llamada de la plaga.

Tipo de ritual: Invocación de plagas de artrópodos.

Descripción: Desnudo y tumbado en el suelo, el brujo entra en un trance místico durante el que musita palabras de invocación. A su llamada acaban acudiendo todos los animales de uno de los siguientes tipos: insectos (como hormigas, mariposas o escarabajos), arácnidos (arañas, escorpiones, garrapatas), ciempiés (y sus variantes) o crustáceos. La clase de animal que acude depende de la Voluntad del brujo o, en su caso, de la habilidad de que esté empleando. El ritual se considera acabado cuando el brujo se encuentra cubierto por una gran masa de animales, que pasan a estar bajo su control. La duración de este ritual depende de la cercanía de los animales invocados y el tiempo que tarden en llegar hasta él.

Efecto: Los animales invocados permanecen en las cercanías del brujo mientras este lo desee. Además, una vez finalizado el ritual, mientras mantenga su concentración, el brujo puede dirigir la plaga de artrópodos hacia donde quiera. Puede percibir lo que ocurre en las cercanías de la plaga, en una extraña mezcla de vista, oído, tacto y gusto. Además de mover al grueso de la plaga, puede ordenar que los animales hagan tareas a su alcance (por ejemplo, una multitud de hormigas puede limpiar de carne un cadáver, cubrir una superficie o trasladar objetos pequeños). Si la concentración del brujo se rompe durante más de uno o dos minutos, pierde el control de la plaga, que se dispersa de forma natural, devolviendo al brujo a su estado normal.

Dificultad: 22.

Tabulae defixiones

El mal de ojo, el vudú o las maldiciones gitanas pronunciadas por un hechicero provocan todo tipo de males sobre sus objetivos. En la antigua Roma ya se conocía el poder de estos maleficios y los brujos de la época invocaban el poder de dioses, demonios o difuntos recientes.

Nombre: *Tabulae defixiones*.

Tipo de ritual: Maldición por venganza.

Descripción: El brujo escribe una maldición contra un objetivo específico. Para esto utiliza un cincel u otro instrumento afilado y escribe su maldición sobre tablillas de plomo, llamadas *defixiones.* La maldición incluye el motivo de la misma, el agravio que ha provocado al brujo y el daño que se desea provocar en el objetivo. Una vez redactado el texto, la maldición se lee en voz alta una y otra vez, invocando además a los espíritus que hacen que funcione. Hacia el final del ritual, con el cincel se van haciendo surcos en las *defixiones,* hasta dejar el texto casi irreconocible. Las tablillas se doblan entonces sobre sí mismas hasta el máximo que permite el material y se depositan en un cementerio, en un lugar sagrado o incluso en la casa del objetivo.

Efecto: Los efectos de esta maldición son muy variados y van desde provocar mala suerte a la víctima hasta provocarle la muerte a corto plazo. Aquí se proponen algunos efectos, pero se pueden convenir otros con el director de juego:

- **Mala suerte:** El objetivo sufre una penalización de −2 a todas sus tiradas durante un mes, a no ser que el brujo levante la maldición o la víctima encuentre alguna defensa mística contra la maldición. La dificultad de realizar con éxito este ritual es 10.
- **Incapacitación:** El objetivo sufre una extraña enfermedad durante tres semanas. Aunque los síntomas pueden variar (fiebre, tos, temblores o cualquier otra cosa apropiada), en todos los caso impide a la víctima hacer una vida normal. El objetivo sufre una penalización de −5 a todas sus tiradas. La dificultad de realizar con éxito este ritual es 15.
- **Desgracia:** Un acontecimiento terrible acontece a la víctima. Puede sufrir un robo que lo arruine, una pérdida sentimental (una ruptura con una pareja o la muerte de un ser querido), la pérdida de un negocio importante, etc. La dificultad de realizar con éxito este ritual es 20.
- **Pesadillas de muerte:** La dificultad de realizar con éxito este ritual es 25.

  El objetivo de este maleficio sufre terribles pesadillas que anuncian muerte y tragedia. Tiene que realizar cada noche una prueba de Voluntad hasta que supere la maldición o muera.
  - **Primera noche:** Prueba a dificultad 10. En caso de superarla, pasa una semana con terribles pesadillas y la maldición termina. En caso de fallar la prueba, tiene una penalización de −2 a todas sus tiradas y la siguiente noche vuelve a hacer una prueba de Voluntad.
  - **Segunda noche:** Prueba a dificultad 12. Si la supera, la maldición acaba después de una semana de pesadillas y tiene una penalización de −2 a todas sus tiradas. En

caso de fallar, tiene una penalización de −5 a todas sus tiradas y la siguiente noche vuelve a hacer una prueba de Voluntad.

- **Tercera noche:** Prueba a dificultad 15. Si la supera, la maldición acaba después de una semana de pesadillas y la penalización de −5 a todas sus tiradas. En caso de fallar cae en cama preso de fuertes fiebres y la siguiente noche hace otra prueba de Voluntad.
- **Cuarta noche:** Prueba a dificultad 20. Si la supera, la maldición acabará después de una semana de pesadillas y fiebre incapacitante. En caso de fallar, la víctima morirá.

Dificultad: Entre 10 y 25 (según el efecto deseado de la maldición, ver arriba).

Corrupción

El contacto con el Más Allá siempre tiene un precio. Manipular energías cósmicas o poderes demoníacos transforma al brujo. El hechicero no siempre conoce este precio, cree que puede alterar la realidad sin verse él mismo afectado o simplemente no conoce las consecuencias de la brujería. Normalmente estos brujos aprenden la lección por las malas. No importa si la fuente del poder de un brujo tiene que ver con dimensiones paralelas, poderes cósmicos o mundos infernales; la discrepancia de las leyes físicas de nuestro mundo y el de estos lugares de poder provocan distorsiones físicas de todo tipo.

Para reflejar esta corrupción debida al uso de la brujería, los personajes tienen una puntuación de **Degeneración** que indica cuánto han perdido de su propia humanidad, hundiéndose en la mutación provocada por energías demoníacas, cósmicas o alienígenas. Como veremos a continuación, hay diversas formas de que esta puntuación aumente durante el juego, pero ninguna de que disminuya. Efectivamente, el camino de la corrupción no puede desandarse. A todo lo más que puede aspirar un brujo es a detener su caída, si bien la tentación de seguir adelante es demasiado fuerte para la mayoría.

El camino descendente

Un personaje gana puntos de Degeneración en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Cuando adquiere conocimiento o capacidades sobrenaturales. Siempre que la suma de las puntuaciones de habilidades de relacionadas más la de la habilidad de del personaje alcance un múltiplo de 5, el personaje gana un punto de Degeneración. De hecho, un personaje jugador recién creado comienza con un punto de Degeneración por cada cinco puntos que tenga en dichas habilidades.
- Cuando fuerza la situación al emplear sus capacidades sobrenaturales. Si se activa un aspecto para una acción con una habilidad de o , el jugador puede elegir que su personaje gane un punto de Degeneración en lugar de gastar un punto dramático. El director de juego puede forzar esta elección, pero entonces el jugador recibe un punto dramático adicional.

Si junto con las reglas de este capítulo se están utilizando las reglas de terror y salud mental del **Capítulo 4,** la exposición a la «verdad», al conocimiento del Más Allá es suficiente para provocar transformaciones en el personaje. Si el personaje pierde todos sus puntos de Estabilidad Mental, bien por acumulación o bien por fallar la prueba de Voluntad al haber perdido de golpe tantos como su Entereza, el personaje gana un punto de Degeneración. Igualmente, cuando el personaje pierde todos sus puntos de Resistencia como consecuencia de recibir daño directo por causas sobrenaturales, por ejemplo conjuros, criaturas invocadas o terrores de otros mundos, gana un punto de Degeneración.

Ejemplo: *Durante la creación de personajes, uno de los jugadores decide hacerse un personaje que sea una poderosa bruja, Magrat, que domina la brujería. En el reparto de las habilidades, decide otorgarle una habilidad de «Aprendiz de la Gran Madre» 6 y otra de «Propiedades de las hierbas» 5. Entre las dos habilidades suman 11, por lo que recibe dos puntos de Degeneración, uno por cada 5 puntos de estas habilidades.*

Magrat hace las veces de alcahueta. Ahora tiene en un encargo del mismísimo rey que quiere conquistar a una dama, por ello le pide un filtro de amor. Mientras que en el juego la bruja reúne todos los ingredientes, los machaca y los mezcla, su jugador hace una prueba de «Propiedades de las hierbas» 5 a dificultad 15. En su tirada saca 9, 6 y 4, como ve que no va a ser suficiente, decide activar el aspecto de su habilidad, repitiendo la tirada. El director de juego le sugiere que gane un punto de Degeneración en lugar de gastar un punto dramático y al jugador le parece bien, ahora tiene tres puntos de Degeneración. De este modo, mantiene el dado M y repite la tirada, sacando 3 y 3. La suma (6) no es mayor que el dado M, así se queda con el resultado 9. Su total es 14 (9 + 5), por lo que no es capaz de concluir el filtro de amor.

Interpretar los puntos de Degeneración

Los puntos de Degeneración varían de cero a diez, donde cero representa la humanidad de quienes viven ajenos a la «Verdad del Más Allá» y diez supone la completa transformación en algo que ya no es de este mundo.

Para cada personaje, adquirir puntos de Degeneración debe ser un viaje, único y personal, hacia la propia corrupción física y mental. Cada jugador y el propio director de juego deben pensar hacia dónde conduce la transformación del personaje, de manera que puedan identificarse mejor los cambios que cada punto de Degeneración representa. Por ejemplo, un personaje con la habilidad de «Senda de Baba Yaga» puede adquirir un insano gusto por la carne cruda y, desde ahí, irse transformando lentamente en un ser esquelético y avejentado ávido de la carne cruda de seres humanos.

La primera vez que se adquieren puntos de Degeneración se elige un aspecto que caracterice el tipo de corrupción del personaje. Cada vez que la Degeneración de un personaje

aumente, ha de escogerse un aspecto para describir el estado actual de corrupción. El aspecto escogido sustituye al anterior, de manera que el atributo de Degeneración tenga cada vez un único aspecto asociado.

A continuación se describen las etapas de cambio correspondientes a cada punto de Degeneración:

0 puntos: El personaje es completamente humano.

1 punto: El personaje sufre un cambio menor, ya sea físico o psíquico, que incluso a él le cuesta reconocer. Por su naturaleza puede obviarse o confundirse fácilmente con un síntoma de una enfermedad poco grave y completamente normal, como un sarpullido, dolores de cabeza o de estómago de vez en cuando, tener sueños extraños con cierta frecuencia, perder más pelo de lo normal, necesitar beber agua frecuentemente, etc.

2 puntos: El cambio avanza lo suficiente como para que el personaje se dé cuenta de que no es algo normal. En cualquier caso, sigue siendo bastante fácil ocultarlo a la mayoría.

3 puntos: Además del cambio que ya tenía, comienza a desarrollar otro tipo de cambio nuevo, también fácil de ocultar, pero que por su combinación con el anterior puede provocar sospechas o ser muy incómodo.

4 puntos: Ambos cambios se han extendido lo suficiente como para que sea difícil, aunque no imposible, ocultarlos. Otras personas los interpretan seguramente como un problema de salud física o mental, pero no necesariamente lo considerarán fuera de lo normal.

5 puntos: Los cambios son tan pronunciados que comienzan a ser evidentes y llamativos. Para cualquier observador que entienda sobre el Más Allá está clara su naturaleza. Para otras personas, empieza a ser algo suficientemente extraño como para evitar al personaje todo lo posible o recurrir a médicos o psiquiatras. Deben cambiarse uno o dos rasgos físicos del personaje para adecuarlos a su nuevo estado.

6 puntos: El personaje ha perdido la mayoría de su humanidad. Si su afección era solo física, ahora también empieza a ser psíquica, y viceversa. Si ya tenía afectados el cuerpo y la mente, los cambios se agudizan. Las alteraciones son repugnantes y aquellos inclinados a creer en el bien y el mal las califican como malignas.

7 puntos: Ahora la excepción es la parte humana, ya sea del cuerpo, la mente u ambos. La naturaleza del cambio es evidente. Por ejemplo, si la Degeneración le está convirtiendo en una criatura anfibia, cualquiera se da cuenta de que está más cerca de ser un hombre-rana que un ser humano. En este estado, el personaje difícilmente puede ser considerado como humano por un forense. Además, su corrupción empieza a dejar una huella indescriptible y maligna, pero casi palpable, en los lugares que frecuenta.

8 puntos: Llegados a este punto, solo unos pocos rasgos físicos o mentales del personaje deberían seguir siendo humanos, dos o tres como mucho. El resto de él es claramente aberrante y antinatural. Casi cualquiera que lo vea, piensa que se trata de un monstruo o de un alienígena y no es fácil de creer que en algún momento fue humano. Su entorno habitual está claramente corrompido. Por ejemplo, si vive en una vieja casa, la gente siente un rechazo a siquiera acercarse a ella, aun sin conocer su fama o las leyendas sobre ella, ni saber de su habitante.

9 puntos: En este nivel de degeneración el personaje solo mantiene una mínima conexión con lo humano. El resto de él es abominable y, de hecho, su maligna presencia es algo casi palpable, aunque no sea visible. Esta corrupción afecta de una forma muy grave a todo su entorno habitual e incluso deja una huella detectable allá por donde pasa.

10 puntos: Finalmente, el personaje ha perdido su último vestigio de humanidad. Su aspecto físico es grotescamente monstruoso y resulta a la par repulsivo y perturbador. Su mente es ya totalmente alienígena y sus motivos y razones son incomprensibles para un ser humano normal. Sus alteraciones le hacen incapaz de comunicarse con criaturas que no son como él y sus costumbres, alimentación y ciclo vital son totalmente ajenos a las de un ser humano. Puede que ahora el personaje sea inmortal o de una gran longevidad, capaz de respirar gases tóxicos o de viajar instantáneamente en el tiempo y el espacio, pero en todo caso ha roto hasta el más fino hilo que le ataba a nuestra realidad. Por tanto, es ya una criatura sobrenatural y como tal no puede seguir siendo interpretado por su jugador. En adelante es un personaje no jugador controlado por del director de juego.

Las ventajas de la transformación

Ganar puntos de Degeneración no solo tiene consecuencias negativas, también implica ciertas ventajas.

Para empezar, cada punto de Degeneración transforma literalmente al personaje, a menudo mejorando sus capacidades a costa de otras. Cada vez que un personaje adquiere un punto de Degeneración puede hacer una de estas tres cosas: trasladar un punto de una característica a otra, redistribuir libremente dos puntos de habilidades, siempre que sus puntuaciones en habilidades místicas (o) no disminuyan, o cambiar un aspecto o hito cualquiera del personaje por otro nuevo que refleje adecuadamente su transformación.

Además, su propio viaje personal hacia lo extraño hace al personaje cada vez más resistente a la pérdida de cordura por la exposición a fenómenos sobrenaturales. Si usas las reglas de terror y salud mental, resta la puntuación de Degeneración de cualquier pérdida de Estabilidad Mental que sufra el personaje.

7. Superpoderes

Las historias de superhéroes han formado parte de nuestra cultura durante décadas. En los comienzos del género, se presentaba la eterna lucha del bien contra el mal con personajes de vistosos uniformes. En la actualidad, esas historias conviven con otras más oscuras, donde los personajes pueden no ser adalides de la justicia. Vigilantes enmascarados, antihéroes, alienígenas ultrapoderosos, mutantes, accidentes de laboratorio… Todos estos personajes tienen algo en común: tienen superpoderes, capacidades más allá del alcance de los simples mortales. ¿Quién no ha querido alguna vez poder volar o hacerse invisible a voluntad? Este capítulo recoge las reglas para poder interpretar este tipo de personajes superpoderosos.

En términos de juego, un poder te permite hacer algo que normalmente no podrías hacer, como volar o dar saltos impresionantes. Para todo aquello que no cubran tus habilidades, puedes comprar superpoderes en el momento de crear tu personaje. La moneda que se utiliza para ello son los puntos de características o de habilidades.

Las reglas de superpoderes están pensadas para usarse con el nivel de poder de campaña Titanes. Los personajes creados con este nivel de poder tienen muchos más puntos de características y habilidades que los personajes de nivel Gente Corriente, pero muchos de estos puntos irán destinados a comprar poderes. A menudo, los superhéroes no son más fuertes o inteligentes que una persona corriente, sino que lo que les hace destacar es una o varias habilidades sobrehumanas.

Se pueden crear personajes con el nivel de poder Titanes que sean humanos con el máximo potencial, pero sin poderes extraordinarios. En una campaña de este nivel de poder, se pueden crear personajes de ambos tipos, aunque probablemente los personajes que no hayan cambiado ningún punto por poderes estarán en franca desventaja. Para campañas con vigilantes enmascarados sin superpoderes, puede ser más adecuado el nivel de poder Héroes.

Para indicar esto en tu hoja de personaje, tendrás un apartado en el que podrás indicar qué poderes tienes, sus descriptores, su potencia y lo que te permiten hacer. Los atributos de los personajes cuando se transforman también se representan entre paréntesis en la hoja de personaje.

En ningún caso, estas reglas anulan a otras reglas del sistema **Hitos**. De este modo, aunque tu personaje sea un superhéroe con unos cuantos poderes especiales, no por ello deja de evolucionar, por lo que se seguirán aplicando las normas de cambio y mejora (página 25).

Descriptores de poder

Las reglas explican qué pueden hacer los diferentes poderes, es decir, qué efectos tienen en el juego. Sin embargo, el jugador y el director de juego son los que definen exactamente qué es un poder y cómo se manifiesta cuando está en funcionamiento a través de frases o palabras



Gente Corriente y superpoderes

En realidad, nada impide usar estas reglas con un nivel de poder de campaña inferior a Titanes. Con Gente Corriente también se pueden tener poderes especiales, sin embargo, al tener menos puntos para repartir, canjearlos por poderes puede dejar al personaje muy disminuido. Pero, ¿por qué no? Un personaje con muy pocos puntos de características y habilidades pero con un superpoder puede ser un reto de interpretación. Un individuo enclenque, torpe y miope que adquiere poderes por accidente puede protagonizar historias interesantes. El director de juego tiene la última palabra sobre el nivel de poder de una campaña con superpoderes.

llamadas **descriptores.** Aparte de dar color e interés a los poderes, estos descriptores tienen también dos funciones. Por un lado, sirven como aspectos que se pueden activar si es adecuado para la historia y por otro, el descriptor permite saber cómo interactúan los poderes con el entorno y entre sí. En las condiciones adecuadas, dos poderes pueden contrarrestarse entre sí.

Ejemplo: *Adrian Hale tiene el poder Invisibilidad psiónica. Al crear el personaje, el jugador que interpreta a Adrian decide que el personaje es capaz de nublar la mente de todos los seres vivos que tiene alrededor, haciéndose invisible en la práctica. El adjetivo «psiónica» sirve de descriptor para detallar cómo interactúa la invisibilidad con el mundo de juego. Aunque Adrian pase inadvertido delante de unos guardias de seguridad, las cámaras de vigilancia del edifico graban las imágenes sin impedimento. Más adelante, si alguien revisa las grabaciones, podrá ver perfectamente al personaje.*

Ejemplo: *Dinamo es una agente especial del servicio de espionaje ruso, el GRU. Después de múltiples operaciones e injertos biónicos, su cuerpo es capaz de almacenar y concentrar energía eléctrica que después proyecta a voluntad a través de las manos. Uno de sus poderes es Impacto y su descriptor es «eléctrico». El otro poder es Invulnerabilidad y el descriptor también es «a la energía eléctrica». La han pillado con las manos en la masa en unas instalaciones secretas del gobierno chino, por lo que decide destruir toda la información posible antes de huir. Lanza sus rayos eléctricos sobre el superordenador que ocupa toda la habitación donde se encuentra. Normalmente, el daño de su poder es CM, sin embargo, el jugador puede gastar un punto dramático para activar el aspecto «eléctrico» de su poder para mejorar su daño a mCM e intentar freír el ordenador antes de tener que salir corriendo.*

Más adelante en la historia, Dinamo y su grupo se enfrentan a unos mutantes huidos. Como ha leído los informes de los fugitivos, la agente elige combatir con la mutante que controla el clima y deja que sus compañeros se enfrenten al resto. Como decían los informes de inteligencia, el primer ataque de la mutante consiste en arremolinar nubes de tormenta y descargar un relámpago sobre la agente rusa. El ataque impacta, pero el relámpago es absorbido por el cuerpo de Dinamo. No se ha hecho explícito que el relámpago tenga un descriptor, pero parece razonable que el rayo sea inocuo debido al poder de Dinamo de Invulnerabilidad a la energía eléctrica. Los dos poderes se contrarrestan entre sí.

La mejor forma de decidir qué descriptores puede tener un poder es preguntarse cuál es el origen de los poderes y cómo se manifiestan. En este sentido, el trasfondo del personaje es la mejor guía. Los descriptores pueden ser tan variados como se pueda imaginar. Un mismo poder puede tener varios descriptores al mismo tiempo. Cuantos más tenga, más detallado será su efecto y más juego dará para la narración de la historia. Por ejemplo, un místico oriental puede tener un ataque de golpe de fuego creado a partir del *chi*. Esto son dos descriptores para describir el poder de sus puñetazos, «fuego» y *«chi»*. Sin embargo, si hay dos o más descriptores tienen que ser coherentes entre sí.

También es muy común que diferentes poderes tenga un mismo descriptor, lo cual es bastante coherente, pues indica que dos poderes provienen de un mismo origen. Si tienes ya varios poderes para tu personaje y no encuentras más descriptores coherentes, lo mejor es que tengan el mismo. Tiene más sentido que todos los poderes provengan de una misma fuente que tener varios poderes tan dispares entre sí que no los puedas poner en juego.

Como en el resto de aspectos, no todos los descriptores tienen que ser positivos para el personaje. De este modo el descriptor «incontrolado» sirve para describir un poder salvaje o intuitivo, quizá ejercido por alguien sin entrenamiento y, aunque no tiene por qué afectar a la mecánica de juego, se puede usar como complicación para el personaje.

Tabla 30: Coste de los superpoderes

	Coste en puntos	
	Característica	**Habilidad**
Potencia 1	2	4
Potencia 2	4	8
Potencia 3	7	14
Potencia 4	12	24

Variedad de superpoderes

En este capítulo se presentan solo algunos de los superpoderes posibles. Décadas de historias de superhéroes nos dan una idea de lo variadas que pueden ser las capacidades especiales. Aquí presentamos algunos de los más habituales. Está en manos del director de juego crear otros que eche en falta.

Estos poderes se pueden comprar con puntos de característica o habilidad. En ocasiones el jugador puede elegir con cuál de las dos adquirirá su poder, pero en

un principio te indicamos entre paréntesis si se debe adquirir con características o con habilidades. Puedes tener varios poderes con un descriptor común y también un mismo poder se puede comprar hasta un máximo de cuatro veces, siempre con descriptores distintos, aumentando así su nivel de superpoder, al que llamaremos **potencia.** Por ejemplo, un personaje puede tener absorción de fuego y absorción de frío como poderes separados y a distinta potencia.

La tabla 30 muestra el coste de adquirir cada nivel de superpoder. Este coste de un nivel de potencia incluye el coste de los niveles anteriores. Por ejemplo, Larry Lars es un telépata. El jugador que lo interpreta gasta 14 puntos de habilidades en telepatía, adquiriendo así potencia 3 en este poder.

Cuando el efecto de uno de los poderes incrementa una característica o una habilidad, las puntuaciones máximas del personaje no se tienen en cuenta. Una vez añadida la bonificación del poder al valor inicial, el total puede superar el máximo permitido para el nivel de poder del personaje.

Ejemplo: *Sansón es un personaje de nivel Titanes, por lo que el máximo de característica es 12. Sansón tiene una puntuación de 4 en Fortaleza. Sin embargo, tiene los poderes aumento de tamaño (Potencia 2) y superfuerza (Potencia 3), lo que le da una bonificación de +17. En total, la Fortaleza de Sansón es de 21, muy por encima del límite de cualquier humano en su nivel de poder, pero al fin y al cabo ¡Sansón es un superhéroe! (Ver ejemplo de hoja de personaje en la página siguiente).*

Asimismo, cuando un superpoder modifica temporalmente las habilidades o atributos del personaje, es conveniente, pero no obligatorio, tener un aspecto alternativo. Por ejemplo, un personaje puede tener Fortaleza 1 con el aspecto «Alfeñique». Digamos que cuando toma un suero de superguerrero se le aplica superfuerza a Potencia 2. En ese caso pasa a tener Fortaleza 8 y un aspecto adecuado para esta condición temporal podría ser «Músculos de acero».

Estas modificaciones de determinados rasgos, se indicarán en la hoja de personaje entre paréntesis, ya que puede ser que no siempre tengan ese valor y que solo aparezca cuando el personaje se transforma. Por ejemplo, si tu personaje fuera Hulk, los superpoderes se harían efectivos cuando, enfurecido, crecieras hasta convertirte en un monstruo verde.

Ahora que sabes cómo funcionan los poderes, en el siguiente apartado encontrarás el listado de poderes que te proponemos. Cada superpoder se describe con su nombre, qué tipo de puntos de personaje hacen falta para comprar niveles de potencia en dicho poder, su efecto por nivel de potencia y algunas sugerencias de descriptores, aunque, naturalmente, se pueden acordar otros distintos. Asimismo, como ya te indicamos con anterioridad, entre paréntesis encontrarás si corresponde a características, habilidades o cualquiera de las dos.

Lista de poderes

Absorción (características)

Puedes absorber un tipo particular de daño, minimizando sus efectos y aprovechando esa energía para tus propios fines, mejorando un atributo o curando heridas previas. Si la cantidad absorbida es mayor que el daño recibido, la diferencia puede usarse de dos formas:

- Aumentar Fortaleza o Reflejos, el jugador elige cuál en la creación del personaje. La característica elegida aumenta en tantos puntos como la diferencia dividida entre dos. Este aumento es temporal y dura una escena.
- Curar tantos puntos de Resistencia como la diferencia. Esta recuperación es permanente y puede hacer que un personaje pase de un estado de salud a otro.

Potencia 1: Absorbe una cantidad de daño igual al dado m.

Potencia 2: Absorbe una cantidad de daño igual al dado C.

Potencia 3: Absorbe una cantidad de daño igual al dado CM.

Potencia 4: Absorbe una cantidad de daño igual al dado mCM+1d.

Descriptores: «Fuego», «Electricidad», «Balas», «Radioactividad», «Energías Cósmicas», «Calor».

Animar objetos (habilidades)

Puedes imbuir vida y movimiento limitado a objetos, convirtiéndolos temporalmente en una suerte de autómatas bajo tu control. Los objetos se mueven de acuerdo a su forma original: las estatuas pueden moverse y caminar, las alfombras arrastrarse y los coches circular. Este poder dura en funcionamiento mientras los objetos estén a la vista y el usuario pueda mantener una mínima atención sobre ellos, por ejemplo, si está despierto y consciente y no está concentrado por completo en otra tarea.

Potencia 1: Anima un objeto al alcance de la mano.

Potencia 2: Anima hasta una cantidad de objetos igual al dado C que estén como máximo a un par de metros de distancia.

Potencia 3: Anima hasta una cantidad de objetos igual al dado M a una distancia máxima de 20 metros.

Potencia 4: Anima tantos objetos como el resultado de mCM que estén a la vista.

Descriptores: «El poder de la mente», «Susurrar a los objetos», «Necromancia», «Solo maquinaria», «Líquidos y gases», «Imágenes y cuadros».

Anular poder (características)

Eres un agujero negro de superpoderes. En tu presencia, los superhéroes parecen fallar en las tareas más habituales. Para que este poder tenga efecto, los personajes hacen una tirada enfrentada de Voluntad. Si el personaje con Anular poder obtiene una tirada mayor o empata, el poder del objetivo queda anulado temporalmente. Si el personaje

Sansón (Samuel Sanders)

Durante su estancia en el instituto, Samuel nunca pudo pensar que su rápido progreso en el equipo de atletismo tenía que ver con un gen mutante. Cuando pasó la pubertad, descubrió su terrible condición, aunque aprendió a controlarla… la mayoría de las veces. A pesar de sus intentos por mantener un trabajo y una vida normal, no puede evitar que sus poderes mutantes le metan en líos.

Concepto: Atleta mutante

FORTALEZA: 4 Fibroso (21 Fuerza incontrolable)
REFLEJOS: 5 El mejor del equipo
VOLUNTAD: 4 Entrenamiento duro
INTELECTO: 2 El equipo me paga los estudios

HABILIDADES:

- 8 Salto con pértiga
- 6 Equipo de lucha
- 4 Buscar a las chicas en la grada
- 4 Escaquearse de los exámentes
- 3 Tímido
- 2 Periódicos deportivos
- 2 Ranchera
- 3 Papeleo
- 4 Legislación sobre seguros

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2 (6)
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 6 (23)
Defensa: 18
Defensa desprevenido: 16
Resistencia: 18 (69)

HITOS:

- Su fiesta de graduación fue un desastre. Cuando su pareja le dio un beso, él se transformó.
- Un anciano leñador de la comarca le ayudó a entender cómo funcionaba su poder.
- Le han despedido de su último trabajo de oficinista por mal humor y actitud rebelde.
- Se apuntó a clases de yoga para aprender a relajarse.

COMPLICACIÓN

- Aunque intenta disimularlo, su condición le acompleja y se siente un monstruo.

PODERES

- Gen mutante activado por la ansiedad. Crecimiento desmesurado de musculatura y vello corporal.
- Aumento de tamaño (Potencia 2; x2 tamaño, +6 Fortaleza).
- Superfuerza (Potencia 3; +11 Fortaleza, onda de choque).
- Dureza (Potencia 2; RD 8).
- Salto (Potencia 2; 50/25 metros).
- Velocidad (Potencia 1, 80 km/h).

objetivo obtiene la tirada más alta, sus poderes funcionan con normalidad.

Potencia 1: Anula el poder de un oponente que se encuentre a diez metros o menos, si se concentra en ello. Hay que hacer una tirada enfrentada cada turno.

Potencia 2: Anula todos los poderes activos de un descriptor similar (por ejemplo, poderes basados en calor) en un radio de diez metros. Hay que hacer una tirada enfrentada cada tres turnos.

Potencia 3: Anula todos los poderes activos en un radio de veinte metros. En la tirada enfrentada, elige el dado M. La duración del efecto es de una escena. El personaje puede mantenerse concentrado para no anular ningún poder.

Potencia 4: Anula todos los poderes activos en un radio de treinta metros, sin necesidad de concentrarse. En la tirada enfrentada, elige el dado M. El personaje puede mantenerse concentrado para permitir el funcionamiento de uno o varios poderes a su elección. La duración del efecto es de una escena.

Descriptores: «Sin alma», «Fuerza negativa», «Leyes de la termodinámica», «Sumidero cósmico».

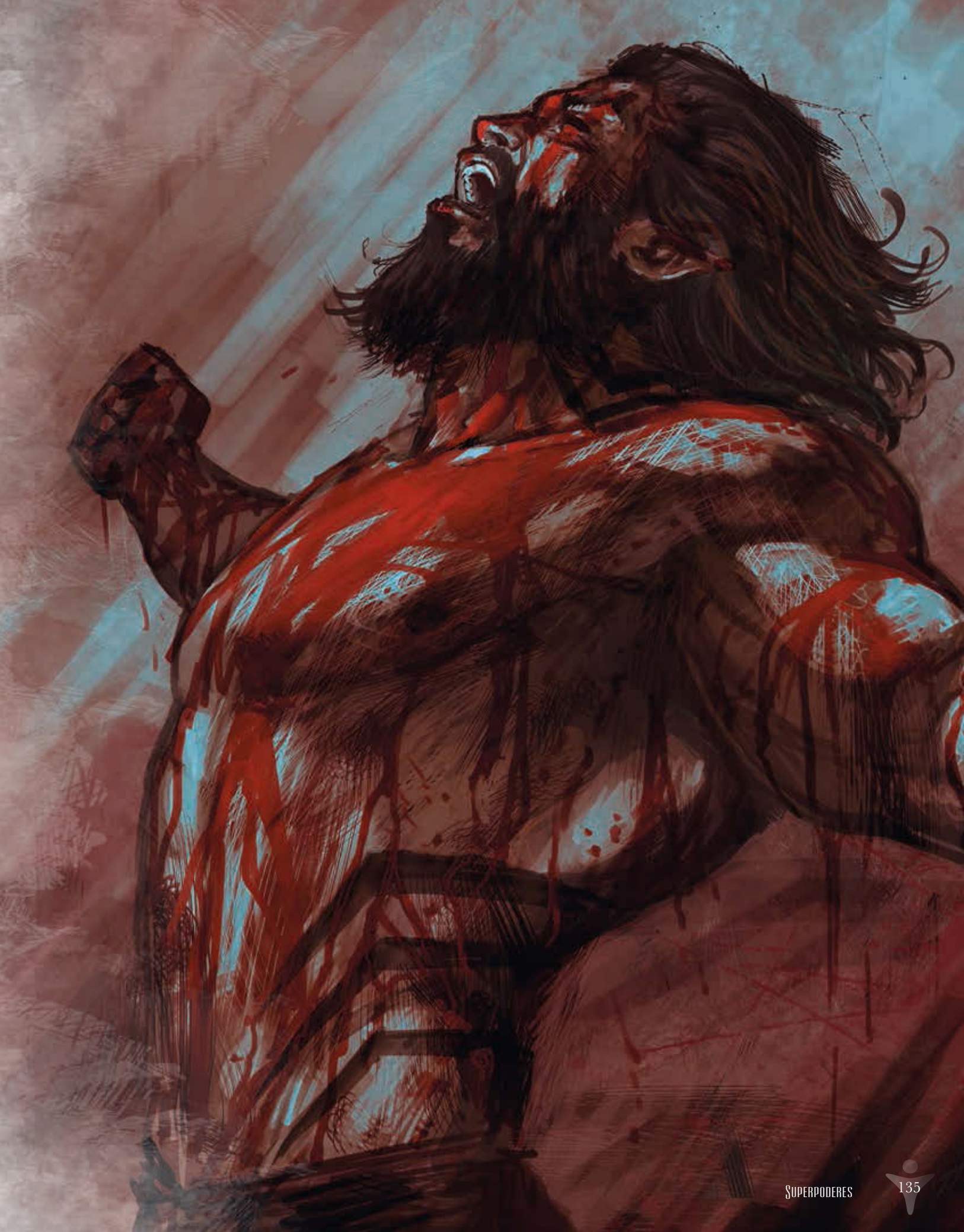
Aumento de tamaño (características)

Eres capaz de crecer, aumentando también en fuerza y aguante. La forma puede mantenerse idéntica o mutar en un aspecto distinto. Una vez activado, este poder se mantiene a voluntad, incluso si el personaje cae inconsciente. Los incrementos en Fortaleza llevan asociados también cambios en Aguante y Resistencia.

Potencia 1: Aumenta un 50 % el tamaño. Incrementa 3 puntos en Fortaleza.

Potencia 2: Aumenta al doble del tamaño normal. Incrementa 6 puntos en Fortaleza.

Potencia 3: Aumenta al triple del tamaño normal. Incrementa 10 puntos en Fortaleza.



El poder de los números

Si no te sientes cómodo permitiendo que los jugadores empleen los puntos de características y de habilidades de sus personajes en superpoderes, puedes pedirles que lo hagan con su Drama. Como ya sabes, un punto de Drama equivale a 2 puntos de característica o 4 de habilidad (ver reglas de Cambio y mejora, página 25). Esto daría lugar a ambientaciones con personajes con solamente unas pocas habilidades extraordinarias.

Potencia 4: Aumenta al cuádruple del tamaño normal. Incrementa 15 puntos en Fortaleza.

Descriptores: «Hombre lobo», «Todo músculos», «Piel de piedra», «Simio gigante», «Reproducción celular», «Suero de crecimiento».

Control del clima (habilidades)

Este poder permite modificar el clima atmosférico, afectando un área de aproximadamente 500 metros.

Potencia 1: Puedes aumentar o disminuir la temperatura hasta alcanzar un grado molesto pero no perjudicial. Al aire libre, se pueden provocar chubascos leves, nubes que tapen el sol o una brisa leve en la dirección que desees. El poder se mantiene mientras te concentres en la tarea.

Potencia 2: Puedes aumentar o disminuir la temperatura hasta que sea peligroso para el ser humano, obligando a hacer una tirada de Aguante cada hora, como se describe en la sección *Temperaturas extremas* en el apartado de *Salud* (página 45). También puedes crear o deshacer tormentas al aire libre, con lluvia y aparato eléctrico, o provocar un viento de intensidad moderada en la dirección que desees. El poder dura mientras te concentres en la tarea, pero puedes hacer otras actividades simples, como moverte o manipular objetos.

Potencia 3: Puedes aumentar o disminuir la temperatura hasta que sea peligroso para el ser humano, obligando a hacer una tirada de Aguante cada tres turnos. Al aire libre, puedes crear tormentas con lluvia y aparato eléctrico o levantar un fuerte viento en la dirección que desees. El poder se mantiene a voluntad sin necesidad de concentrarse.

Potencia 4: Puedes aumentar o disminuir la temperatura hasta que sea peligroso para el ser humano, obligando a hacer una tirada de Aguante cada turno. Puedes crear lluvia torrencial, viento huracanado y aparato eléctrico al aire libre. Puedes utilizar el viento para flotar en el aire y volar a una velocidad de 15 km/h. También puedes dirigir un rayo contra un oponente. Una tirada de ataque con éxito provoca un daño por electricidad de mCM. El poder se mantiene a voluntad sin necesidad de concentrarse.

Descriptores: «Doctor brujo», «Diosa de las nubes», «Manipulación de la entropía», «Artefacto del Diluvio Universal».

Disminución de tamaño (características)

Puedes reducir tu tamaño. Según el origen del poder, también puedes modificar la forma corporal. Al reducir el tamaño eres más vulnerable al daño físico, pero a cambio adquieres todas las ventajas asociadas a una menor talla y peso. Una vez activado, este poder se mantiene a voluntad, incluso si el personaje cae inconsciente. Las disminuciones en Fortaleza llevan asociados también cambios en Aguante y Resistencia.

Potencia 1: Disminuye un 25 % el tamaño y peso habitual. Disminuye la Fortaleza en un 25 % (redondeando hacia arriba).

Potencia 2: Disminuye un 50 % el tamaño y peso. Disminuye la Fortaleza en un 50 %. Ganas una bonificación de +2 a pruebas enfrentadas relacionadas con esconderte.

Potencia 3: Disminuye un 75 % el tamaño y peso. Disminuye la Fortaleza en un 75 %. Ganas una bonificación de +5 a pruebas enfrentadas relacionadas con esconderte.

Potencia 4: Disminuye un 99 % el tamaño y peso. Cambia el valor de Fortaleza a 1. Ganas una bonificación de +10 a pruebas enfrentadas relacionadas con esconderte.

Descriptores: «Transformación en gato», «Duendecillo», «Reducción dimensional», «Fórmula de enanismo», «Contracción molecular».

Dureza (características)

Eres más resistente a los ataques que provocan daño físico.

Potencia 1: RD 5.

Potencia 2: RD 8.

Potencia 3: RD 12.

Potencia 4: RD 20.

Descriptores: «Piel de piedra», «Exoesqueleto quitinoso», «Densidad alterada», «Recubierto de hielo», «Mente sobre materia».

Esquiva asombrosa (características)

Tienes una capacidad sobrehumana para evitar los ataques de tus enemigos.

Potencia 1: Siempre que no estés desprevenido en un combate, tienes un +4 a la Defensa.

Potencia 2: Siempre que no estés desprevenido en un combate, tienes un +6 a la Defensa.

Potencia 3: En combate nunca estarás desprevenido, con lo que no tendrás la penalización de −2 a la Defensa. Además, tienes un +8 adicional a la Defensa.

Potencia 4: En combate nunca estarás desprevenido, con lo que no tendrás la penalización de −2 a la Defensa y tienes un +10 adicional a la Defensa.

Descriptores: «Sexto sentido», «Ángel de la guardia», «Defensa de los mil brazos», «Reflejos alienígenas», «Computadora de combate».

Golpe (características)

Este poder inflige daño cuerpo a cuerpo. Para utilizarlo hay que tener éxito en un ataque. A la tirada de daño se le suma la bonificación al daño cuerpo a cuerpo.

Potencia 1: Inflige daño M

Potencia 2: Inflige daño mM

Potencia 3: Inflige daño CM

Potencia 4: Inflige daño mCM

Descriptores: «Golpe demoledor», «Derribo», «Provocar náusea», «Aturdidor», «Garras enormes», «Puños de fuego», «*Chi* concentrado», «Espada celestial».

Impacto (habilidades)

Puedes realizar un ataque a distancia que inflige daño. Puede ser un rayo de energía, un proyectil o un efecto similar. Para utilizar este poder hay que tener éxito en un ataque. A la tirada de daño se le suma la bonificación al daño a distancia.

Potencia 1: Inflige daño M.

Potencia 2: Inflige daño mM.

Potencia 3: Inflige daño CM.

Potencia 4: Inflige daño mCM.

Descriptores: «Asfixiante», «Aturdidor», «Cinético», «Cósmico», «Fuego infernal», «Plasma», «Hielo», «Rayo mental», «El arco del cazador», «Balas robotizadas».

Invisibilidad (características o habilidades)

Puedes hacerte invisible cuando quieras. Normalmente esto incluye la ropa y las posesiones que llevas encima.

Potencia 1: La invisibilidad se mantiene únicamente mientras estás concentrado en la activación del poder. Solamente podrás andar o hacer las tareas más sencillas mientras mantengas la invisibilidad.

Potencia 2: El poder se mantiene activo hasta que el decides lo contrario y puedes actuar con normalidad mientras tanto. Sin embargo, si te hieren, caes inconsciente o te duermes, el poder deja de funcionar. Una acción violenta también interrumpe el efecto del poder.

Potencia 3: El poder se mantiene activo hasta que el usuario decide lo contrario. Puede mantener la invisibilidad estando herido, dormido o inconsciente e incluso actuando de forma violenta.

Poderes externos

En las historias de superhéroes, a menudo una persona adquiere los poderes y a partir de entonces son una parte intrínseca del personaje. Pero también hay superhéroes que dependen de elementos externos para poder utilizar sus habilidades especiales. Quizá sea una armadura hipertecnológica, un anillo de poder o una espada de otra dimensión. En cualquier caso, los efectos de los poderes son los mismos que si provienen del propio personaje.

Que los poderes dependan de objetos externos permite crear historias únicas y complicaciones interesantes para la narración. Un anillo de poder es un objeto pequeño que puede perderse o incluso ser robado, por lo que su portador habitual quedaría privado de sus poderes especiales. El director de juego no debería abusar de esta posibilidad, pero de vez en cuando puede ser el *leitmotiv* de una aventura.

Potencia 4: Igual que en el nivel de potencia anterior, pero además puedes extender la invisibilidad hasta a dos personas, animales u objetos voluminosos que puedas tocar. Si alguno de los acompañantes va obligado, para hacerlo invisible tendrás que ganar una tirada enfrentada de Voluntad.

Descriptores: «Psiónica», «Camaleón», «Solamente materia orgánica», «Capa de sombras», «Disruptor de fotones».

Invulnerabilidad (características)

Eres inmune a ciertos efectos nocivos. Debes elegir un tipo de efecto concreto (fuego, cortes, enfermedades, golpes, venenos, fatiga, etc.), pero este poder puede comprarse más de una vez. El efecto de invulnerabilidad de cada nivel de potencia incluye a los anteriores.

Potencia 1: Efectos leves, como la llama de un mechero, el frío de una cámara frigorífica, cortes de cuchilla de afeitar, gripe o puñetazos. En general, un efecto que haga un daño m.

Potencia 2: Efectos moderados, como fuego de una antorcha, frío de región ártica, navajazos, veneno de víbora, correr durante horas. En general, un efecto que haga un daño M.

Potencia 3: Efectos severos, tales como correr durante un día entero, gas sarín, disparos de fusiles de asalto, fuego producido por un cóctel molotov. En general, un efecto que haga un daño CM.

Potencia 4: Eres invulnerable a cualquier daño producido por ese efecto. El fuego del infierno, aplastamiento por un alud, temperatura de cero absoluto, fusilamiento con armas de gran calibre…

Caelifera (Margarita Schmidt)

Margarita pasó su adolescencia ajena a los problemas de las chicas normales. Encerrada en la biblioteca y después en el laboratorio, completó estudios superiores en física y bioingeniería en tiempo récord. Trabajando en las mejores empresas privadas, desarrolló un dispositivo cortical que podía reparar daños en discapacitados o mejorar de forma drástica sistemas nerviosos intactos, pero con un coste extremadamente elevado. Pronto se dio cuenta de dos cosas: de que sus ideas iban diez años por delante del mercado y de que nunca conseguiría financiación para producir su invento. Un buen día decidió ayudar a los demás de forma diferente: se implantó su propio dispositivo, así como otros artefactos defensivos. Se inventó una identidad alternativa, salió a las calles a limpiarlas de criminales y a sentir la excitación de vivir que había perdido durante sus años de estudio.

Concepto: Doctora en física, ingeniero

FORTALEZA: 3 *Fitness* semanal
REFLEJOS: 5 A la que salta
VOLUNTAD: 4 Obsesiva
INTELECTO: 7 Fue niña prodigio

HABILIDADES:

- 5 *Parkour*
- 4 Brazos como látigos
- 5 Búsqueda bibliográfica
- 3 Permanecer en el edificio después del cierre
- 2 Rata de laboratorio
- 5 Teoría de la evolución
- 6 Análisis de laboratorio
- 6 Circuitos integrados

Iniciativa: 8
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 15 (23)
Defensa desprevenido: 13 (23)
Resistencia: 15

HITOS:

- Padece de insomnio desde el día en que presentó su tesis doctoral.
- Es administradora de un foro de ciencia de alto nivel.
- Perdió todo contacto con su familia desde que decidió cambiar de vida.
- Sus patentes generan grandes beneficios.

COMPLICACIÓN

- A veces paga (con violencia) su resentimiento por haber perdido su vida con los criminales con los que combate.

PODERES

Neuronas artificiales y procesador cortical:

- Esquiva asombrosa (Potencia 3; Nunca desprevenida, +8 Defensa).
- Salto (Potencia 3; 300/150 metros).
- Velocidad (Potencia 1; 80 km/h).

Modulador de voz y protectores auditivos:

- Impacto (Potencia 1; daño M). Descarga sónica focalizada de corto alcance.

Descriptores: «Suero de invulnerabilidad», «Mecánico», «Organismo basado en silicio», «Sistema inmune hiperdesarrollado», «Energía cósmica».

Regeneración (características o habilidades)

Gracias a este poder puedes recobrarte del daño con más facilidad. Los beneficios de los niveles de Potencia en este poder son acumulativos con los de niveles anteriores. Por ejemplo, un personaje con potencia 3 en Regeneración se considera un nivel más leve de heridas al hacer sus tiradas de curación, tirará siempre tras ocho horas de descanso y se estabilizará del estado moribundo a dificultad 12.

Potencia 1: El estado de salud de un personaje se considera un nivel más leve a la hora de calcular la rapidez de la curación. Por ejemplo, un personaje malherido recuperaría el dado C superando una tirada de Aguante a dificultad 10, como si solo estuviera herido.

Potencia 2: Las tiradas de curación siempre se hacen tras ocho horas de descanso, independientemente del estado de salud. El daño no letal se recupera tan solo una hora después de haberlo recibido.

Potencia 3: La tirada de Aguante para estabilizarse en estado moribundo tiene una dificultad de 12. Además, si tiene éxito queda estabilizado y no tiene que seguir tirando en turnos posteriores, aunque la tirada no haya sido un crítico. Un personaje con esta potencia de regeneración no sufre secuelas por haber estado en el estado moribundo.

Potencia 4: El daño no letal se recupera tan solo un minuto después de haberlo recibido. La inmortalidad está al alcance de la mano. Si el personaje falla su tirada de Aguante para estabilizarse en estado moribundo (a la



Personajes ultrapoderosos

En este capítulo encontramos poderes que convierten a los personajes en seres con habilidades sobrehumanas. Sin embargo, al crear los personajes con estas reglas nos damos cuenta de que no podemos reproducir, por ejemplo, a seres tan poderosos como el Superman que nos presentan en las películas o los cómics. Superman es capaz de dejar atrás a los aviones supersónicos más rápidos, levantar pesos descomunales, es inmune prácticamente a todo tipo de daño, lanza poderosos rayos por los ojos, su aliento puede provocar huracanes o congelar el agua... ¡Todo eso a la vez! Lo mismo ocurre con otros personajes ultrapoderosos, como Hulk, Miss Marvel, Hyperion o Wonder Woman.

Los personajes que crees con esta guía serán algo más humildes, pero sin embargo también pueblan los universos de superhéroes, como Mr. Fantástico, Kitty Pride, Hawkman, Aquaman, Lobezno, Hiedra Venenosa, Masacre, Spider-Man y un largo etcétera. En caso de que el director de juego y los jugadores quieran utilizar personajes más parecidos a Superman o a Wonder Woman, hay dos posibles variantes a estas reglas (compatibles entre sí): aumentar los puntos de características y habilidades de los personajes para que puedan adquirir más poderes y/o inventar nuevos niveles de potencia de los que se presentan aquí. Por ejemplo, si piensas que volar a 1.000 km/h es poco de acuerdo a tu ambientación, puedes crear un nivel de potencia 5 para el superpoder Vuelo. El director de juego tendría que consensuar con sus jugadores a qué velocidad podría volar un superhéroe con ese nivel de Potencia y cuánto le costaría adquirir ese nivel durante la creación del personaje.

dificultad reducida 12), muere. Sin embargo, ocho horas después puede realizar otra tirada de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, ¡se recobra de la muerte! Si falla esta segunda tirada, sigue muerto por siempre...

Descriptores: «Nanobots», «Cáncer viviente», «Experimento genético», «Mente sobre materia», «Megacrecimiento celular», «Solo la decapitación es el final», «Retrato en el desván».

Salto (características o habilidades)

Puedes dar saltos asombrosos, sin sufrir daños al aterrizar. Las distancias descritas en cada nivel de potencia son saltos que se realizan sin esfuerzo. Maniobras de mayor distancia pueden requerir una tirada adecuada de Fortaleza más .

Potencia 1: Salto de 20 metros de longitud o 10 metros de altura.

Potencia 2: Salto de 50 metros de longitud o 25 metros de altura.

Potencia 3: Salto de 300 metros de longitud o 150 metros de altura. Si salta a la distancia máxima, el personaje estará 3 turnos completos en el aire.

Potencia 4: Salto de 600 metros de longitud o 300 metros de altura. Si salta a la distancia máxima, el personaje estará 4 turnos completos en el aire.

Descriptores: «Piernas de batracio», «Resortes hidráulicos», «Fuerza descomunal», «reducción de gravedad».

Superfuerza (características)

El personaje tiene fuerza sobrehumana y un vigor asombroso. Los incrementos en Fortaleza llevan asociados también cambios en Aguante, Resistencia y bonificación al daño cuerpo a cuerpo. Este poder es permanente, aunque los efectos que anulen a otros poderes pueden hacer que la superfuerza no tenga efecto.

Potencia 1: Aumenta 4 puntos en Fortaleza.

Potencia 2: Aumenta 7 puntos en Fortaleza.

Potencia 3: Aumenta 11 puntos en Fortaleza. Dando una palmada con ambas manos, o golpeando el suelo, puedes crear una onda de choque que provoque daño M en un área de forma circular de radio en metros igual a la BD en cuerpo a cuerpo del personaje.

Potencia 4: Aumenta 16 puntos en Fortaleza. Puede provocar una onda de choque como en el nivel de Potencia anterior, pero además requiere en las víctimas una prueba adicional de Aguante a dificultad 12 para no caer inconsciente.

Descriptores: «El poder del Olimpo», «Poder incontrolable», «Agotador», «Susceptible a la kryptonita», «Dependiente de sustancias», «Máquina viviente».

Superhabilidad (habilidades)

Este poder te ofrece una capacidad sobrehumana que te hace sobresalir entre los mejores expertos en ese campo. Puede ser una afinidad especial con los ordenadores, un conocimiento asombroso en un ámbito del conocimiento, un talento marcial superdesarrollado o feromonas que te dotan de una asombrosa capacidad de persuasión. Elige una habilidad cualquiera y modifícala en función de la potencia del poder. Además de la bonificación en la habilidad, el descriptor del poder se considera a todos los efectos un segundo aspecto de la habilidad.

A diferencia de otros poderes que te permiten hacer cosas que de otro modo no podrías, este te ofrece hacer

cosas que todo el mundo puede hacer pero a un nivel sobrehumano. Por ello, este poder siempre va asociado con una habilidad.

Potencia 1: Bonificación de +6 a una habilidad.

Potencia 2: Bonificación de +12 a una habilidad.

Potencia 3: Bonificación de +20 a una habilidad.

Potencia 4: Bonificación de +36 a una habilidad.

Descriptores: «Hombre maratón», «Mímesis de estilos de combate», «Ya sé kung-fu», «Presencia magnética», «Aura de miedo», «Superoído», «Visión del más allá», «Enciclopedia viviente», «Habla con los ordenadores».

Telepatía (habilidades)

Puedes leer mentes y proyectar tus pensamientos en las mentes de los demás.

Potencia 1: Proyecta tus pensamientos y lee la mente de un individuo que esté a menos de diez metros. Puedes comunicar ideas sencillas y percibir sensaciones y sentimientos. Si el objetivo decide rechazar el contacto, la conexión telepática se pierde.

Potencia 2: Proyecta tus pensamientos y lee la mente de un individuo. Si los interlocutores no conocen un idioma común, la comunicación será rudimentaria y básica. Para poder usar este poder en este nivel de potencia, el objetivo debe estar a la vista y no rechazar el contacto (tirada enfrentada de Voluntad más Intelecto).

Potencia 3: Proyecta tus pensamientos y lee la mente de un individuo sin importar el idioma de los interlocutores. Puedes incluso leer pensamientos que se intentan ocultar. Si el objetivo se resiste, hay que hacer una tirada enfrentada de Voluntad más Intelecto. El alcance de la Telepatía a este nivel de potencia es de un kilómetro.

Potencia 4: Proyecta tus pensamientos y lee la mente de varios individuos a la vez, como si fuera una conversación de grupo y sin importar el idioma de los interlocutores. Puedes incluso leer pensamientos que se intentan ocultar. Si el objetivo se resiste, hay que hacer una tirada enfrentada de Voluntad más Intelecto (el usuario de Telepatía elige el dado M). El alcance de la Telepatía a este nivel de potencia es de 10 kilómetros.

Descriptores: «Psiónico», «Ondas gamma», «Proyectar imágenes», «Jaquecas», «Sangrado de nariz», «A través de aparatos».

Teleportación (habilidades)

Te mueves de un lugar a otro, atravesando la distancia que te separa de un objetivo instantáneamente, junto con tu ropa y posesiones. Conservas el sentido en el que estabas encarado y, si estabas en movimiento antes del teletransporte, la velocidad y dirección.

Potencia 1: Teleportación a un máximo de 20 metros, siempre que puedas ver el punto de destino. Durante ese turno tienes un −2 a todas las acciones, debido a la desorientación.

Potencia 2: Teleportación a un máximo de 40 metros, siempre que puedas ver el punto de destino, sin desorientación.

Potencia 3: Teleportación a un máximo de 100 metros. Si el destino es un lugar que no puedes ver antes del salto, ese turno tienes un −2 a todas las acciones, debido a la desorientación. Puedes teleportar contigo a una persona, animal u objeto voluminoso que puedas tocar. Si el acompañante no es voluntario, para arrastrarlo tendrás que ganar una tirada enfrentada de Reflejos más Voluntad.

Potencia 4: Teleportación a un máximo de 500 metros, sin desorientación. Puedes teleportar contigo hasta a dos personas, animales u objetos voluminosos que puedas tocar. Si alguno de los acompañantes es obligado, para arrastrarlo tienes que ganar una tirada enfrentada de Reflejos más Voluntad.

Descriptores: «Bomba ninja», «¡Súbeme, Scotty!», «Mecanocuántica», «Atajo entre dimensiones», «El cinturón de Heisenberg», «Transportar solo materia viva».

Velocidad (características o habilidades)

Puedes moverte por tierra más rápido de lo normal.

Potencia 1: Velocidad de 80 km/h.

Potencia 2: Velocidad de 160 km/h.

Potencia 3: Velocidad de 500 km/h.

Potencia 4: Velocidad de 1500 km/h.

Descriptores: «Aceleración molecular», «Aura de tiempo relativo», «Torrente de adrenalina», «Las alas de Mercurio».

Vuelo (características o habilidades)

Puedes volar o simplemente flotar por el aire.

Potencia 1: Velocidad de vuelo de 15 km/h.

Potencia 2: Velocidad de vuelo de 75 km/h.

Potencia 3: Velocidad de vuelo de 300 km/h.

Potencia 4: Velocidad de vuelo de 1000 km/h.

Descriptores: «Levitación mental», «Planear con el viento», «Corrientes cósmicas», «Escoba voladora», «*Jet pack*», «Alas de ángel», «El poder del Sol».

8. Negociación e intrigas

«La pluma es más fuerte que la espada» es una expresión popular que en algunas ambientaciones puede encerrar una gran verdad. Con las siguientes reglas podemos adaptar el sistema de combate de **Hitos** para generar un sistema de combates verbales que represente intrigas palaciegas, esfuerzos diplomáticos o cualquier otra situación en la que dos o más partes intenten persuadirse las unas a las otras.

Como ocurre con el resto de reglas más allá de la mecánica básica de **Hitos,** el objetivo que se persigue es enfatizar una particularidad determinada, en este caso los enfrentamientos verbales. Estas reglas no deben sustituir a una tirada de 💬, sino servir para representar verdaderos esfuerzos por conseguir un cambio sustancial y siempre que haya una oposición clara. Estas reglas se reservan para esfuerzos sustanciales que difícilmente pueden abstraerse a una única tirada. Por ello, las ambientaciones que utilizan estas reglas emplean las tiradas de 💬 para impresiones superficiales o relaciones rápidas (por ejemplo, para saber si un personaje está diciendo la verdad en una afirmación concreta) o para acciones en las que el contrario no está en una situación opuesta a la nuestra (como para caer simpático a alguien para que aporte información).

Desde el punto de vista de la interpretación, este sistema no reemplaza que los jugadores pongan en su boca lo que dicen y hacen sus personajes, sino que añade un componente de reglas que ayuda a justificar lo que está ocurriendo. Así, cada asalto del combate verbal puede servir para representar un intercambio de ideas o incluso una escena en un largo conflicto verbal.

Ejemplo: *Lord Stilen es un noble que ha averiguado que el legítimo rey se encuentra preso en las mazmorras y que un doble lo ha suplantado. Como sus hombres no son suficientes para plantar cara al impostor, ha iniciado un viaje por las zonas más recónditas del reino, conminando a los señores menores, normalmente ajenos a las intrigas palaciegas, a unirse a la causa. Esto es una situación de combate verbal en la que el director de juego representa a los señores menores y el jugador de Lord Stilen es la otra parte en el conflicto. Cada asalto puede resumirse en una pequeña escena narrada por el jugador que describe los intentos del lord por ganar a uno de los señores menores a su causa y la última escena en la que se resuelva favorable o desfavorablemente para Lord Stilen transcurre ante el más importante e influyente de estos señores.*

Rasgos de intrigas

Al igual que en el combate ordinario, todo personaje tiene los siguientes rasgos para las intrigas:

- Aplomo (análogo al Aguante): Voluntad + (I/2).
- Puntos de Compostura (análogo a los puntos de Resistencia): Aplomo x3.
- Disposición (análogo a la Defensa): 5 + Voluntad + habilidad de 😎 o 💬.
- Iniciativa en combate verbal: Voluntad + (Reflejos/2).
- Bonificación al daño en combate verbal: habilidad de 😎 o 💬 dividido entre 4.



Los nombres de los rasgos de intriga

Al crear estas reglas decidimos darles nuevos nombres a los rasgos de combate (Defensa, Aguante, etc.) para diferenciarlos claramente de su equivalente en ambientaciones que usen ambos subsistemas y que puedan convivir en la misma hoja de personaje sin causar errores. Sin embargo, nada te impide rebautizarlos como Defensa en combate verbal, Aguante en combate verbal, etc. si te resulta más sencillo en tus partidas.

Secuencia

Como el combate, la intriga es cíclica. Cada ciclo se llama asalto y puede durar un tiempo indefinido, desde indecibles horas de discusión en una sala de consejo hasta segundos en un duelo de ingenios de taberna. En cada asalto, cada personaje tiene la oportunidad de actuar una vez. Todos los personajes involucrados de cualquier manera en un combate se denominan combatientes.

La secuencia normal de desarrollo de una intriga es la siguiente:

1. Al comienzo de la intriga, cada participante debe declarar su objetivo para la misma. Este objetivo es un compromiso que los demás aceptan al participar en la intriga y, si el combatiente que lo ha declarado vence, entonces los demás deben cumplir con el objetivo. Ejemplos de objetivos son: conseguir que el prisionero confiese, convencer al señor del castillo que deje entrar a los elfos o persuadir al capitán de la nave pirata de que admita a la niña huérfana. Estos objetivos pueden ser menores, intermedios o mayores, según su dificultad. En caso de que los jugadores no se pongan de acuerdo al establecer los objetivos, el director de juego tiene la potestad para ajustarlos.
2. Todos los participantes tiran Iniciativa.
3. Como en un asalto normal, los participantes actúan en orden decreciente de Iniciativa. Durante su turno, el personaje puede llevar a cabo una acción verbal con las maniobras de intriga que aparecen indicadas más adelante.
4. Cuando todos han acabado su turno de acción, se lleva a cabo un nuevo asalto. El participante con el total de Iniciativa mayor actúa de nuevo y se repiten los pasos 3 y 4 hasta que la intriga termina.

Iniciativa

El orden en que actúan los personajes en un asalto depende de la Iniciativa. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de Iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. La tirada de Iniciativa solo se realiza una vez en todo el combate, justo antes del primer asalto en el que el personaje pueda actuar.

La tirada de Iniciativa de un personaje es una tirada normal a la que se añade su puntuación de Iniciativa, que en el caso del combate verbal es Intelecto más Reflejos/2. También es posible que otras circunstancias modifiquen la tirada. El resultado obtenido es el valor de Iniciativa del personaje para el resto del combate. En caso de empate entre dos o más personajes, los empatados realizan una nueva tirada de Iniciativa para resolver el orden entre ellos.

Ataque

Siempre que un personaje trata de persuadir a otro en una intriga, se usa una acción de ataque. Se realiza como una acción normal usando siempre Intelecto más la habilidad de 💬 o 😎, pero con la importante diferencia de que la dificultad no la fija el director de juego, sino que depende del objetivo al que se quiera atacar. La dificultad es el valor de Disposición del personaje objetivo, que es 5 más su Voluntad y la habilidad que use para defenderse, 💬 o 😎.

El objetivo fijado para cada parte modifica la tirada de ataque. Si es un objetivo intermedio, el ataque se ve modificado con un −5, mientras que si es un objetivo mayor, con un −10. Los objetivos menores no modifican el ataque.

Ejemplo: *Ydris Cho, un* hacker *que trabaja en la sombra para una megacorporación, quiere que un conocido de una empresa rival intercambie información confidencial con él. Para ello utiliza su habilidad de 💬 «Oferta tentadora» 5 añadiendo a la tirada su puntuación de Voluntad 7.*

Las reglas suponen que el blanco del ataque se está defendiendo activamente, por eso la dificultad del ataque es su Disposición. La dificultad de atacar a una persona que por cualquier razón está indefensa es 5. Por otro lado, un personaje desprevenido pero que puede tratar de defenderse, tiene un −2 a su Disposición. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse, es decir que no realiza ninguna otra acción durante su turno, recibe un +3 a su Disposición.

Críticos y pifias en intriga

Un resultado de crítico en una tirada de ataque es siempre un éxito, sin importar la defensa del objetivo, y el aspecto temporal al que da lugar es una secuela temporal (ver página 44) para el personaje objetivo, cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la ha provocado (ver *Aspectos temporales*, página 34). Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifia en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos e implica, además, ganar un aspecto temporal negativo cuya duración es la que corresponde al tipo de pifia que la ha provocado (ver *Aspectos temporales*, página 34). Para decidir un efecto de la pifia que



Concesiones parciales

Cuando una intriga termina suele ser porque uno de los bandos ha alcanzado el estado sometido, aunque también es posible que en algún caso el combate verbal deba interrumpirse sin que ninguno de los bandos haya alcanzado ese estado. En todo caso, un bando que al finalizar el combate haya sufrido desgaste durante las discusiones también habrá acercado su posición a la de sus interlocutores. De esta forma todas las partes ganan o pierden algo según el desgaste que hayan sufrido.

Sin daño: El personaje no debe hacer ninguna concesión.

Inquieto: El personaje debe hacer una concesión menor. Si es necesario representarlo en términos de juego, se trata de un aspecto que desaparece al finalizar la escena.

Nervioso: El personaje debe hacer una concesión intermedia. Si es necesario representarlo en términos de juego, se trata de un aspecto que desaparece al finalizar la sesión de juego.

Desbordado: El personaje debe hacer una concesión mayor. Si es necesario representarlo en términos de juego, se trata de un aspecto que desaparece al finalizar el arco argumental.

tenga sentido y que mueva la historia hacia dónde le conviene, el director de juego debe considerar las posibilidades que ofrece la situación y los detalles de la acción que se está llevando a cabo.

Estas son algunas sugerencias para resultados de pifias junto con el posible aspecto temporal que podría acarrear entre paréntesis: Se han mofado del personaje («ridiculizado», «hazmerreír»), se le ha enfadado («fuera de sí», «airado»), ha sido pillado en una mentira («mentiroso», «taimado»), etc.

Daño

A diferencia del ataque convencional, las armas en la intriga son la sutileza y la labia. Esto hace que no existan categorías de daño como en el combate tradicional, sino que todo tipo de ataques hacen daño C. Sin embargo, las maniobras de intriga pueden variar este valor.

Resistencia al daño

La resistencia al daño también existe en las intrigas, aunque depende de los contendientes y de la situación. Para calcular la resistencia al daño se tienen en cuenta los aspectos favorables a su causa que puede aplicar cada contendiente y cada uno de ellos cuenta como un punto de RD. El límite de puntos de Resistencia que puede acumular un personaje por este método es igual a su puntuación de Drama, salvo que invoque un aspecto apropiado y gaste un punto dramático, en cuyo caso el límite es de 10.

Ejemplo: *Krogar, un caudillo orco, intenta persuadir con malos modos a Aliara, la líder de unos exploradores elfos, de que permita a su clan cruzar el Gran Bosque. Krogar tiene una puntuación de Drama de 3 y en este combate verbal aplica dos aspectos: «Caudillo orco» y «Voz atronadora», otorgándole una RD de 2. Aliara, por su parte, tiene una puntuación de Drama de 1 y aplica el aspecto «Líder de exploradores». Si tuviera una puntuación de Drama mayor podría aplicar otros dos aspectos apropiados, como «Negociadora hábil» y el aspecto implícito que le aporta negociar dentro del Gran Bosque. Si el jugador de Aliara quisiera aplicar estos aspectos, debe gastar un punto dramático, obteniendo una RD de 3.*

Maniobras de intriga

Las maniobras de intriga suponen un beneficio para personaje que las realiza a cambio de una mayor dificultad de ejecución, de gastar un punto de dramático o de cualquier otro inconveniente que equilibre su uso. Las maniobras de intriga deben reservarse para momentos apropiados, donde su ventaja compense sus inconvenientes. Aquí se proponen algunas de ellas, que el director de juego puede utilizar o no, según su criterio. También puede, claro está, desarrollar otras de su invención.

Acusación: El atacante pone todo su empeño en atacar al rival, desatendiendo otros aspectos del combate. Este ataque hace daño M, en lugar de C. Durante el siguiente asalto, el personaje tiene un −3 a la Disposición.

Cortina de humo: El atacante intenta que su rival pierda la argumentación que está llevando a cabo. El atacante enfrenta su Intelecto más su habilidad de a la Voluntad más o del contrario. Si el atacante tiene éxito, el personaje objeto de la cortina de humo tiene un −3 a su próxima acción.

Desarme: El atacante emplea sus palabras para dejar sin argumentos al contrario. Ambos contrincantes hacen una prueba enfrentada de Intelecto más su habilidad de o adecuada. Si el personaje que intenta el desarme consigue superar a su oponente, este sufre daño m y debe emplear el próximo asalto en rearmar sus argumentos, sin poder hacer ninguna acción.

Disco rayado: El atacante utiliza esta maniobra para defenderse, cerrándose al diálogo y haciendo más difícil que los argumentos del rival le hagan daño. Incrementa la Disposición en 5 para el próximo asalto.

Humillación: El personaje demuestra su superioridad en combate cuerpo a cuerpo mediante frases provocativas. El daño que inflige este ataque es el mínimo (normalmente 1). Sin embargo, el blanco impactado por esta



Intrigas en grupo

Como en otras mecánicas del sistema **Hitos,** aquí también se utilizan las reglas de acciones conjuntas (página 51), permitiendo por ejemplo que más de dos bandos se enfrenten. En ese caso, el objetivo inicial debe fijarse para cada grupo, en lugar de para objetivos individuales.

Ejemplo: *Continuando con el ejemplo anterior, Krogar se ha salido con la suya y Aliara les permite cruzar el bosque, pero solamente si convence a los Tres Veteranos, los líderes de los exploradores, que moran no lejos de allí (esto es una concesión parcial, de la que hablaremos más adelante). Al llegar, Krogar se encuentra con tres ancianos elfos que establecen una intriga contra él, trabajando como un único equipo. Para asistirle, el jugador de Grukin, su segundo, se une a la intriga colaborando con Krogar tal y como especifican las reglas de trabajo en equipo.*

maniobra tiene un −2 a su siguiente ataque contra el personaje que lo provoca. Si esto sucede durante tres asaltos continuados, en el tercer asalto y subsiguientes la penalización al ataque se incrementa hasta −4. Este efecto no funciona contra oponentes que no puedan ser provocados, por ejemplo, robots, esqueletos animados, zombis o *golems.*

Desgaste

Al igual que ocurre en el combate físico, en las intrigas los personajes pueden sufrir daño, aunque en este caso sea un daño en su capacidad argumentativa que les conduce a ceder a los objetivos del rival. Cada vez que un personaje es herido, primero se compara el valor de daño sufrido con su Aplomo. Si es igual o superior al mismo, el personaje sufre daño masivo y debe hacer una prueba de Aplomo a dificultad 12. Si falla esta tirada, pierde todos los puntos de Compostura que le quedasen. Si el personaje tiene éxito en la tirada o si el daño sufrido es menor al Aplomo, el personaje pierde tantos puntos de Compostura como el daño sufrido.

En función del número de puntos de Compostura que haya perdido un personaje, este se encontrará en un cierto estado de salud emocional. A peor estado de salud, mayores penalizaciones tendrá. Los estados en los que puede caer un personaje durante el combate verbal son los siguientes:

Inquieto: Si el personaje ha perdido menos puntos de Compostura que su puntuación de Aplomo. En este caso solo está algo tenso por la situación, pero se mantiene firme.

Nervioso: Si la pérdida de puntos de Compostura del personaje es mayor o igual que su Aplomo, pero menos que el doble del mismo. El rival ha comenzado a hacer que el personaje se replantee su punto de vista. Todas las acciones de combate verbal del personaje, así como su Disposición, tienen una penalización de −2.



Desbordado: Cuando el personaje ha perdido tantos puntos de Compostura como el doble de su Aplomo o más pero aún le quedan puntos de Compostura. El personaje está agotado y casi sin argumentos. Todas sus acciones de combate verbal, así como su Disposición, tienen una penalización de −5.

Sometido: Si el personaje ha perdido todos sus puntos de Compostura, entonces se encuentra sin capacidad para defenderse de las intenciones de su rival. El personaje cede al objetivo pactado al principio del combate.

Para facilitar la comprensión del sistema de intriga te presentamos a continuación un ejemplo ilustrativo de las principales mecánicas.

Ejemplo: *Derek es el representante de la nave de mercaderes espaciales en la que viaja ante el Gran Consejo, los gobernantes de la flota de naves errantes que huyeron de los alienígenas hace tres generaciones. Derek sabe que su nave necesita detenerse en un planeta para que se efectúen reparaciones urgentes, pero el Gran Consejo teme que los alienígenas puedan alcanzarles de nuevo. Derek acude cada día a las audiencias públicas del Gran Consejo para presentar sus demandas. El director de juego indica que cada asalto representa un día de negociación.*

El objetivo de Derek es conseguir que el Gran Consejo detenga la flota una semana para efectuar reparaciones. El director de juego establece que ese objetivo es intermedio (modificador: −5). Para la negociación Derek aporta un único aspecto relevante, «Representante ante el Gran Consejo», que le aporta una RD de 1.

El objetivo del Gran Consejo (interpretado por el director de juego) es conseguir que Derek acepte que las reparaciones son muy arriesgadas y que el resto de naves de la flota pueden aceptar a la tripulación y utilizar las piezas de la nave para reparar otras de la flota. El director de juego establece que ese objetivo es mayor (modificador: −10). El Gran Consejo no tiene puntuación de Drama y el director de juego no quiere entregar un punto dramático a Derek para activar sus aspectos. No se aplica reducción de daño alguna.

Ambos contendientes tiran para establecer su iniciativa, obteniendo un total de 16 para Derek y de 12 para el Gran Consejo. Derek comienza con un ataque sencillo indicando al Gran Consejo que llevan muchos años viviendo con miedo y que los alienígenas no les han atacado en todo un año. Derek hace una tirada de ataque y obtiene en los dados 4, 5 y 5. Añadido a su Intelecto 7 y su habilidad de «Convencer con hechos» 5 obtiene un total de 17, suficiente para alcanzar la Disposición del Gran Consejo y hacerle 6 puntos de daño (5 + 1 por su modificador al daño). El Gran Consejo está inquieto ya que tiene 21 puntos de compostura.

El Gran Consejo contraataca aludiendo a otros casos en los que los alienígenas atacaron por sorpresa tras periodos de inactividad. El Intelecto del Gran Consejo es 5 y su habilidad de «Dirigir la Flota» es 9, lo que unido a los resultados de los dados (3, 4 y 8) da un total de 18, insuficiente para alcanzar la Disposición de Derek, que promete volver mañana para continuar con su argumentación.

Al día siguiente, el combate continúa. Derek tiene la Iniciativa, así que decide coger el toro por los cuernos y acusa al Gran Consejo de tener intereses en desmantelar su nave. El jugador indica que utiliza la maniobra acusación, que conlleva un −3 a su Defensa a cambio de hacer daño M. El jugador lanza los dados y obtiene 4, 6 y 9, haciendo un daño de 10 (9 + 1 de su modificador al daño). El Gran Consejo no sabe cómo responder a esa acusación sin parecer que está menospreciando a un representante electo. El Gran Consejo hace una tirada de Aplomo que supera, de manera que sus puntos de compostura ya son solamente 7 (6 que perdió el día anterior y 10 que ha perdido ahora) y se encuentra nervioso y recibe un −2 a sus tiradas.

El Gran Consejo decide poner en marcha una cortina de humo, enfrentando su Intelecto más su habilidad de , que suman 14 (ahora 12 por encontrarse nervioso), a la Voluntad más la habilidad de de Derek, que es de 12. El Gran Consejo vence en la tirada enfrentada y Derek tiene ahora un −3 a su próxima acción.

En ese momento, las alarmas de la nave en la que se encuentra el Gran Consejo se disparan por un ataque terrorista en la nave-hospital. Esto interrumpe las negociaciones, pero genera una situación en la que el Gran Consejo ha sido dañado y debe hacer una concesión menor. Permiten que la nave de Derek aterrice por su cuenta y trate de efectuar las reparaciones antes de que la flota abandone el sector estelar con un salto a velocidad-luz, cosa que ocurrirá mañana por la tarde. No es mucho tiempo, pero menos es nada.

Gradación de los objetivos de la intriga

Las reglas especifican que un objetivo puede ser menor, intermedio o mayor. Sin embargo, no es posible delimitar de forma clara lo que supone un objetivo de cada tipo, porque puede estar sujeto a las particularidades de la ambientación. Conseguir que nos den un vaso de agua cuando estamos sedientos puede ser un objetivo menor en una ambientación realista basada en nuestro siglo XXI, pero puede ser un objetivo mayor en un mundo futurista y desértico. Con todo, pueden utilizarse las siguientes directrices generales:

Objetivo menor: Lo que el personaje quiere conseguir no supone un gran cambio en el statu quo de las cosas o es difícil que tenga consecuencias para su adversario. Son ejemplos de objetivo menor dejar echar un vistazo a un informe confidencial (¡sin hacer copias!) o compartir una parte pequeña de las provisiones en un viaje breve.

Objetivo intermedio: La otra parte no haría lo que el personaje pretende si pudiera evitarlo. Normalmente es algo arriesgado o que puede tener consecuencias negativas para el contrincante. Son ejemplos de objetivo intermedio dejar la puerta abierta para que un prisionero escape o enfrentarse a su propio pueblo para defender al personaje.

Objetivo mayor: Lo que el personaje desea de la otra parte va a tener consecuencias importantes para su rival o para su entorno. Si no fuera por el personaje, la otra parte jamás haría eso. Son ejemplos de objetivo mayor que la otra parte cambie de bando o animar a un pueblo sometido a que se alce en armas contra sus tiranos.

9. Vehículos

Manejar vehículos con la mecánica básica del sistema **Hitos** es muy simple. Para representar estas acciones se usa el mismo sistema abstracto que en la mayoría de las habilidades, es decir, se entiende que un personaje es capaz de utilizar los vehículos más sencillos si es apropiado y necesita una habilidad adecuada si no lo es. Cualquiera puede conducir su utilitario hasta su casa, pero solo un piloto sabe despegar con un avión comercial. Las maniobras fuera de la conducción común requieren una tirada de característica más habilidad contra una dificultad determinada por el director de juego. Las reglas de persecuciones se aplican igual que cuando los implicados van a pie salvo en algún detalle (ver *Persecuciones entre vehículos* en el **Capítulo 2: Sistema**). En general, se aplican todas las reglas de la mecánica básica y si se quiere hacer cualquier otra variación, queda a discreción del director de juego. Sin embargo, hay historias en las que los vehículos son una parte fundamental del universo de juego. Por ejemplo, en la saga de *Mad Max* la acción gira a menudo en torno a los coches, las motos y los camiones que manejan los personajes. Sería difícil apreciar el universo *Star Wars* si no hubiera fieros combates entre cazas espaciales y una carrera de los *Autos locos* no sería lo mismo sin atender a las peculiaridades de los artilugios que compiten.

Para añadir sabor a escenas donde la conducción trepidante e incluso el combate entre vehículos son frecuentes o importantes, presentamos las reglas de este capítulo. Aunque no sería complicado regular estas escenas con la mecánica básica, este capítulo pretende hacer que toda la acción sea más rápida y fluida.

Creación de vehículos

Para representar vehículos en el juego, existen una serie de puntuaciones y aspectos que nos describen cómo son. En esto se comportan exactamente igual que los personajes, pero al contrario que ellos, los vehículos no tienen una cantidad fija de puntos que repartir entre sus características y otros atributos. Normalmente es el director de juego quien determina el valor en puntos de cada atributo, así como sus características especiales y únicas. El trasfondo del universo es siempre la mejor guía para diseñar el aspecto y las capacidades de un vehículo. ¿Es una nave espacial? ¿Un vehículo terrestre? ¿Submarino? ¿Es un transporte de pasajeros o de uso militar? ¿Va armado? ¿Tiene equipo especial que le permita sobresalir entre los de su clase? Desde barcas de remos a superdestructores astrales, estas flexibles reglas permiten el manejo de situaciones donde hay vehículos involucrados.

Un vehículo tiene un concepto, cuatro características principales (Estructura, Tamaño, Maniobrabilidad y Tecnología), aspectos o rasgos asociados a estas características y otros atributos propios, como Blindaje, Tripulantes o Armamento. Las características, a su vez, determinan otros parámetros importantes para el vehículo, como su Defensa, Aguante o Resistencia.



A diferencia de la creación de personajes, no se ofrecen unos puntos para construir los vehículos. Cada vehículo tiene un propósito y el director de juego puede diseñarlo a su antojo, empleando los puntos que considere necesarios y respetando la lógica de la ambientación. Si los personajes jugadores quieren que su vehículo sea particular, deben mejorarlo tal y como se explica en *Modificar vehículos* (página 156).

1. Concepto

El concepto es la idea misma de un vehículo. Qué tipo de artefacto es: terrestre, aéreo, submarino, espacial, etc. Si fue diseñado con fines civiles o militares, para correr o transportar cargas, si lo puede conseguir el gran público… Es toda descripción que permite hacerse una idea del vehículo con el que estamos tratando. Cuantos más detalles mejor, ya que cualquiera de estas definiciones puede usarse como aspecto intrínseco durante la partida.

2. Características de los vehículos

Los vehículos tienen características como los personajes, que afectan al resultado de las acciones que se realizan con ellos. Estas características son cuatro: Estructura, Tamaño, Maniobrabilidad y Tecnología. Las características de los vehículos pueden tener valores entre 1 y 10, aunque puede haber ocasiones en las que el director de juego quiera utilizar valores mayores para vehículos excepcionales. Por ejemplo, el Titanic tendría un Tamaño mucho mayor que 10, pero probablemente no haya ninguna escena en la que los personajes tengan que pilotar un buque de semejante tamaño y mucho menos en una escena que implique interacción con otros vehículos del mismo porte.

Estructura (EST): Esta característica representa de forma abstracta la dureza del vehículo. Los vehículos con un elevado valor en Estructura son robustos y sólidos, aunque no necesariamente pesan más. Esta característica tiene que ver con la resistencia del vehículo y la protección que da a sus ocupantes. Sin duda, querrás que tu vehículo tenga una buena Estructura si te pilla en medio de un tiroteo o en una colisión múltiple.

Para que te hagas una idea de qué nivel de dureza tiene el vehículo dependiendo de la puntuación de la característica, te indicamos en la tabla 32 una clasificación que te servirá de guía.

Tamaño (TAM): Los vehículos con un mayor Tamaño son más grandes y espaciosos, por lo que suelen tener más asientos para pasajeros y espacio de carga. Aunque no siempre es así, el tamaño del vehículo suele hacerlo más resistente a los golpes y otros tipos de daño.

En la tabla 33 te presentamos el tamaño aproximado de un vehículo teniendo en cuenta el valor de esta característica:

Maniobrabilidad (MAN): No todos los vehículos ofrecen la misma rapidez de respuesta. Un vehículo con un alto valor de Maniobrabilidad gira, frena y acelera en poco tiempo. Un vehículo con Maniobrabilidad escasa toma peor las curvas y tiene mayores probabilidades de acabar siendo un manojo de hierros humeantes al intentar maniobras complicadas.

De acuerdo a los valores de característica de la tabla 34, tu vehículo será más o menos manejable.

Tecnología (TEC): No solo se refiere a los elementos de equipamiento individuales, como ordenadores de a bordo, sistemas de navegación, frenos ABS o airbags, sino que también refleja la calidad y la modernidad de todos los sistemas eléctricos, electrónicos y de seguridad.

En la tabla 35 puedes comprobar qué nivel de tecnología puede llegar a tener tu vehículo dependiendo del valor de la característica.

Tabla 32. Valor de la dureza del vehículo

Valor de la característica	Dureza del vehículo
1	Frágil. La consistencia de un coche eléctrico pequeño o una moto.
2	Endeble. Utilitario pequeño de gama baja.
3	Medio. Un vehículo en uso de gama media dentro de su categoría.
4	Resistente. Coche de gama alta.
5	Duro. Un vehículo de lujo o hecho a propósito para resistir. Ejemplos: berlina de lujo, helicóptero.
6	Muy resistente. Coche blindado, transporte militar como el Hummer, helicóptero con fines militares.
7	A prueba de balas. Transporte blindado de tropas, un helicóptero de combate como el Eurocopter o un avión de caza.
8	Reforzado. Tanqueta, un avión de combate aire-tierra tipo A-10.
9	Blindado. Tanque, bombardero.
10	Acorazado. Tanques prototipo como el Panzer VIII Maus.
11 o más	Naves espaciales grandes, buques de guerra.

Rasgos descriptivos

Al igual que en las características de los personajes, cada valor de una característica debe ir acompañado de un rasgo descriptivo, una palabra o frase que describa mejor el vehículo en función de ese atributo. Aparte de darle mayor carácter al vehículo, los rasgos se pueden activar como aspectos.

A continuación aparecen un ejemplos de rasgos de las características de vehículos, aunque por supuesto son solamente una fracción ínfima de todos los que puede haber.

Rasgos de Estructura	Rasgos de Tamaño
† Chapa barata	† Mastodonte
† Remaches de acero	† Discreto
† Ya no se hacen como los de antes	† No pasa debajo de algunos puentes
† Se abolla con mirarlo	† Los atascos no existen
† Motor al descubierto	† Uno más en la autopista
† Acero reforzado	† Imponente
† Tres pulgadas de acero	† Monstruoso

Tabla 33: Valor del tamaño del vehículo

Valor de la característica	Tamaño del vehículo
1	Diminuto. Algo más grande que una bicicleta. El tamaño de un coche eléctrico o una moto.
2	Pequeño. Utilitario pequeño de gama baja o biplaza deportivo.
3	Mediano. Vehículo en uso de gama media dentro de su categoría.
4	Coche grande, furgoneta pequeña.
5	Grande. Una furgoneta, una berlina muy grande o un caza imperial.
6	Muy grande. Un camión o un helicóptero de combate.
7	De gran tamaño. Como un camión grande, un autobús, un helicóptero de carga, un avión de caza o un caza estelar rebelde.
8	Enorme. Camión con tráiler, avión de reconocimiento Lockheed SR-71, carguero espacial, bombardero de la segunda guerra mundial.
9	Gigante. Boeing 747, U-boat de la Segunda Guerra Mundial.
10	Gargantuesco. Transportes aéreos como el Antonov An-225, submarino clase Typhoon.
11 o más	Naves espaciales grandes, buques, cruceros, zepelines como el Hindenburg.

Tabla 34: Valor de la maniobrabilidad del vehículo

Valor de la característica	Capacidad de maniobra del vehículo
1	Bastante por debajo de la media. Lento y de movimientos torpes.
2	Bajo, pero dentro de la media. Conducción sin dirección asistida.
3	Valor medio de un vehículo en circunstancias normales. Un vehículo en uso de gama media dentro de su categoría.
4	Algo por encima de la media, pero nada destacable.
5	Bastante por encima de la media. Entra dentro de lo normal, pero llama la atención.
6	Muy por encima de la media. Destaca mucho y es más que posible que tenga una cierta fama. Si fuera un coche, sería un Gran Turismo.
7	Muy destacado, sin duda famoso por ello.
8	Elite mundial. Si fuera un coche, sería un Fórmula 1.
9	Tecnología punta. Si fuera un coche, sería un Fórmula 1 al que no se le aplican las restricciones de tecnología de cada temporada.
10	Algo legendario. Capacidad de maniobra de vehículos únicos.
11 o más	Rapidez de respuesta y maniobrabilidad más allá de lo imaginable.

Tabla 35: Valor del nivel tecnológico del vehículo

Valor de la característica	Nivel tecnológico del vehículo
1	Bastante por debajo de la media. Rudimentario y atrasado, viejo y en mal estado o de mala calidad. Poco más que un chasis con ruedas.
2	Bajo, pero dentro de la media. No llama la atención. Un vehículo usado de gama baja, con los sistemas básicos.
3	Valor medio de un vehículo en circunstancias normales. Un vehículo de gama media dentro de su categoría.
4	Algo por encima de la media, pero nada destacable. Buenos sistemas de seguridad en la conducción
5	Bastante por encima de la media. Entra dentro de lo normal, pero llama la atención. Todos los extras.
6	Muy por encima de la media. Destaca mucho y es más que posible que tenga una cierta fama. Si fuera un coche actual, sería un Ferrari.
7	Modelo muy destacado, sin duda famoso por ello. Probablemente con modificaciones a medida del usuario.
8	Tecnología usada por la élite mundial.
9	Tecnología punta, reservada a individuos excepcionalmente ricos o poderosos.
10	Modelos únicos, prototipos con la mejor tecnología disponible (e incluso de la no disponible).
11 o más	Hipertecnología. Poseer esta tecnología asegura la supremacía frente a rivales que no la tienen.

Rasgos de Maniobrabilidad	Rasgos de Tecnología
† De 0 a 100 en cinco segundos	† Autonomía de dos semanas
† Frenos secundarios	† Asistencia hidráulica
† Ideal para hacer trompos	† Analógico
† Maniobra loco Iván	† Sistemas redundantes
† Óxido nitroso	† Tecnología soviética
† Hacen falta buenos brazos para girar el volante	† Las ventanillas se bajan con manivela
† Pisa suave, que si no, no frena	† Los ingenieros no entienden cómo funciona

3. Blindaje

Los vehículos se construyen con materiales duraderos: metales, plásticos, aleaciones especiales… Incluso el coche más modesto tiene una carrocería que cubre el habitáculo y los mecanismos. Esta cubierta da una protección limitada incluso cuando el diseño no está pensado para soportar ataques. Los vehículos pensados para el combate, como los tanques, no solo tienen una estructura más sólida y diseñada para proteger la maquinaria más vital, sino que además llevan capas de blindaje. Este atributo está separado de la Estructura porque en teoría cualquier vehículo, independientemente de su función original, puede mejorarse con blindaje. La puntuación en este atributo proporciona al vehículo RD contra el daño recibido.

4. Otros detalles técnicos

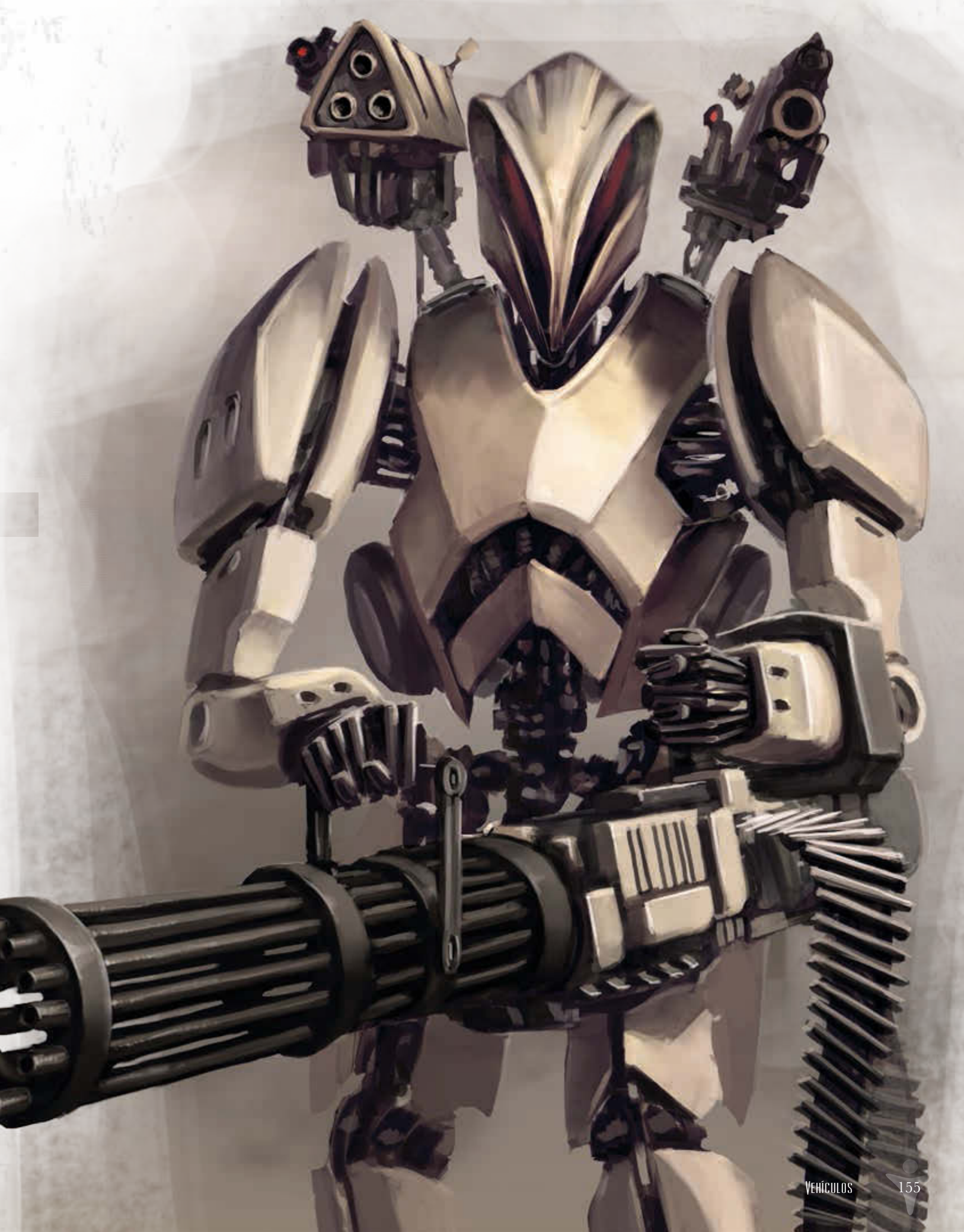
Para mantener simple el sistema de reglas, no es necesario detallar algunos parámetros de los vehículos, como la velocidad máxima en km/h o la capacidad de aceleración en m/s^2. Si los jugadores y el director de juego fueran muy aficionados a este tipo de detalles, seguro que pueden encontrar múltiples fuentes con datos técnicos de vehículos. No obstante, de cara a la narración de la historia, solo hay que tener en mente la categoría general del vehículo: un bólido de carreras siempre será más rápido que un coche utilitario, sin importar la marca ni el modelo. Dos utilitarios, aunque sean diferentes en cuanto a modelo, correrán nominalmente lo mismo. Para comprobar cuál de los dos gana una carrera, serán las tiradas de conducción de los personajes que los manejan las que diriman la cuestión. Lo mismo ocurrirá cuando comparemos las velocidades de vehículos voladores, submarinos o de cualquier otro tipo.

El combustible y el gasto del mismo también son factores que no son necesarios tener en cuenta, a no ser que la trama de la partida lo requiera.

5. Hitos en vehículos

Cuando un vehículo es una herramienta especial, indispensable para un personaje, puede llegar a tener tanta personalidad como el propio personaje. Un vehículo con cierto recorrido ha tenido experiencias que lo convierten en único, incluso comparándolo con otro que haya salido de la misma fábrica y la misma cadena de montaje. Los hitos en vehículos son, al igual que en personajes, circunstancias especiales que convierten a la máquina en un objeto único, que lo definen y que en un momento dado pueden perjudicarle o darle beneficios. Los hitos de un vehículo pueden activarse como aspectos de la forma habitual. No es obligatorio que un vehículo tenga hitos, pero siempre le dará personalidad y un toque único, aunque sea un modelo estándar de una cadena de montaje anónima.





6. Tripulantes

Los personajes en el interior de un vehículo pueden cumplir tareas específicas o simplemente ser transportados en él. En función de su papel dentro del vehículo, se dividen en pilotos, copilotos, artilleros o pasajeros.

Pilotos

El conductor de un vehículo terrestre, el timonel de un barco o el piloto de una nave espacial. Cualquier personaje que esté al cargo de la conducción del vehículo se considera el piloto.

Copilotos

El copiloto de un vehículo puede ayudar al piloto en su tarea de conducción, aportando datos sobre el camino que tienen delante, anticipando maniobras o consultando el mapa del trayecto. No todo el mundo es apto para ser copiloto, sin embargo. Algunos acompañantes, lejos de ayudar, pueden distraer o incluso poner de mal humor al conductor de un vehículo, así que el director de juego tiene que valorar si el copiloto pude ayudar. Si es apropiado, piloto y copiloto pueden realizar una acción conjunta, como se describe en la página 51, siendo el piloto el coordinador. En términos generales, solamente una persona puede cooperar como copiloto en un vehículo, con lo que la bonificación máxima a la tirada de conducción sería de +5. Sin embargo, en algunos vehículos excepcionales puede haber más de una persona cooperando con la conducción. Esta posibilidad queda a discreción del director de juego.

Artilleros

Los personajes que disparan las armas montadas en un vehículo se consideran artilleros. No nos referimos a disparar un arma personal que se saca por la ventanilla, sino a disparar un arma instalada en el fuselaje del vehículo. Aunque estas armas pueden ser armas utilizadas por infantería, como una ametralladora, también pueden ser armas de artillería o de un calibre tan grande que no pueden ser transportadas (y mucho menos disparadas) por un hombre a pie.

Especialistas

Los personajes con una función en el vehículo, como atender a un aparato de radar, vigilar en la cofa de un barco o encargarse de las comunicaciones, se consideran especialistas. En las escenas de acción podrían tener una función particular, pero habitualmente se los considera pasajeros.

Pasajeros

Cualquier personaje que vaya en el vehículo y no esté cumpliendo ninguna función se considera un pasajero. Los pasajeros, en general, son más o menos libres de hacer lo que quieran dentro del vehículo, aunque siempre con la restricción del espacio y las posibilidades del habitáculo en que se encuentran. En algunos casos, un pasajero podrá disparar sus armas a través de ventanillas o portezuelas que permitan ese tipo de acciones. Pero en una escena de acción que involucre vehículos, los pasajeros se limitan casi siempre a hacer aspavientos, a chillar o a esperar impotentes que el resto de tripulantes sean capaces de mantenerlos a salvo.

Modificar vehículos

En una ambientación donde los vehículos tienen una importancia capital, un jugador puede querer que su personaje tenga un vehículo único, emblemático y, probablemente, mejor que otros de su categoría. Por ejemplo, un contrabandista espacial puede querer que su nave de carga tenga armamento escondido o un propulsor que la haga más maniobrable. El jugador puede invertir puntuación de Drama de su personaje en mejorar un vehículo. Cada punto se puede invertir de la siguiente forma:

- Aumentar 2 puntos de característica para el vehículo.
- Aumentar 2 puntos de Blindaje para el vehículo.
- Añadir un arma (daño C) al vehículo o incrementar en una categoría el daño de un arma ya existente.
- Conseguir 4 puntos de habilidad para el vehículo, si procede (consulta *Vehículos con habilidades propias* en la página 163).
- Incluir un hito en el vehículo (hasta un máximo de cuatro), reflejando que es un vehículo con historia.

Un vehículo así modificado se convierte, de alguna manera, en parte de la esencia de los personajes. Hay muchos ejemplos de estos vehículos modificados sin los que sus dueños o tripulantes no tendrían el mismo carisma: el Halcón Milenario, el barco Surprise en *Master & Commander* o el automóvil fuertemente modificado de Frank Martin en *Transporter.* Varios personajes pueden aportar puntuación de Drama para colaborar en las mejoras de un vehículo. Esto es especialmente interesante cuando el vehículo permite múltiples tripulantes y es una parte importante de la historia, como el barco de los personajes jugadores en una historia de piratas.

Cuando los personajes gasten Drama de esta manera, el director de juego debe tener una cierta consideración con el propio vehículo. Al igual que en las historias de novelas, cine o televisión, un vehículo especial suele sobrevivir a las aventuras de los protagonistas, incluso aunque acabe temporalmente inutilizado. ¿Qué sería de Mal Reynolds y su tripulación sin el carguero Serenity? ¿Sería lo mismo El Equipo A si su mítica furgoneta quedara destruida en el primer tiroteo?

7. Armamento

El fuselaje de un vehículo puede incluir soportes para armamento. Generalmente, las armas montadas en un vehículo

son para atacar a distancia, pero algunos artilugios pueden incluir arietes, cuchillas en las ruedas, cadenas aserradas que cuelgan del vientre de un aparato volador o armas pensadas para embestir a otros aparatos o para atropellar a individuos a pie. Las armas pensadas para ser montadas en vehículos son grandes y de gran calibre o potencia, por lo que suelen hacer estragos entre la infantería, más aun teniendo en cuenta que pueden producir daños en un área alrededor del punto de impacto, aunque a menudo están diseñadas para atravesar el blindaje de otros vehículos.

Es más difícil apuntar con pericia con las armas montadas en vehículos, por lo que no se aplica la bonificación habitual de daño cuerpo a cuerpo o a distancia. Sin embargo, el director de juego puede aplicar bonificaciones especiales a la tirada de daño si cree que el vehículo dispone de algún equipamiento que lo justifique, como una computadora de objetivos, una cadencia de disparo especialmente alta, múltiples cañones, etc.

Acción con vehículos

Una vez definidos los atributos de un vehículo, pasamos a incluirlos en la acción de una historia. Aquí se presentan reglas para la interacción entre vehículos y personajes con vehículos.

Persecuciones

Las persecuciones entre vehículos utilizan la mecánica básica pero, si estás usando las reglas de este capítulo, a las tiradas se les suma no solo Reflejos más la habilidad correspondiente, sino también la Maniobrabilidad del vehículo.

Carreras

Las carreras entre vehículos de distinta categoría no tienen sentido en una competición justa. En igualdad de condiciones, los vehículos que son más rápidos siempre ganan una carrera de velocidad. En carreras donde los obstáculos suponen tener que reducir mucho la velocidad, hay vehículos que sencillamente no pueden participar. Por ejemplo, una carrera entre un Fórmula 1 y un *buggy* en un circuito de velocidad siempre tendría al bólido como ganador. Sin embargo, en una carrera por el desierto, el Fórmula 1 no podría circular, mientras que el *buggy* no tendría ninguna dificultad. Lo mismo ocurriría con un avión de caza compitiendo con un helicóptero: mientras que el caza ganaría cualquier carrera en cielo abierto, el helicóptero ganaría entre edificios, al poder maniobrar adecuadamente.

Suponiendo que dos o más vehículos de la misma categoría quieran competir en una carrera justa, los personajes que los pilotan tienen que seguir los siguientes pasos:

Iniciativa: Quien tiene una salida más rápida puede determinar el resultado de una carrera. La foto *finish* de muchas competiciones discrimina al ganador por milésimas de segundo. En una carrera, los pilotos suman su atributo de Iniciativa normal (Reflejos + Intelecto/2) y la Maniobrabilidad del vehículo. Tanto la capacidad de aceleración como la velocidad del vehículo afectan al tiempo de reacción. La Iniciativa se tiene en cuenta únicamente cuando dos o más personajes empatan en el resultado de su tirada de prueba enfrentada.

Tiradas enfrentadas: Los pilotos comienzan entonces una serie de pruebas enfrentadas para disputar la carrera propiamente dicha. Estas tiradas se hacen sumando Reflejos más la habilidad de apropiada del piloto más la Maniobrabilidad del vehículo. Para ganar la carrera, los participantes deben ganar un número de pruebas enfrentadas establecido por el director de juego. Dicho número dependerá de la longitud de la carrera. Si es una competición rápida y furiosa, el primer competidor que gane tres pruebas llega primero a la meta. Si la carrera es más larga, el director de juego puede pedir pruebas enfrentadas hasta que un personaje gane cinco o incluso más. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la repetición de la mecánica puede hacerse aburrida para los jugadores, así que no se recomienda que sea un número elevado.

En las carreras de vehículos, el copiloto también puede ser una baza a tener en cuenta. En caso de que sea adecuado

¿Qué habilidad utilizar en un vehículo?

A menudo, la habilidad más adecuada para manejar un vehículo es . Sin embargo, esto no siempre es así y depende de lo que se quiera conseguir y del resto de habilidades del personaje.

Por ejemplo, Tobías «Tuck» Simmons es un motero duro y experimentado. Sus habilidades son las siguientes:

- 7 Conducir durante horas
- 5 Duelo a cuchillo
- 4 Reconoce un vehículo por el sonido de su motor
- 5 Engañar a las autoridades
- 6 Líder indiscutido
- 4 Conocimiento de las carreteras
- 4 Traficante de armas

A pesar de que «Tuck» no tiene una habilidad de relacionada con manejar motocicletas, sigue siendo un motorista habilidoso. Sería apropiado que usara «Conducir durante horas» para proezas físicas con la moto, «Engañar a las autoridades» para despistar al coche patrulla en carretera y «Conocimiento de las carreteras» para no perderse conduciendo por las autopistas.

que el copiloto ayude, puede efectuarse una acción conjunta para ganar ventaja en cada prueba enfrentada. Normalmente esto se puede aplicar mejor en carreras largas y con obstáculos, en las que las indicaciones del copiloto pueden ser la diferencia entre la victoria o la derrota.

Por último, el piloto puede abandonar toda prudencia y lanzarse a una maniobra arriesgada, como forzar el motor del vehículo o cerrar el paso a un competidor a riesgo de salirse del circuito. En este caso, gana un +3 a la tirada de una prueba enfrentada, pero debe obtener al menos un resultado total de 20 o sufrirá una consecuencia catastrófica como si su tirada hubiera sido una pifia.

Ejemplo: *Danny, Frankie y Leo se disputan la atención de Peggy. Como buenos pandilleros de los años cincuenta, deciden jugarse el derecho de cortejar a la camarera compitiendo con sus automóviles. Los automóviles son un Buick, un Cadillac y un Chevrolet, pero los tres están dentro de la misma categoría (todos son automóviles de gama alta de la época), así que tiene sentido que compitan entre sí.*

Cuando Peggy agita risueña su pañuelo, los tres coches salen disparados. Los jugadores que interpretan a los pandilleros hacen tiradas de Iniciativa, añadiendo además los atributos correspondientes del coche. Danny lleva el mejor coche, así que a su tirada (6, el dado C) y su Iniciativa 5, le suma la Maniobrabilidad 5 de su coche, con un total de 16 (6 + 5 + 5). Frankie, siguiendo el procedimiento anterior, suma 14 (4 + 6 + 4) y Leo obtiene 13 (3 + 6 + 4). Por tanto, la Iniciativa es para Danny en caso de empate en las pruebas enfrentadas. El recorrido de la carrera es un tramo recto de apenas dos kilómetros, por lo que el director de juego determina que con superar tres pruebas es suficiente. Para la primera prueba enfrentada, Danny hace una tirada (9 es el valor central), sumándole Reflejos 4 más su habilidad de , «Conducir borracho» 3 más la Maniobrabilidad de su coche 5, con un total de 21 (9 + 4 + 3 + 5). Frankie obtiene un 16 (3 + 5 + 4 + 4), mientras que Leo tiene un total de 15 (2 + 4 + 5 + 4). Por tanto, esta primera prueba la gana Danny. La segunda prueba enfrentada la gana Frankie. La tercera es para Danny de nuevo. La cuarta para Frank y la siguiente para Leo.

Hasta aquí, la carrera está muy igualada: los tres coches avanzan velozmente, aunque Leo está por detrás de los otros competidores. Danny ha ganado dos pruebas, Frankie otras dos y Leo solamente una. Danny y Frankie están ambos a una prueba de ganar la carrera. Si gana Leo, estaríamos en un triple empate y habría que hacer una prueba final. En la siguiente prueba, Danny obtiene 17 (5 + 4 + 3 + 5). Frankie obtiene la misma puntuación, 17(4 + 5 + 4 + 4), y Leo saca una pifia, al obtener en su tirada de dados 1, 1 y 4, con lo que el director de juego describe cómo se sale de la carretera y queda atascado en la cuneta. Danny y Frankie han empatado, pero como Danny tiene la Iniciativa, esta prueba es para él, ganando la carrera por un segundo escaso.

Atacar a vehículos

Un personaje que pretende atacar a un vehículo usa, como es habitual, su característica de Reflejos más la habilidad de apropiada.

Atacar a un vehículo inmóvil es relativamente sencillo y la dificultad es 5. Si el vehículo está en marcha y el piloto no está desprevenido, la dificultad para impactarlo es la Defensa del objetivo. La Defensa se calcula sumando Reflejos más la habilidad de apropiada del piloto más la Maniobrabilidad del vehículo. Si el piloto está desprevenido, el vehículo tiene un −2 a la Defensa. El resto de reglas de combate se aplican de la forma habitual, incluyendo todo lo relativo a críticos, pifias y activación de aspectos.

Daño contra vehículos

A pesar de que las características de personajes y de vehículos tienen un mínimo de 1 y un máximo de 10 (salvo excepciones), la magnitud de las características es diferente. Esto es especialmente cierto en cuanto a Aguante y Resistencia. No es lo mismo disparar una pistola contra una persona que contra un camión, la persona siempre acusa más el daño y tiene más puntos vitales que pueden provocar su incapacitación. Cuando se usan armas contra vehículos (sean

Tabla 36. Daño de las armas contra personajes y vehículos

Categoría	Daño del arma	Daño contra vehículos
Ataque de un animal pequeño o un enjambre de alimañas	l	0
Ataque sin armas	m	l
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, nudilleras, taser)	C	m
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bate de béisbol, porra antidisturbios)	M	C
Armas de fuego pequeñas (pistolas), cuchillas, pinchos y otros artilugios para atropellar	mM	M
Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas)	CM	mM
Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	mCM	CM
Cañones de tanque ligero	mCM+1d	mCM
Cañones pesados	mCM+2d	mCM+1d
Obuses, misiles	mCM+3d	mCM+2d

armas cuerpo o a distancia), se reduce en un nivel el daño de las armas. La tabla 36 resume la equivalencia.

La progresión de niveles de daño (añadiendo dados a la tirada) sigue el mismo patrón. De esta forma, un arma que tenga un nivel de daño mCM+4d utilizará para la tirada contra vehículos mCM+3d y así sucesivamente.

Integridad

Los vehículos no sufren el daño igual que los personajes. En teoría, una bala que atraviesa la carrocería de un automóvil no tiene por qué afectar a su rendimiento. Los vehículos no sienten dolor y siguen funcionando a no ser que los daños afecten a piezas vitales o a mecanismos necesarios. Sin embargo, cuantos más impactos reciba un vehículo, más probable es que alguna de estas piezas se vea implicada, así que también se puede inutilizar un vehículo por desgaste. Por tanto, en lugar de la salud de un personaje, los vehículos tienen un atributo similar que llamamos **integridad.** En términos de juego, el vehículo dispone de dos atributos para representar su comportamiento ante el daño: Aguante y Resistencia.

El **Aguante** de un vehículo es la capacidad del vehículo para soportar impactos directos. Se calcula sumando Estructura y Tamaño.

La **Resistencia** indica la integridad global del vehículo. Es igual al Aguante multiplicado por 3.

Cada vez que un vehículo recibe daño, primero se compara el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior al mismo, el vehículo puede recibir daño masivo y el jugador que lo maneja debe hacer una prueba de Aguante del vehículo a dificultad 12. Si falla esta tirada pierde todos los puntos de Resistencia que le quedan. Si el jugador que maneja el vehículo tiene éxito en la tirada o si el daño sufrido era menor al Aguante de este, el vehículo pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función del número de puntos de Resistencia que haya perdido un vehículo, este se encontrará en un cierto estado de integridad. A peor estado de integridad, mayores penalizaciones tendrá debido a daños estructurales, a la pérdida de fluidos o a la ruptura de maquinaria vital para el funcionamiento. Estos son los diferentes estados de integridad en los que se puede encontrar un vehículo:

Intacto: El vehículo ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante. En este caso solo tiene arañazos, abolladuras o alguna fisura sin importancia.

Dañado: La pérdida de puntos de Resistencia del vehículo es mayor o igual que su Aguante, pero menos que el doble del mismo. El daño sufrido es suficiente para interferir en el funcionamiento normal del aparato. Quizá tenga una buena porción del chasis retorcido o algún mecanismo interno afectado. Todas las acciones en las que intervenga el vehículo, así como su Defensa, tienen una penalización de −2.

Deteriorado: El vehículo ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más pero aún le quedan puntos de Resistencia. El vehículo sufre daños importantes que le impiden actuar con normalidad. Quizá tenga graves daños en el motor, partes importantes del chasis hayan sido seccionadas, los sistemas de locomoción estén casi inutilizados… En cualquier caso, todas las acciones relacionadas con el vehículo, así como su Defensa, tienen una penalización de −5.

Siniestro total: Si el vehículo ha perdido todos sus puntos de Resistencia, entonces está en las puertas del desguace. Puede tener un único impacto gravísimo, una colección de impactos menores o estar en llamas: el vehículo está inutilizado y no puede actuar, aunque algunos sistemas como el armamento o las comunicaciones pueden seguir funcionando, a discreción del director de juego. Cada turno que esté siniestro total, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, el jugador que lo maneja debe hacer una prueba de Aguante del vehículo a dificultad 15. Si falla, el vehículo queda completamente inservible y destruido más allá de cualquier recuperación. Esto puede deberse a que los sistemas hidráulicos o el combustible se desparraman por completo, el fuego consume toda la estructura o el chasis se desploma sobre sí mismo o bien se separa en múltiples pedazos. Cada turno que el vehículo permanece estable antes de acabar destruido es un tiempo precioso en el que los tripulantes pueden escapar del vehículo moribundo. Si el resultado de la tirada de Aguante es un crítico, el vehículo queda estabilizado y no se deteriorará más hacia su completa destrucción. Esto también puede ocurrir si algún jugador activa un aspecto adecuado, como «Sistemas redundantes de seguridad». Si por el contrario, el resultado de la tirada de Aguante es una pifia, el director de juego puede describir una situación catastrófica, como un incendio feroz o una espectacular explosión del vehículo. Esto puede tener consecuencias para todos los personajes (y otros vehículos) que estén cerca en ese momento. Finalmente, la intervención de un personaje puede estabilizar el vehículo. Para ello, el personaje debe tener éxito en una prueba de Intelecto más una habilidad de relacionada (como . «Mecánico de barrio») a dificultad 15. Esto representa al personaje quitando las llaves del contacto, apagando el fuego con un extintor, desconectando el reactor de fisión manualmente, etc. Una vez estabilizado por una tirada crítica, un aspecto o una reparación, el vehículo se considera deteriorado. Un vehículo que puede sufrir daño masivo y falla su tirada de Aguante queda automáticamente en este estado de siniestro total.

Ejemplo: *El carguero ligero TR-0299 tiene únicamente 6 puntos de Resistencia, después de recibir andanada tras andanada de impactos láser de sus perseguidores del Imperio Estelar. Otro caza monoplaza impacta con sus cañones y después de restar la RD del carguero le hace 8 puntos de daño. Esto deja al TR-0299 sin puntos de Resistencia (6 − 8 = −2). El navío ligero comienza a dar vueltas sobre sí mismo en el espacio y uno de los jugadores que lo tripula hace la tirada para estabilizar la nave por estar en el estado de integridad siniestro total. Esta tirada tiene que repetirse cada asalto hasta que la tirada de Aguante sea un crítico, algún tripulante repare lo esencial, se active un aspecto adecuado o la nave quede destruida.*

Seguridad de los tripulantes

Mientras un vehículo siga teniendo puntos de Resistencia, los tripulantes están relativamente seguros. Aunque en la realidad no siempre es así, supondremos que ningún impacto ha penetrado la estructura del vehículo y ha herido a la tripulación, o que ningún tripulante ha sido zarandeado o golpeado (muy violentamente) contra el habitáculo. Sin embargo, cuando el vehículo ve reducidos sus puntos de Resistencia a cero, puede que los tripulantes sufran daño. El vehículo puede estar en llamas, explotar, convertirse en una trampa mortal de hierros retorcidos o derramar líquidos nocivos sobre la tripulación. En todo caso, cada turno que el vehículo esté en el estado siniestro total (empezando por el turno en que llega a ese estado), los ocupantes reciben el daño C de una tirada. Si las circunstancias del siniestro del vehículo son extremas (el vehículo cae por un acantilado, recibe un obús de artillería, se estrella de frente contra un camión a gran velocidad), el director de juego puede determinar que el resultado del dado se multiplica por dos, por tres o por cuatro.

Al daño recibido se le resta el valor de Tecnología del vehículo. Esto puede hacer que los ocupantes no reciban daño alguno. Esto ocurre, por ejemplo, cuando el chasis de un automóvil se arruga para absorber la energía cinética de un impacto protegiendo a los ocupantes y también cuando se pone un airbag en funcionamiento o cuando se activan los sistemas automáticos antiincendios. Se deja de recibir daño cuando el vehículo se estabiliza o queda destruido por completo.

Reparación de vehículos

Al contrario que los seres vivos, los vehículos no tienen la capacidad de sanar de forma autónoma, a menos que se trate de ambientaciones de ciencia ficción en las que haya sistemas de autorreparación que permitan que un vehículo se arregle solo. Es necesario, por tanto, contar con un taller con personal y materiales adecuados para la reparación. La cantidad de técnicos, herramientas y repuestos necesaria es proporcional al tamaño y complejidad del vehículo (un mecánico en un taller para un utilitario o una tropa de técnicos en astilleros para un buque de guerra). La velocidad con la que se consigue reparar un vehículo, asumiendo que se tienen los recursos, depende de la integridad del vehículo cuando llega al taller de reparaciones. Además, se pueden activar circunstancias especiales como aspectos para afectar a las tiradas de de reparación de los técnicos. Esto simularía, por ejemplo, trabajar en reparaciones bajo el bombardeo enemigo, recibir repuestos de primeras calidades o contar con un equipo mayor de técnicos.

Como guía general, se pueden usar los tiempos y procedimientos que se muestran a continuación:

Intacto: Una jornada de trabajo recupera todos los puntos de Resistencia que le falten al vehículo. No es necesaria una prueba de habilidad.

Dañado: Se hace una prueba de adecuada para la reparación a los tres días de reparaciones a dificultad 10. Si tiene éxito, recupera tantos puntos de Resistencia como el valor del dado C. Si activa un aspecto positivo o se obtiene un resultado crítico, el vehículo recupera esa semana el dado M, mientras que un aspecto negativo hace que recupere el dado m. Con una pifia pierde una cantidad de Resistencia igual al dado M.

Deteriorado: El equipo de técnicos hace cada semana de reparaciones una prueba de de reparación a dificultad 15. Si tiene éxito, el vehículo recupera una cantidad de puntos de Resistencia igual al resultado de su dado m. Un aspecto positivo activado o un crítico en la tirada pueden hacer que recupere el dado C, mientras que uno negativo hace que no recupere nada. Una pifia tiene el mismo resultado que en el nivel dañado.

Siniestro total: Un vehículo que ha llegado a este nivel de integridad solamente puede tener dos resultados posibles: quedar destruido (y generalmente más allá de cualquier reparación posible) o estabilizarse y quedar deteriorado, por lo que se aplicaría lo que aparece en el nivel de integridad anterior.

Si los técnicos le dedican menos tiempo que una jornada completa a la reparación, el tiempo necesario hasta poder realizar la prueba de reparación se alarga proporcionalmente. Por ejemplo, si el equipo le dedica media jornada a reparar un vehículo deteriorado, hace la prueba de de reparación después de dos semanas.

Atropellos

Aunque puede ocurrir por accidente, solo los conductores más crueles usan sus vehículos para arrollar a otras personas. No obstante, también puede ser una medida desesperada para deshacerse de un enemigo. Sea como sea, un vehículo se puede utilizar para intentar atropellar a un personaje. Normalmente los ataques de atropello ocurren cuando el vehículo es terrestre, pero puede ocurrir con un vehículo marítimo sobre un nadador o incluso con un vehículo volador haciendo una arriesgada pasada rasante. Se aplica el sentido común, o en todo caso, el criterio del director de juego, para determinar si es posible esta maniobra.

Se trata de una maniobra desesperada, ya que un atropello puede resultar en daño para el vehículo, sobre todo si hay otros elementos cerca como edificios, otros vehículos u obstáculos resistentes. Iniciar una maniobra de atropello no siempre es fácil: el vehículo tiene que tener espacio para maniobrar y desarrollar la velocidad suficiente. Por un lado, arrollar a un peatón parece sencillo: la potencia, la velocidad y la gran superficie de un vehículo hace fácil golpear (aunque sea de refilón) a la víctima. A cambio, un peatón suele tener una capacidad de reacción rápida y puede cambiar de dirección con más fluidez que un vehículo.

Para mantener la sencillez de las reglas, el atropello se considera un tipo de ataque. El piloto del vehículo debe efectuar



una tirada de Reflejos más la habilidad adecuada de pilotar más la Maniobrabilidad del vehículo. La dificultad depende de los siguientes atributos del objetivo: 10 más Reflejos más una habilidad de o que pueda ayudarle a apartarse. Si el objetivo está desprevenido, el atacante tiene un –2 a la dificultad de la prueba. Si el objetivo tiene impedimentos físicos para apartarse la dificultad es de 5.

Con un vehículo es posible incluso un atropello múltiple. Si hay más de un objetivo potencial y el piloto quiere intentar atropellar a más de uno, la dificultad a batir es la del personaje con un total más elevado al sumar 10 más Reflejos más , incluso aunque el objetivo principal sea otro personaje. Si tiene éxito en la tirada, habrá impactado al objetivo como pretendía. A partir de ahí, por cada 5 puntos en que supere la dificultad, impacta a otro objetivo extra.

Cuando un vehículo impacta contra un objetivo a pie, tanto el atacante como la víctima reciben daño, aunque habitualmente es el peatón el que se lleva la peor parte. El daño que recibe la víctima es el resultado de una tirada de daño más Estructura más Tamaño del vehículo. En un impacto de este estilo, tanto la dureza del vehículo como su peso son fundamentales para estimar la potencia del golpe. Otro factor esencial es la velocidad. En función de la velocidad del vehículo al impactar, el resultado de la tirada de daño se puede duplicar, triplicar o cuadruplicar. Este multiplicador depende del criterio del director de juego, pero una guía puede ser que un automóvil maniobrando a 30 km/h haría el daño normal, mientras que el mismo vehículo embistiendo de frente a 100 km/h haría el daño multiplicado por tres.

Si el vehículo lleva instalados artefactos para atropellar, arrollar o embestir, se hace una nueva tirada y el valor se añade al total del daño.

El daño que recibe el vehículo atacante al atropellar se puede consultar en la tabla 37. Si el director de juego ha aplicado el multiplicador por velocidad del vehículo para calcular el daño a la víctima, también debe aplicarlo al daño que recibe el vehículo.

Colisiones

Otra escena habitual en la acción entre vehículos son las colisiones, ya sean accidentales o a propósito. Un vehículo embiste a otro y ambos reciben daño en función de su velocidad, su peso y su resistencia. Para embestir a otro vehículo tienen que darse las condiciones apropiadas de velocidad y capacidad para maniobrar. Si un piloto desea embestir a otro vehículo que no quiere ser embestido, ambos pilotos deben hacer una prueba enfrentada de Reflejos más habilidad adecuada de pilotar más Maniobrabilidad del vehículo. Si el objetivo no puede apartarse, la dificultad es de 10. En caso de que el atacante supere la tirada del defensor, se produce una colisión. Si hay un empate, los vehículos llegan a tocarse, pero sin provocar más que rasguños superficiales, ambos vehículos circulan a la par y esto puede dar lugar a abordajes o a otras escenas de acción extremas. Si el defensor supera la tirada del atacante, los coches mantienen distancia sin que haya contacto.

En caso de que haya un impacto, el atacante puede decidir con qué intención provocó el alcance:

Desplazar al vehículo objetivo: Si el atacante pretende desviar al objetivo de su ruta, tiene que juntar con cuidado los vehículos y luego aplicar potencia para sacar al objetivo de la carretera, hacer que se estrelle contra obstáculos del camino o simplemente desviarlo para ganarle terreno posteriormente. Los jugadores hacen una tirada enfrentada, sumando el Tamaño de sus vehículos. Si empatan o el defensor tiene un resultado más alto, no pasa nada. Los vehículos permanecen en contacto durante un asalto sin provocar daño o desplazamientos. Si el atacante tiene un resultado mayor, la diferencia son unidades de desplazamiento. Qué distancia supone cada unidad depende de la velocidad a la que circulen los vehículos. Por ejemplo, cada unidad para un desplazamiento entre vehículos con ruedas puede suponer un metro. Para naves espaciales futuristas que viajan con facilidad a miles de kilómetros por hora, una unidad puede suponer un kilómetro o incluso más.

Ejemplo: *El asesino del dieciocho ruedas intenta sacar de la autopista a unos universitarios que van de vacaciones en un coche de alquiler. El misterioso camionero tira Reflejos más «El diablo sobre ruedas» más la Maniobrabilidad de su camión, sacando 13 (4 + 8 + 1). El chico encargado de conducir, ajeno a este primer envite, tira Reflejos más «Con el carné se liga más» sumado a la Maniobrabilidad del coche menos 2 por estar desprevenido, saca 7 (3 + 4 + 2 – 2). El camión golpea por detrás al turismo. El camionero hace una tirada más Tamaño del camión, con un total de 10 (2 + 8). El conductor del coche tiene suerte en la tirada y en total saca 11 (9 + 2). El camión empuja al utilitario, pero el conductor del coche mantiene firme el volante y continúa su trayectoria. En el asalto siguiente, el camión vuelve a golpear al coche por detrás. Esta vez, el camionero obtiene 13 (5 + 8), mientras que el conductor del pequeño turismo obtiene 6 (4 + 2). La diferencia entre las tiradas es de 7 (13 – 6) unidades. Por la velocidad de*

Tabla 37: Daño de vehículos que atropellan

Tamaño de la víctima	Daño al vehículo
Diminuto (gato, conejo)	l
Pequeño (perro, niño)	m
Mediano (humano adulto)	C
Grande (caballo)	M
Muy grande (hipopótamo)	mM
Enorme (elefante)	CM

Defensa, Aguante, Resistencia y RD en vehículos

Para que las reglas del sistema **Hitos** sigan siendo sencillas al usar vehículos, hemos mantenido los términos Defensa, Aguante y Resistencia en los combates con vehículos, puesto que tienen una función equivalente al combate entre personajes, aunque se calculen de forma distinta.

los vehículos, el director de juego determina que el coche se ve desplazado siete metros hacia un lado, de forma que el coche atraviesa el arcén y se sale de la carretera. Con suerte, el conductor podrá controlar el vehículo antes de golpear un árbol o un poste telefónico…

Dañar al vehículo objetivo: Cada vehículo sufre como daño el resultado de una tirada más Estructura más Tamaño del vehículo oponente. Como se ha explicado antes, la tirada de daño puede multiplicarse si los vehículos circulan a una velocidad elevada. Dos vehículos que circulan en paralelo no multiplican la tirada de daño si van en la misma dirección y sentido. Embestidas laterales a gran velocidad pueden multiplicar el daño por dos o por tres. ¡Una brutal colisión frontal de dos vehículos a gran velocidad podría merecer multiplicar la tirada de daño hasta por seis!

Ejemplo: *Harto de jugar al gato y el ratón, el asesino del dieciocho ruedas embiste contra Lucy, que intenta huir de un motel de carretera conduciendo el coche del dueño del establecimiento. Lucy aún no ha conseguido arrancar, luego el veterano camionero supera fácilmente la tirada de conducción a dificultad 10. Preparado desde hacía rato, el camión ha recorrido cientos de metros en aceleración constante, llegando hasta casi los ochenta kilómetros hora. El camionero hace una tirada más Estructura más Tamaño del camión, obteniendo 17 (5 + 4 + 8). Por la velocidad que lleva, el director de juego determina que el resultado de la tirada se duplica, obteniendo 22 ([5 x 2] + 4 + 8). Esto es más que suficiente para convertir el coche de Lucy en un acordeón de metal, dejando a 0 sus 12 puntos de Resistencia, dañando a Lucy y poniéndola en un serio aprieto. Por su parte, el camión recibe como daño el resultado de la misma tirada modificada por velocidad más Estructura más Tamaño del coche, que es 14 ([5 x 2] + 2 + 2). Aunque al dieciocho ruedas todavía le quedan muchos puntos de Resistencia, el impacto ha dañado sin duda la cabina del camión.*

Colisiones contra objetos inamovibles

Una colisión contra un muro, un árbol, un edificio o cualquier otro obstáculo puede ocurrir como consecuencia de un accidente (normalmente un resultado de pifia en una tirada de conducción), de ser desplazado por otro vehículo o por algún tipo de intención malsana del conductor. Lo peor de colisionar contra un objeto rígido e inamovible es que el vehículo golpea con mucha más violencia que al golpear a otro vehículo, objeto desplazable o ser vivo. Una colisión contra un objeto inamovible provoca un daño igual al resultado de una tirada más Estructura más Tamaño del propio vehículo. Dependiendo de la velocidad, el director de juego puede aplicar un multiplicador como se ha descrito anteriormente.

Vehículos con habilidades propias

Los universos de ciencia ficción nos han acostumbrado a la idea de vehículos que se manejan solos, sin necesidad de tripulación, a torretas defensivas que disparan solas y a inteligencias artificiales que toman decisiones y ejecutan maniobras sin necesidad de un ser vivo que las dirija. Lo mismo puede ocurrir en un universo donde los artefactos mágicos son habituales o en otro donde los vehículos pueden ser poseídos por espíritus o entidades demoníacas. Esta capacidad autónoma de un vehículo para realizar tareas se ve reflejada como habilidades.

Mezclar mundos y tecnologías

Al observar las características de los vehículos de ejemplo, parece que debería existir más diferencia entre los valores de los vehículos avanzados y de los más primitivos. Esto no es así para mantener las características de los vehículos en una magnitud manejable. Que no exista demasiada diferencia aparente entre un buque de madera y una gran nave espacial solamente sería un problema si ambos vehículos se encontraran (y se enfrentaran) en la misma historia. Aunque puede ocurrir, ¡no será algo muy frecuente!

La habilidad de un vehículo, salvo en contadas ocasiones, suele ser menos eficaz que la habilidad de un tripulante. En términos de juego, aunque la habilidad concreta puede tomar un valor que oscila entre 1 y 10 y añade el valor de Tecnología dividido entre dos (redondeando hacia abajo). Así, incluso el más avanzado de los sistemas siempre será superado por las habilidades del mejor de los tripulantes. Si la habilidad que se está usando es una habilidad de adecuada para la defensa, se suma además la Maniobrabilidad del vehículo.

Ejemplo: *Un grupo de la resistencia huye hacia el espacio exterior en una lanzadera médica (Tecnología 6). Uno de los miembros del equipo ha sido herido gravemente. Puesto que no tienen tiempo de atenderlo apropiadamente, al estar ocupados combatiendo a los cazas patrulla que los persiguen, sus dos compañeros han conectado al herido a una unidad automatizada de primeros auxilios. La unidad médica tiene la habilidad de «Mantenimiento de constantes vitales» 8. Durante cada turno que la unidad médica use la habilidad para estabilizar al herido, el jugador que represente a la nave hace una tirada y le suma 11 (Tecnología/2 + la habilidad de). Minutos después, los dos miembros restantes deciden dedicar toda su atención a disparar desde las torretas de la lanzadera. Conectan el piloto automático de la nave. A partir de ese asalto, los ataques de los cazas patrulla tienen dificultad 10 para impactar a los rebeldes («Vectores de escape» 4 + Maniobrabilidad 3 de la lanzadera + Tecnología / 2 = 10). No se suma a la dificultad la puntuación de Reflejos de ningún tripulante. Aunque la nave no deja de ser un blanco fácil para los atacantes, sigue siendo mejor que ser un blanco inmóvil.*

Algunos ejemplos de habilidades propias de una nave pueden ser: «Fuego automático», «Maniobras evasivas», «Torreta láser automatizada», «Velo demoníaco de sombras», «Sensores de largo alcance», «Base de datos», «Reparaciones automatizadas», «Ordenador de diagnóstico», «Protocolos de atraque en espaciopuerto», «Sistemas planetarios del sistema Styx».

Ejemplos de vehículos

En esta sección se muestran algunos vehículos de ejemplo. Esta es solamente una pequeña selección de máquinas que se pueden encontrar en algunas ambientaciones. Algunos de los vehículos presentados se pueden utilizar con pequeños cambios, por ejemplo, un utilitario puede encontrarse en una campaña ambientada en la época actual, pero seguro que un artefacto

con características similares puede encontrarse en una ambientación *steampunk*, sabiendo que probablemente funcione a vapor y tenga madera y bronce entre sus materiales en lugar de acero, plástico y caucho. En todo caso, el director de juego es libre de utilizar estos ejemplos para sus partidas, modificarlos según sea conveniente o crear otros completamente desde cero para ajustarlos a lo que necesita en su historia. Los tripulantes enumerados en un vehículo son el máximo para el que el vehículo está diseñado. Por regla general, hace falta un único piloto para ponerlo en funcionamiento.

Behemoth carro de combate de asedio

La creación del Behemoth como un gigante de metal tuvo un doble propósito: proteger el poderoso cañón principal y evitar el escape de radiación del reactor. El uso de proyectiles radioactivos, aun estando prohibido por múltiples convenciones internacionales, sigue siendo frecuente entre los bandos de la Guerra Eterna. La visión en la lejanía de este artefacto de guerra o el sonido de sus inmensas orugas hace que el defensor más templado pierda los nervios.

EST: 10 Blindaje antirradiación
TAM: 10 Necesita carreteras especiales
MAN: 1 Máquina de asedio
TEC: 5 Procedimientos NBQ

HITOS:

- Prototipo con reactor de fusión.
- Construido a pesar de las acusaciones de arma ilegal.
- Sus tripulantes suelen sufrir enfermedades relacionadas con la mutación genética.

Blindaje: 10 Defensa: Reflejos + [d] + 1 Aguante: 20 Resistencia: 60

Armamento: Cañón principal (mCM+5d), cañones secundarios (mCM+2d)

Tripulantes: 1 piloto, 1 copiloto, 3 artilleros, 4 especialistas (comandante, comunicaciones, motores, telemetría).

Carguero ligero TR-0299 nave contrabandista

Bajo el casco de una nave vieja, se encuentra el resultado de miles de horas de modificaciones y moderno equipamiento. El tráfico galáctico de mercancías es un negocio peligroso y es una buena estrategia ocultar el verdadero potencial de una nave de carga. Blindado y bien armado el TR-0299 es la mejor opción para los pilotos más intrépidos.

EST: 7 Materiales de contrabando
TAM: 8 Gran capacidad de carga
MAN: 5 Más ágil de lo que parece
TEC: 6 Sistemas trucados

HITOS:

- Su dueño original ganó una fortuna apostando por sí mismo en carreras espaciales.
- Ha tenido siete dueños diferentes y ninguno se deshizo de la nave voluntariamente.
- Está fichada por las fuerzas policiales en algunos sectores de la galaxia.

Blindaje: 4 Defensa: Reflejos + [d] + 5 Aguante: 13 Resistencia: 36

Armamento: Dos cañones láser acoplados (mCM+1d)

Tripulantes: 1 piloto, 1 copiloto, 5 pasajeros, 2 artilleros, 1 especialista (comunicaciones).

ESPECIAL:

- Escudos de energía. El carguero ligero está equipado con un generador de escudos deflectores que proporcionan a la nave 15 puntos adicionales de Resistencia. Estos puntos son los primeros en ser eliminados al recibir daño. Mientras queden puntos de Resistencia de los escudos, la nave no tiene que hacer tiradas de Aguante por daño masivo. Los puntos de energía se recuperan (siempre que el generador funcione) a razón de uno por minuto. En puntuación de Drama, estos puntos adicionales de Resistencia se han adquirido a un precio de 1 Drama por cada 3 puntos de Resistencia.
- Piloto automático. Este modelo de carguero puede hacer maniobras básicas de despegue y aterrizaje de forma autónoma. También puede ejecutar maniobras evasivas programadas de antemano ([d] «Giros cerrados» 4).

Carro de combate Leopard tanque de asalto

El Leopard, en cualquiera de sus variantes, es un carro de combate que se cuenta entre los más avanzados de la actualidad.

EST: 9 Bestia de metal
TAM: 6 Rey del parque móvil del ejército
MAN: 2 Rápido para ir sobre orugas
TEC: 5 Sistema de suspresión de incendios

HITOS:

- Aunque la tecnología que usa este carro de combate es de la mejor disponible en la actualidad, este modelo entró en servicio en los años 70.

Blindaje: 8 Defensa: Reflejos + 2 + 2 Aguante: 15 Resistencia: 45

Armamento: Cañón de 120 mm (mCM+2d), ametralladora exterior y ametralladora en el fuselaje (mCM)

Tripulantes: 1 piloto, 1 artillero, 2 especialistas (comandante y cargador).

Caza imperial monoplaza de combate

La magnificencia de una dictadura galáctica se mide por cuántos soldados y recursos se pueden dilapidar en ataques suicidas contra el enemigo. ¡Con estos cazas espaciales ligeros y frágiles el Imperio Estelar demuestra que es realmente magnífico!

EST: 3 Motores al descubierto
TAM: 5 Dificil de colocar en el punro de mira
MAN: 6 Escurridizo
TEC: 2 Sin soporte vital

HITOS:

- Recién salido de la línea de montaje.

Blindaje: 4 Defensa: Reflejos + 2 + 6 Aguante: 8 Resistencia: 24

Armamento: Dos cañones láser acoplados (mCM+1d)

Tripulantes: 1 piloto.

Fórmula 1 bólido de carreras

Los monoplazas de la categoría reina del automovilismo combinan la última tecnología disponible (aunque limitada por el reglamento de la competición) con materiales ligeros y la mínima cantidad de peso. Estos bólidos pueden alcanzar los 300 km/h en algunos casos. La vida útil de un Fórmula 1 suele ser de una temporada, momento en que las nuevas tecnologías y los cambios de reglamento lo convierten en un adorno muy caro.

EST: 2 Materiales ligeros
TAM: 1 Para salir hay que quitar el volante
MAN: 8 Se pega al suelo en las curvas
TEC: 8 Espionaje industrial

HITOS:

- A pesar de ser de los mejores en la competición del año pasado, ha quedado desfasado.

Blindaje: 0 Defensa: Reflejos + 2 + 8 Aguante: 3 Resistencia: 9

Tripulantes: 1 piloto.

F-16 Avión de caza

El F-16 Fighting Falcon es uno de los cazabombarderos más famosos de la historia reciente. Desarrollado en los años 70 para mantener el ritmo con los desarrollos soviéticos en aviación militar, el diseño básico se ha mantenido para ir incorporando nueva tecnología y convertirlo en un avión de caza versátil.

EST: 6 Aleación de aluminio
TAM: 7 Fuselaje diseñado en los años 60
MAN: 5 Predecible
TEC: 7 Aviónica actualizada

HITOS:
- Ha participado en docenas de campañas en veinte años

Blindaje: 3 Defensa: Reflejos + + 5 Aguante: 13 Resistencia: 36

Armamento: Cañón rotativo (mCM), bombas y cohetes (mCM+3d)

Tripulantes: 1 piloto, 1 copiloto.

Galeón volador Barco volador de tres palos

El mayor galardón que un buque de guerra puede recibir es que el rey permita que se instale una Joya de las Estrellas en él. Entonces podrá volar, transportar a su tripulación por los aires, formar parte de la flota real o ejercer como corsarios. Este barco de tres palos y más de cuarenta metros de eslora es la pesadilla de sus enemigos en tierra, mar y aire.

EST: 3 Maderas nobles
TAM: 8 Imponente
MAN: 1 ¡Avante a toda!
TEC: 0 Madera, sogas y bronce

HITOS:
- Combatió en la batalla naval del estrecho de Startears, con lo que se ganó el derecho a volar.
- El palo mayor se quebró durante una tormenta y tuvo que ser reemplazado por otro nuevo.

Blindaje: 2 Defensa: Reflejos + + 1 Aguante: 11 Resistencia: 33

Armamento: 16 cañones por banda (CM cada uno)

Tripulantes: 1 piloto (timonel), 20 artilleros, 60 especialistas (1 capitán, 14 oficiales, 25 marinos, 20 grumetes), 10 pasajeros.

Minisubmarino Sumergible de exploración

También conocidos como sumergibles, estos pequeños submarinos requieren habitualmente del apoyo de otras naves marítimas de mayor capacidad, aunque pueden realizar misiones cortas de forma autónoma.

EST: 5 Casco de presión
TAM: 6 Necesita un barco grande para su almacenaje
MAN: 2 Pocas opciones de conducción
TEC: 5 Comodidades civiles en un barco militar

HITOS:
- Se utilizó para rescatar el tesoro hundido de un antiguo barco español.
- Aunque se diseñó con fines militares, su dueño actual lo usa como embarcación de rescate.

Blindaje: 2 Defensa: Reflejos + + 2 Aguante: 11 Resistencia: 33

Tripulantes: 1 piloto, 2 especialistas (comunicaciones y sonar, maquinaria), 2 pasajeros.

Octo-Carrier transporte militar octópodo

Este mastodóntico transporte de tropas es capaz de desembarcar dos escuadras de soldados de infantería en el corazón del territorio enemigo. Con sus ocho patas hidráulicas puede mantenerse estable mientras circula por las ruinas de una ciudad, terreno montañoso o ciénagas. Gracias a su blindaje soporta el fuego enemigo en los momentos en que se encuentra al descubierto. Además, las seis ametralladoras de alto calibre montadas en su fuselaje permiten enfrentarse a los soldados enemigos. El Octo-Carrier se ve superado únicamente cuando el enemigo dispone de armamento antitanque especializado.

EST: 9 Aleación de fibra de carbono
TAM: 9 Visible a kilómetros
MAN: 2 Lento pero seguro
TEC: 4 Transporte estándar

HITOS:

- Cruzó la ciudad en ruinas de Shan-Dong con apenas unos rasguños.
- Su comandante anterior murió de un disparo fortuito que atravesó el visor frontal.

Blindaje: 8 Defensa: Reflejos + + 2 Aguante: 18 Resistencia: 54

Armamento: Ametralladoras (mCM)

Tripulantes: 1 piloto, 1 copiloto, 20 pasajeros, 6 artilleros, 4 especialistas (comandante, comunicaciones, motores, navegación).

Ornitóptero artilugio volador

Los diseñadores del ornitóptero han sabido partir de los trabajos de Roger Bacon para incorporar la máquina de vapor en este fascinante artilugio. Ningún caballero moderno debería carecer de esta elegante máquina voladora para viajar por la ciudad, evitando los atascos de la gran urbe. El batir de las alas de este monoplaza será la envidia de sus amigos. ¡Ajústese el gorro y el monóculo para disfrutar de esta agradable experiencia!

EST: 1 Metal, madera y tela
TAM: 3 Gran envergadura
MAN: 4 A veces es complicado aterrizar
TEC: 2 Lo mínimo inprescindible

HITOS:

- Fue el primer ornitóptero capaz de batir en una prueba de velocidad a los zepelines de carreras.

Blindaje: - Defensa: Reflejos + + 4 Aguante: 4 Resistencia: 12

Tripulantes: 1 piloto

Utilitario turismo urbano

Con este automóvil vas al trabajo, a casa de unos amigos, de fin de semana... Un coche barato que cumple su función para el día a día.

EST: 2 A menudo en el taller
TAM: 2 Fácil de aparcar
MAN: 2 De casa al trabajo
TEC: 3 Fresquito en verano, calentito en invierno

HITOS:

- Reparado después de un grave accidente en la autopista.
- Siempre ha sido aparcado a la intemperie.

Blindaje: 1 Defensa: Reflejos + + 2 Aguante: 4 Resistencia: 12

Tripulantes: 1 piloto, 1 copiloto, 3 pasajeros.

V8 Modificado vehículo especial de persecución

Muchos años de guerra postapocalíptica han convertido a este potente automóvil en una máquina de matar y sobrevivir.

EST: 4 Modificaciones de *rally*
TAM: 3 Esbelto
MAN: 3 Volante duro
TEC: 2 Rapiñas

HITOS:

- Fue robado de una comisaría de policía.
- Se utilizó para ganar diez rondas en un derbi de demolición.
- Lleva bombonas de óxido nitroso desde que su propietario comenzó a participar en carreras.

Blindaje: 2 Defensa: Reflejos + + 3 Aguante: 7 Resistencia: 21

Armamento: Cuchillas laterales y pinchos frontales (daño de atropello + mM)

Tripulantes: 1 piloto, 1 copiloto, 2 pasajeros.

Zepelín comercial dirigible de hidrógeno

Con transportes como este, el lujo no tiene por qué estar reñido con el comercio. Sin duda, este invento ha revolucionado el modo de viajar. Estos dirigibles, aunque rellenos de volátiles gases, son perfectamente seguros para desplazarse por el aire. La Reina Victoria ya está pensando en crear una flota armada de zepelines que sin duda darán el dominio aéreo a Gran Bretaña.

EST: 2 Globo relleno de gas
TAM: 13 Abrumador
MAN: 2 Surca las corrientes
TEC: 3 Lujo a bordo

HITOS:

- La Reina y sus ministros montaron en él en su viaje inaugural.

Blindaje: 1 Defensa: Reflejos + + 2 Aguante: 15 Resistencia: 45

Tripulantes: 1 piloto, 46 especialistas (1 capitán, 5 oficiales, 40 tripulantes), 35 pasajeros.



10. Organizaciones

La naturaleza humana es esencialmente sociable. A las personas les gusta organizarse en estructuras sociales que les aporten una identidad y ciertas ventajas como protección, facilidad en la toma de decisiones, etc. Desde casas nobles en un mundo medieval hasta megacorporaciones en un futuro ciberpunk, pasando por cultos y sectas, todo son organizaciones que podemos enfatizar en términos de juego.

Trasladar una organización al juego es un proceso que implica responder a una serie de preguntas y definir determinados aspectos clave. Piensa en la organización como un personaje más de la historia, algo vivo y con sus propios detalles, un personaje que entre todos los jugadores deben saber manejar y encontrarse a gusto haciéndolo. Por tanto, llevar la organización a la mesa de juego implica perfilarla bien de manera narrativa además de, por supuesto, aplicar ciertas reglas que se explicarán más adelante.

Origen

Toda organización tiene un origen. Entender la organización debe empezar por plantearse cómo se creó, cuándo sucedió y cuáles eran las circunstancias en las que apareció. Algunas son organizaciones milenarias cuyo origen es pura leyenda, mientras que otras tienen una historia reciente cargada de tragedia. Ninguna organización se crea en el vacío o porque no había ninguna semejante, sino que hay una buena razón para su existencia. Piensa en ello antes de continuar desarrollando la organización.

Objetivo

Toda organización tiene un propósito, que puede ser tremendamente concreto o poderosamente abstracto. Puede ser objetivamente alcanzable o directamente utópico, pero en todo caso es el motor que impulsa a la organización hacia delante. Desde la creación de la organización hasta hoy, el objetivo puede haber cambiado y evolucionado, especialmente si los objetivos pasados fueron alcanzados y, en consecuencia, sustituidos por otros.

Reclutamiento

Algunas organizaciones son grupos cerrados y elitistas en los que es difícil entrar, como una orden de caballería o un club secreto. Otros son grupos abiertos que realizan proselitismo muy activamente para captar el mayor número posible de miembros, como una organización sindical o un movimiento político. El estilo de reclutamiento de la organización nos dice mucho de qué tipo de gente compone sus filas y, por tanto, de cómo interacciona con el mundo exterior. Además puede ser un claro referente a la hora de determinar la influencia real que tiene en el mundo por su número de miembros o el poder personal de estos. A efectos sintéticos podemos diferenciar cuatro estilos de reclutamiento:

Selectivo: Los nuevos miembros son seleccionados cuidadosamente de una determinada élite social, económica, cultural, intelectual o genética. Un ejemplo de organización con reclutamiento selectivo sería una megacorporación al elegir sus trabajadores.

Hereditario: La organización tiene carácter familiar y solo acepta miembros unidos por lazos de sangre. Por ejemplo, una casa noble.



Proximidad: La organización se nutre de personas cercanas a los miembros, generalmente en el entorno donde viven o trabajan, como el pueblo o la oficina. Por ejemplo, el gremio de mercaderes de una ciudad.

Proselitismo: La organización busca activamente cuantos más miembros mejor. Por ejemplo, una organización religiosa.

Predestinación: Ya sea por leyes arcanas que han de obedecerse, por designios de una deidad o ser que controla la organización o por tradiciones cuyos orígenes se pierden en la leyenda, ciertas personas deben ser iniciadas en la organización, les guste o no a los miembros de la misma. Por ejemplo, una escuela de artes marciales que recluta al primer hijo de todas las familias de la región.

Estructura

Aunque la estructura en organizaciones pequeñas puede ser eminentemente informal, en las más grandes existe la necesidad de una jerarquía explícita, un organigrama que indique cuáles son las funciones de los diferentes miembros y quién tiene la capacidad de dar órdenes a quién. Existen multitud de organigramas que una organización puede adoptar, desde la estructura totalmente horizontal en la que todos los miembros se tienen igualmente en cuenta a la hora de tomar decisiones, hasta una estructura completamente vertical en la que los demás miembros, a menudo organizados en una pirámide con diferentes grados de capacidad decisoria, siguen a un líder absoluto con total devoción.

Integrantes

Los integrantes de la organización son todos los miembros de la misma, incluyendo los de menor rango. Cómo se relacionan los integrantes entre sí está a menudo determinado por la rigidez de la estructura, como se vio en el epígrafe anterior. A continuación se refiere una clasificación típica de los papeles que pueden desempeñar los participantes en una organización:

Líderes: Son las cabezas visibles a las que todo el mundo acude en busca de aprobación y quienes tienen la última palabra. Si la estructura está clara, lo normal es que haya un único líder que cuenta con la responsabilidad última, aunque puede haber otros líderes menores subordinados a él que se encarguen de tareas concretas o, si la organización es muy grande, que controlen sedes de la misma en diferentes áreas geográficas. Puede ser un líder de secta, el rey de una nación o el duque en una región. Para organizaciones contemporáneas estaríamos hablando del presidente de un país, el CEO de una empresa o un líder pandillero.

Círculo interno: Los miembros más respetados de la organización y posiblemente también los más temidos. Se trata de personas de gran poder, que los demás ven como un referente. Son los más cercanos al líder y si surge un nuevo líder, probablemente lo haga desde el círculo interno. Puede ser el consejo de administración de una empresa o los barones en un partido político. A veces tienen un poder suficiente como para decidir el destino de la organización, incluso oponiéndose a las opiniones de su líder.

Miembros de pleno derecho: Aquellos que participan activamente de la vida de la organización son miembros de pleno derecho. Gozan de todas las ventajas y obligaciones que la organización destina a sus miembros, al menos dentro de su nivel jerárquico. Un trabajador de una empresa, un ciudadano en un estado, el socio en una asociación, un sectario dentro de su culto.

Aspirantes: En ocasiones la organización acoge a personas que aún no pertenecen a ella, pero que son miembros en ciernes. Los aspirantes terminan convirtiéndose en miembros de pleno derecho si finalmente son aceptados y deciden abrazar los propósitos de la organización. Pueden ser becarios de empresa, aprendices en gremios o miembros a prueba en una pandilla.

Asociados: En realidad no son miembros de la organización, pero mantienen con ella lazos de cooperación mutua. Estos asociados pueden actuar por su cuenta, pero también pueden ser individuos que a su vez pertenezcan a otra organización. A menudo un asociado es un aliado temporal mientras duren los objetivos comunes. Sin embargo, a veces puede haber una asociación prolongada en el tiempo a pesar de no tener objetivos comunes explícitos, lo que a veces se acaba denominando «aliados tradicionales». Otro tipo de asociados son empleados externos, mercenarios a sueldo, colaboradores a la fuerza (mediante chantaje o amenazas) y cualquier otro individuo que colabore con los objetivos de la organización sin formar parte de ella.

Simbología

Toda la parafernalia que sirve como distintivo para la organización es su simbología. Esto ayuda a los integrantes a sentirse identificados con la misma, refuerza la sensación de pertenencia y contribuye a la camaradería y a la unidad de sus miembros. Los principales elementos simbólicos son:

Nombre: El nombre de la organización es la base de la pirámide simbológica, pues remarca la pertenencia a un grupo selecto y diferente del que los demás son excluidos. Es el primer paso en el *nosotros* contra el *ellos*.

Emblema: El emblema es un símbolo, una representación gráfica que sirve de identificación para sus miembros. Puede ser un complejo escudo de armas o una sencilla runa, pero los miembros lo reconocen y lo lucen en las circunstancias apropiadas.

Cargos: Algunas organizaciones utilizan cargos formales para sus miembros, como Sumo Sacerdote, Presidente o, simplemente, Líder. En algunos casos los cargos reflejan funciones concretas dentro de la estructura de la organización, pero en otros son más bien denominaciones honorarias utilizadas para mejorar la autoestima de los miembros y promover el respeto mutuo.

Lema: Un lema es una expresión que la organización ha convertido en la síntesis de sus propósitos o en su norma de conducta, una frase que los miembros utilizan como coletilla para reunir fuerzas en momentos de adversidad o una declaración de principios sobre cómo persiguen sus objetivos.

Normas: Toda organización tiene normas internas que regulan el comportamiento de sus miembros. En las organizaciones más pequeñas pueden ser simplemente algunas líneas

marcadas por el líder, mientras que en las más grandes puede existir incluso un reglamento formal.

Otra simbología: Algunas organizaciones tienen incluso saludos secretos, jerga y otras formas de sentirse particulares y únicos. Dependiendo de la ambientación, puede ser posible enfatizar este tipo de recursos.

Creación de una organización

Podemos entender la organización como un metapersonaje que comparten todos los jugadores, por lo que el proceso de creación de la misma debe ser consensuado y decidido entre todos ellos, incluido el director de juego. En caso de conflicto, la decisión de este último es la que debe imponerse. Al fin y al cabo él sabe el tipo de historias que van a protagonizar los personajes y el tipo de organización que mejor encaja en dichas historias. Naturalmente, estas mismas reglas de creación las puede utilizar el director de juego para crear otras organizaciones, ya sean aliadas o rivales de los personajes. Ahora bien, estas no tienen por qué estar limitadas a los puntos de creación asignados (ver página 174).

Al igual que los personajes, una organización tiene ciertos atributos con puntuaciones numéricas, así como aspectos que le dotan de trasfondo y realismo. Sobre las mecánicas de juego en las que se pueden ver involucrados los atributos y aspectos de la organización hablaremos más adelante.

Nombre: El nombre de la organizaciones es un símbolo definitorio de la misma, tal como se comentó anteriormente.

Concepto: Refleja en pocas palabras el tipo de organización. Por ejemplo: «Aspirantes al trono», «Sociedad mágica» o «Escuela para jóvenes con superpoderes».

Motivación: La motivación de la organización es su razón de ser, la causa de su existencia y el motor de sus acciones. No tiene por qué ser compartida por todos sus miembros, que pueden tener sus propias motivaciones, a veces incluso contrarias a las de la organización, pero normalmente es un dato conocido y respetado por sus integrantes. La motivación puede ser algo abstracto y poco definido, como provocar el Fin del Mundo, o algo más concreto, como evitar que los republicanos alcancen el poder.

Atributos: Una organización tiene cuatro atributos que definen su fuerza en cuatro áreas generales. Durante el proceso de creación, el director de juego establece cuántos puntos deben repartirse entre estos cuatro atributos, con un mínimo de 1 y un máximo de 10 en cada uno de ellos. Además, como en el caso de los atributos de los personajes, debe escogerse un rasgo o un aspecto descriptivo para cada uno de los atributos del culto. Las características de la organización son las siguientes:

Recursos: El dinero, las posesiones y demás valores económicos de los que dispone la organización. Una organización con Recursos 1 posiblemente solo tenga el dinero y propiedades que aportan sus propios miembros, que seguramente no sea mucho. En cambio, una organización con una puntuación elevada en Recursos dispondrá de instalaciones propias en lugares diferentes, dinero a espuertas y objetos muy valiosos. Algunos rasgos apropiados para este atributo son: «Financiados por el Gobierno», «Cada miembro aporta lo que puede» y «Ricos mecenas».

Influencia: Refleja lo conectada y extendida que está la organización en distintas esferas de la sociedad. Una organización con Influencia 1 carece casi totalmente de contactos y su capacidad de afectar a los medios sociales o políticos depende totalmente de las capacidades individuales de los personajes. Por el contrario, una organización con alta Influencia tiene la capacidad de intervenir en la política, en los medios de comunicación, etc. gracias a que posee contactos, asociados y marionetas en muy diferentes áreas de la sociedad. Ejemplos de rasgos para este atributo son: «Un político les debe favores», «Intentan pasar desapercibidos» o «Solo se puede confiar en la familia».

Poder: En definitiva, las organizaciones son estructuras de poder. Ya sea acceso a conocimiento mágico o la posibilidad de alterar las leyes, el poder de la organización es su capacidad para conseguir cambios en su entorno. Una organización con Poder 1 no es más que un grupo de personas que hablan mucho pero no consiguen ningún cambio real en la Sociedad, mientras que una organización con un elevado valor de Poder puede decidir quién será el próximo gobernante o cuántos impuestos pagan los ciudadanos. Ejemplos de rasgos de este atributo son «Partido en el Gobierno», «Más motivación que influencia» y «Poseedores del *Necronomicón*».

A diferencia de la Influencia, que es general y aplicable a cualquier tipo de organización, es recomendable que el Poder se concrete en un tipo específico acorde con la ambientación en que se esté jugando. Por ejemplo, en **Cultos Innombrables** el Poder se mide en términos de ocultismo, mientras que en una ambientación de intrigas palaciegas podría hacer referencia al poder militar que una casa noble puede convocar.

Tamaño: Es un indicador abstracto del número de miembros, que puede servir como medida de la fuerza bruta de la organización. Una organización con Tamaño 1 está formada únicamente por los personajes jugadores, mientras que una de Tamaño elevado tiene cientos de seguidores, posible-

Puntos de creación y ambientaciones

Hay que tener en cuenta que el valor de los puntos de atributos de una organización es un indicador relativo, íntimamente ligado al tipo de ambientación de la partida. Por ejemplo, Tamaño 8 representaría una organización muy grande, con muchísimos miembros en proporción al universo de juego. En una ambientación de corte medieval, podríamos estar hablando de un ducado con cientos de hombres de armas, cientos de sirvientes y miles de campesinos. En cambio, en una ambientación de ciencia ficción galáctica, el mismo valor en Tamaño podría indicar una Federación planetaria con miles de naves espaciales, cientos de miles de soldados e incontables millones de ciudadanos.

mente repartidos por todo el mundo y seguramente con varias sedes. Algunos rasgos de tamaño pueden ser: «Cientos de socios que piensan que se trata de una ONG», «Somos una élite» y «Somos legión».

Hitos: En la historia de la organización hay eventos que han marcado su devenir y tienen una relevancia importante en lo que es hoy en día. Deben escogerse cuatro hitos para la organización. Ejemplos: «Su fundador desapareció tras intentar un extraño hechizo», «Se escindió de la Hermandad del Ojo Rojo por desavenencias sobre el uso de la violencia» y «Hace un año supimos que tenemos un traidor en nuestras filas».

La organización en reglas

Puntos de creación

El director de juego debe definir con cuántos puntos debe crearse una organización. Como norma general recomendamos seguir las siguientes reglas, recordando que las organizaciones de los personajes no jugadores pueden tener cualquier valor.

Organización menor: 10 puntos.

Organización intermedia (valor recomendado por defecto): 15 puntos.

Organización mayor: 20 puntos.

Atributos

Los atributos de la organización se pueden añadir a las habilidades del personaje cuando la situación lo permite. Por ejemplo, el Tamaño de la organización puede sumarse a la habilidad de del personaje si este amenaza con enviar a sus miembros contra el interlocutor.

El uso de los atributos puede hacerse, por lo demás, de manera creativa: el Poder de la organización puede servir para añadirse a una habilidad de del personaje si este recurre a los fondos documentales de la organización, pero también puede utilizarse para esto el Tamaño si el personaje se dedica a buscar un miembro que tenga respuestas a sus preguntas. En todo caso, queda a discreción del director de juego cuándo un atributo de la organización puede emplease en una determinada acción y cuándo no.

Aspectos

Los aspectos de la organización pueden activarse o forzarse primordialmente cuando se estén utilizando los atributos de la organización como se describe anteriormente. Sin embargo, a discreción del director de juego, puede permitirse su uso en otras situaciones si el jugador lo justifica adecuadamente. El rasgo de Poder «Partido en el Gobierno» puede activarse sin duda si se está empleando el atributo de la organización, pero quizás puede activarse con la habilidad de del personaje si este recurre a su filiación para obtener un favor de un agente de la ley.

Ejemplos de organizaciones

A continuación podemos encontrar algunos ejemplos de organizaciones en distintas ambientaciones de juego, de entre la infinidad de grupos e instituciones que se pueden inventar para una partida.

Casa Redsprout Casa noble menor

La Casa Redsprout representa la tenacidad de una casa menor. Su origen es muy humilde y está ligado al cultivo del vino. Los Redsprout eran una familia de artesanos vinateros y Phinnir, el hijo mayor, salvó la vida del heredero de su señor de unos ladrones. Como agradecimiento, Phinnir recibió el título de señor y unas tierras cercanas para incrementar los cultivos. El nombre de la casa lo recibieron por su vino tinto y su escudo tiene una mitad con un racimo de uvas rojas y otra con una torre en representación del emblema de su señor. Desde entonces, los Redsprout han sabido medrar, tratando de mejorar su vino con extrañas especias y extendiendo su comercio por todo el reino. Sin embargo, para muchos no son sino unos advenedizos que no tardarán en volver a ser plebeyos.

Motivación: Mejorar su estatus entre la nobleza sirviéndose de su producción de vino.

RECURSOS:	4	Buena liquidez en años de buena producción
INFLUENCIA:	2	Considerados como plebeyos por la casta dominante
PODER:	2	Control del comercio de alcohol en la región
TAMAÑO:	2	Familia en crecimiento

HITOS:

- Deben su estatus a los señores de Torre Alta.
- Su vino especiado es conocido por todo el reino.
- Las especias que usan en su vino proceden del Lejano Oriente.
- El hermano menor de Lord Redsprout abandonó la familia para desposarse con una plebeya.

Los Nuevos Gladiadores Banda callejera

Este es un ejemplo de organización intermedia. Como banda callejera, los Nuevos Gladiadores comenzaron sin mucho éxito. Su objetivo original era simple: un grupo de amigos que querían trapichear en negocios turbios para ganar un dinero que no podían conseguir de otra manera. Pero no es posible prosperar en Mega-Ciudad sin recurrir a la violencia. Pronto comenzaron las luchas violentas por negociar en cada esquina del barrio 388. Solo dejaron de recibir palizas y empezaron a propinarlas cuando se les unió Gladiador McGlad. Aparte de ser una mole imparable en las peleas, McGlad resultó ser un líder intuitivo y capaz. Pronto su lema «Luchar o callar» se convirtió en un reclamo para muchos chavales descontentos del barrio y enseguida los Gladiadores fueron una banda a tener en cuenta.

Motivación: Dominar los bajos fondos en Mega-Ciudad.

RECURSOS:	3	Aportaciones de los negocios locales
INFLUENCIA:	5	La policía del distrito les tiene miedo
PODER:	3	Se ha hecho con el control de las drogas blandas
TAMAÑO:	4	Empieza a estar de moda pertenecer a la banda

HITOS:

- Casi toda la banda fue aniquilada en la pelea del puente 7B. El nombre de Nuevos Gladiadores se acuñó para motivar a los nuevos reclutas.
- Gladiador McGlad pactó con los Guerreros de la Noche el reparto del distrito.
- Consiguieron material policial después del asalto a un precinto policial.
- Uno de los tenientes de la banda inició una discreta carrera política en el distrito, algo muy mal visto por la mayoría de los miembros.

Sociedad de la Rueda Club de fumadores

La Sociedad de la Rueda es una organización mayor. Este club de fumadores es, en muchos aspectos, un club de caballeros propio de la época victoriana. Misóginos hasta el extremo, solamente los hombres pueden acceder a sus instalaciones y, por supuesto, pertenecer a la sociedad. Aunque sus miembros se cuentan por docenas, únicamente los 13 Socios Mayores deciden las actividades que el club organiza (y en qué asuntos se mete). Sus socios son elegidos por sus conocimientos científicos, a pesar de su conservadora visión de los valores sociales, todos creen en la ciencia como vía para la mejora de la humanidad. Intervienen en las decisiones industriales siempre en la dirección de incluir todos los avances tecnológicos derivados del conocimiento científico. Incluso han fomentado guerras y conflictos armados por las posibilidades de innovación que traen. En todo caso, la Sociedad de la Rueda dispone de un capital abrumador que les permite invertir en los proyectos tecnológicos más descabellados.

Motivación: La adquisición de conocimiento y sus aplicaciones tecnológicas

RECURSOS:	8	Patentes tecnológicas por todo el Reino Unido
INFLUENCIA:	4	Atendidos por jueces y políticos
PODER:	6	La industria no da un paso sin consultarles
TAMAÑO:	2	Un selecto club

HITOS:

- La Reina Victoria condecoró a la Sociedad por sus aportes a Reino Unido, pero ningún miembro ha recogido nunca el galardón, según dicen, «hasta que no sea un rey el que nos lo entregue».
- Los ornitópteros del sistema de correos son una patente de la Sociedad.
- Sir Archibald Bradley fue el fundador y líder hasta hace cinco años, que fue destituido por los 13 Socios Mayores.
- La guerra anglo-prusiana del 98 fue alentada por la Sociedad, dando lugar al desarrollo de los barcos-oruga.

11. Bestiario

En muchas aventuras, los personajes se encontrarán no solo con humanos y con otras razas similares, sino también con animales, criaturas alienígenas, monstruos infernales u otro tipo de seres que den colorido al universo de juego y, probablemente, tensión y retos a la historia. La finalidad de este bestiario es, precisamente, recoger todos estos seres para que puedas incluirlos en tus partidas de rol con el sistema **Hitos.**

Las criaturas usan el mismo sistema que los personajes para definir sus capacidades, mediante las cuatro características y las habilidades habituales. Sin embargo, muchas criaturas no tendrán puntos asignados a algunos tipos de habilidad (no esperes encontrar habilidades de en un oso o de en un *golem* guardián).

La propia descripción de la criatura da una idea de qué puede hacer o no hacer y a menudo no es necesario entrar en detalles o describir reglas. Por ejemplo, no es necesario mencionar que un águila es capaz de volar, que un lobo come carne o que un tiburón vive en el mar. Los aspectos relacionados con características o habilidades, como siempre, aportan más matices sobre las capacidades y pueden activarse del modo habitual cuando sea apropiado. Si la descripción y los aspectos no son suficientes para cubrir alguna característica concreta, puede añadirse alguna regla especial.

En este capítulo se presenta una selección de criaturas que servirá como ejemplo para cubrir las necesidades de casi cualquier historia. Incluso aunque el director de juego no encuentre exactamente la criatura que busca, es fácil que pueda adaptar una de las que se presentan aquí para usarla con mínimas modificaciones. Por ejemplo, un tigre puede no ser el dientes de sable que el director de juego necesita para una escena en el periodo cenozoico, pero se le parece bastante y quizá quiera ponerle un punto más de Fortaleza para representar un mayor tamaño. Quizá no se describa a los pequeños y retorcidos supervivientes de un planeta con poca gravedad, pero quizá un trasgo pueda servirnos como base. En cualquier caso, el director de juego puede modificar las criaturas que se presentan a su antojo para adecuarlas mejor a la historia. Y, por supuesto, puede crear otras nuevas, teniendo en cuenta que su creación es igual de sencilla que la creación de personajes. Simplemente tendrá que ajustar el número de puntos que asignará en características y habilidades y dedicar un tiempo a pensar los aspectos asociados a cada atributo.



Autómata Autómata

Esta criatura está pensada para utilizarse en la ambientación *L'Ilusion de l'liberté* (página 217), pero puede adaptarse para otras ambientaciones donde haya autómatas inquietantemente humanos.

De tamaño similar al de un niño, el autómata es claramente un ser de hojalata, pero dotado con una capacidad de movimiento y pensamiento superior a lo que cabría esperar. Claramente no es un ser vivo, pero es capaz de imitarlo de forma tremendamente inquietante. Cuando se mueve, su ruido reverbera por toda la mansión.

FOR: 5 Tenaz
REF: 3 Andares rígidos
VOL: -
INT: 4 Quiere ser como tú

HABILIDADES:

- 4 Incansable
- 5 Hacerte tropezar
- 4 Te busca entre las sombras
- 5 Ya está aquí... a tu espalda

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 15

TERROR:

Si utilizas el capítulo de *Terror y salud mental*, enfrentarse al autómata sería una situación de Miedo.

ESPECIAL:

Metálico: Aun siendo de corta talla, el Autómata está hecho de hojalata, lo que lo convierte un artefacto más pesado y resistente de lo que parece. El Autómata tiene una RD 3.

Demonio Invocado Ente demoníaco del Más Allá

Un ser maligno de la otra dimensión. Si este lugar es un infierno o solo un mundo paralelo no está claro, pero sí que un demonio siempre querrá entrar en el mundo real para conquistar y subyugar a sus pobladores. Astuto y cruel, no dudará en asesinar a cualquiera que se interponga en su camino.

FOR: 7 Vigor demoníaco
REF: 5 Parpadeo entre dimensiones
VOL: 5 Miedo a demonios mayores
INT: 5 Argucias semánticas

HABILIDADES:

- 4 Salto prodigioso
- 6 Garra emponzoñada
- 4 Signos de miedo
- 5 Contratos con sangre
- 4 Sonrisa terrorífica
- 4 Jerarquía del infierno
- 4 Profecías de las Gran Invasión
- 5 Desollar
- 4 El Más Allá
- 7 Esbirros del infierno
- 5 El fuego del infierno

Iniciativa: 7
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 3
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 9
Defensa: 16
Defensa desprevenido: 14
Resistencia: 27

TERROR:

Los demonios invocados suelen adoptar formas grotescas, más aún si están utilizando como anfitrión el cuerpo de un humano u otra criatura del mundo real. Si utilizas el capítulo *Terror y salud mental*, enfrentarse a un demonio invocado sería una situación de pánico. El Demonio puede regular la sensación que provoca en seres del mundo real. Si lo que desea es tentar y adular a un personaje, la situación será únicamente de desasosiego.

ESPECIAL:

Corrupción encarnada. El demonio invocado ya ha alcanzado el potencial de degeneración y su mente maligna viene de un lugar donde todo el horror es mayor de lo que podemos imaginar. El demonio invocado no ganará puntos de Degeneración ni tendrá efectos negativos por corrupción.

Dragón rojo Bestia mitológica

Una de las criaturas más temibles, el dragón tiene forma de reptil, un enorme tamaño y un cuerpo repleto de escamas. Sus patas acaban en garras y tiene una cola que también emplea como arma. Pero lo más temido de un dragón es su aliento. El dragón rojo tiene un aliento de fuego capaz de derretir los escudos y asar vivos a los caballeros que intentan derrotarlo.

Los dragones son criaturas inteligentes, les gusta atesorar todo tipo de posesiones valiosas y dormir sobre ellas durante años, despertándose solamente para cazar y alimentarse. Algunos dragones son manipuladores y les gusta inmiscuirse en la política de naciones enteras desde lo más profundo de su cueva. Son estos últimos especímenes los que han hecho popular el dicho «Nunca confíes en un dragón».

FOR:	20	Majestuoso
REF:	6	Depredador natural
VOL:	5	Avaricioso
INT:	8	Siglos a sus espaldas

HABILIDADES:

	8	Todo músculos y escamas
	4	Aliento de fuego
	6	Garras y cola
	7	Vigilar su tesoro
	9	Nunca confíes en un dragón
	6	Perdonar la vida
	7	Acertijos en la oscuridad

Iniciativa: 10
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 6
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 22
Defensa: 19
Defensa desprevenido: 17
Resistencia: 66

ESPECIAL:

Un dragón rojo tiene una RD de 8, por lo que habitualmente solo objetos memorables, como armas mágicas, conseguirán dañarle. El dragón puede utilizar su aliento de fuego a su antojo (daño mCM), aunque en ocasiones tal es su furia que emplea un punto dramático para incrementar el daño en una categoría.



Esqueleto Huesos reanimados

Los esqueletos son los huesos animados de los muertos, generalmente objetivos de un hechizo necromántico. Son autómatas sin mente que obedecen las órdenes de sus malignos amos. Un esqueleto apenas está cubierto por nada más que los putrefactos restos de la ropa o armadura que llevaba encima cuando murió. Puede portar y utilizar armas sencillas. Un esqueleto hace solo aquello que se le ordena. No saca conclusiones por sí mismo ni da el primer paso para llevar a cabo ninguna acción. Debido a esta limitación, sus órdenes deben ser siempre simples. Sin embargo, pueden esperar durante el tiempo que haga falta hasta cumplir las órdenes que se les ha dado. Un esqueleto luchará hasta ser destruido.

FOR: 3 Fuerza sobrenatural
REF: 3 Rígido
VOL: -
INT: -

HABILIDADES:

- 3 Hasta el fin de los días
- 3 Tajos incansables
- 3 Vista sin ojos
- 3 Inspirar miedo

Iniciativa: 3
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 3
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 9

TERROR:

Si utilizas el capítulo de *Terror y salud mental*, enfrentarse a un esqueleto sería una situación de miedo.

ESPECIAL:

Las armas punzantes hacen el daño mínimo a un esqueleto.

Hombre-demonio Humano mutado por poderes demoníacos

Esta criatura está pensada para ser utilizada en la ambientación *La Caída de los Mundos Libres* (página 213), pero puede adaptarse para otras ambientaciones donde haya hombres poseídos por demonios. En este caso, se trata de uno de los soldados del Protectorado que dejó su vida de lado (voluntaria o involuntariamente) para ser poseído por un demonio. Ahora no tiene más remedio que servir bajo las órdenes de Lord Rexnnar y la agenda oculta de sus aliados demoníacos.

FOR: 4 Fuerza de poseso
REF: 4 Miembros retorcidos
VOL: 2 Tormento eterno
INT: 2 Visión borrosa de la realidad

HABILIDADES:

- 5 Entrenado a golpe de látigo
- 5 Furia *berserker*
- 3 Buscar almas inocentes
- 2 Pedir clemencia
- 2 Ladrar órdenes
- 2 Legislación del Protectorado
- 1 Burocracia y normas del Potectorado

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 14
Defensa desprevenido: 12
Resistencia: 15

TERROR:

Si utilizas el capítulo de *Terror y salud mental*, enfrentarse a un hombre-demonio sería una situación de desasosiego.

ESPECIAL:

Corrupción. La mayoría de los hombres-demonio llevan suficiente tiempo al servicio del Protectorado como para que la posesión demoníaca cambie su físico. Pieles purulentas, miembros demasiado largos o retorcidos, mandíbulas exageradamente grandes o lenguas viscosas y desagradables son algunas de las mutaciones habituales. Estos cambios equivalen a una Degeneración de 5 en las reglas de brujería.

Insecto gigante Insecto mutante

Posiblemente creado por una extraña evolución natural, o tal vez porque la humanidad dejó sus vertidos radioactivos donde no debía, el insecto gigante tiene el mismo tamaño que un roedor y ronda alcantarillas y otras zonas de desperdicios, especialmente si están cercanas al agua, buscando alimento. La sangre de los humanos (o la principal raza de la ambientación en que se juegue) le parece un manjar.

FOR:	2	Grande como una rata
REF:	4	Rápido en el agua
VOL:	1	Trabajar en equipo
INT:	-	

HABILIDADES:

- 4 Coordinar sus esfuerzos
- 2 Morder
- 4 Sentir presas incluso en la oscuridad
- 2 Sorprender

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 2
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 6

León Rey de la selva

El león es un gran mamífero carnívoro que mora en las sabanas y selvas. El león macho se caracteriza por su gran melena y las hembras, por su ferocidad a la hora de proteger a los suyos. El león es considerado el rey de la selva por su fuerza y su capacidad para acechar a sus víctimas, solamente superada por las panteras.

FOR:	8	Depredador natural
REF:	6	Moverse en terreno abierto
VOL:	1	La supervivencia de la manada
INT:	-	

HABILIDADES:

- 4 Abalanzarse
- 6 Con garras y dientes
- 3 Encontrar comida
- 6 Observar sin ser visto

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 3
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 8
Defensa: 17
Defensa desprevenido: 15
Resistencia: 24



Mantícora Bestia mitológica

La mantícora es una criatura mitológica caracterizada por tener cabeza humana, cuerpo de león alado y cola de escorpión. Su cola está dotada de unas espinas venenosas con las cuales incapacita a sus presas para después desagarrarla y alimentarse de su carne fresca. Su tamaño es similar al de un caballo grande y su piel es gruesa y la protege de daños superficiales. La carne humana les resulta un manjar y si tienen ocasión será de esta de la que se alimenten.

FOR: 5 Poderosa
REF: 4 Feral
VOL: 3 Hambrienta
INT: 4 Instintos felinos

HABILIDADES:

- 3 Perezosa
- 4 Picotazo venenoso
- 5 Olfatear rastros humanos
- 3 Emboscada entre los árboles
- 4 Amenazante

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 6
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 18

TERROR:

Si utilizas el capítulo de *Terror y salud mental*, enfrentarse a la mantícora sería una situación de miedo.

ESPECIAL:

La cola de la mantícora hace daño M, mientras que las espinas que lanza a corta distancia desde el pelaje hacen daño 1. Un personaje que reciba al menos 1 punto de daño de alguna de estas fuentes tendrá que superar una prueba de Aguante a dificultad 12 o sufrir una penalización de −5 a todas las acciones. Un personaje ya afectado por el veneno que vuelve a recibir daño de otro ataque venenoso vuelve a hacer una prueba de Aguante. Si vuelve a fallar cae inconsciente. Una tercera prueba fallida de Aguante por el mismo veneno, provoca la muerte de la víctima.

Perro grande Animal doméstico

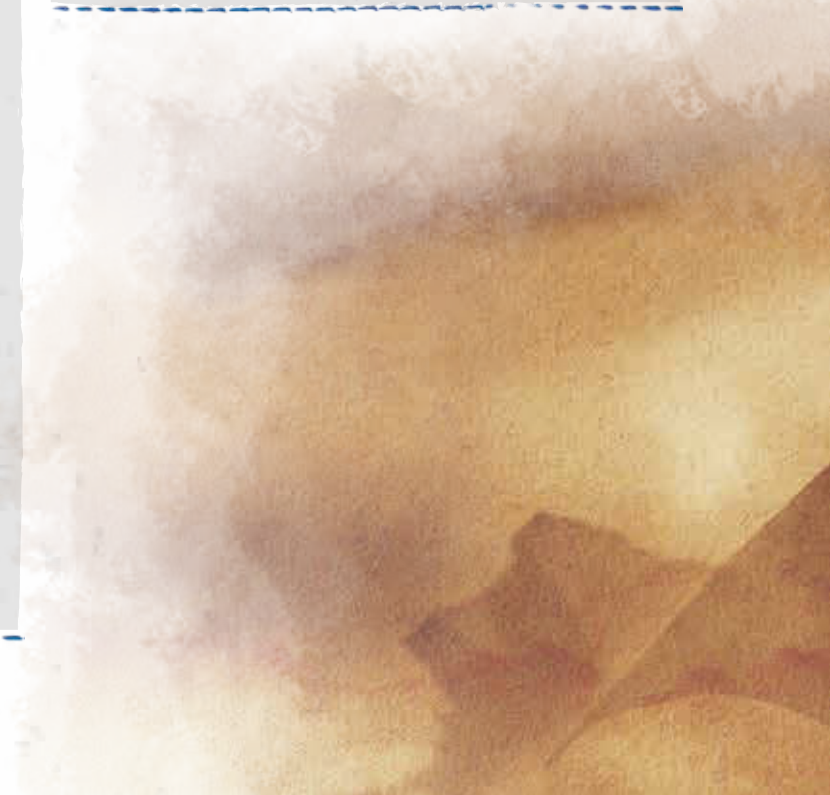
Conocido como el mejor amigo del hombre, el perro es uno de los animales más conocidos por el ser humano, ya que le ha acompañado durante buena parte de su existencia. Si se le trata bien es leal a su amo y desempeña un excelente trabajo como vigilante. El perro que aquí se presenta es de una raza grande y está bien entrenado para prestar servicio como compañero de un policía o de un guarda de seguridad.

FOR: 7 Mandíbula fuerte
REF: 6 Despierto
VOL: 1 Leal
INT: -

HABILIDADES:

- 5 Traer
- 4 Derribar y morder
- 6 Rastrear con el olfato

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 7
Defensa: 16
Defensa desprevenido: 14
Resistencia: 21



Replicante Humano artificial Mark 6

Creado con una mezcla de robótico y biotecnología, el replicante tiene su maquinaria recubierta con tejido orgánico. Diseñado para imitar el comportamiento humano, puede sangrar, sudar y mostrar algo muy parecido a la empatía. Con una esperanza de vida de pocos años, algunos replicantes buscan aprovechar al máximo el tiempo que se les ha concedido. Pero hay quien dice que eso sería una actitud imposible para una máquina…

FOR:	5	Diseño inteligente
REF:	5	Reacciones mecánicas
VOL:	3	Irascible
INT:	3	Reflexivo

HABILIDADES:

- 5 Transportar herramientas pesadas
- 3 Estrangular con las manos desnudas
- 3 Siempre despierto
- 1 Le cuesta pasar el test de Turing
- 3 Habilidades sociales rígidas
- 2 Rutas espaciales
- 4 Minería en gravedad cero

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 6
Defensa: 15
Defensa desprevenido: 13
Resistencia: 18

Robot de protocolo Mayordomo robótico

Cualquier anfitrión con recursos que se precie tendrá un robot de protocolo en su casa. Una recepción dirigida por uno de estos artefactos será, sin duda, impecable.

FOR:	2	Materiales livianos
REF:	2	Poco preciso
VOL:	-	
INT:	7	Procesadores en paralelo

HABILIDADES:

- 2 Hacer reverencias
- 5 Reconocimiento facial
- 6 Protocolos de bienvenida
- 5 Cotilleos triviales
- 5 Dialectos galácticos
- 3 Últimas noticias
- 4 Logística de abastecimiento
- 3 Mayordomo

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 0
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 2
Defensa: 9
Defensa desprevenido: 7
Resistencia: 6

ESPECIAL:

Traductor universal.



Robot guardián Androide de combate

Incansables, insobornables e inamovibles. Los robots creados para guardar instalaciones se han construido con el único fin de prevenir intrusiones. A menudo blindados y fuertemente armados, pueden usarse también como los matones personales de sus programadores.

FOR: 6 Muro de metal
REF: 3 Servomotores hidráulicos
VOL: -
INT: 1 No computable

HABILIDADES:

- 4 Retener multitudes
- 5 Disparo disuasorio
- 5 Sensores de movimiento
- 3 Identificación de miembros directivos de la empresa

Iniciativa: 3
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 6
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 18

ESPECIAL:

Armas de fuego instaladas en el brazo (daño CM)
Blindaje exterior (RD 5)
Sistemas de visión nocturna

Simio grande Gran animal salvaje

Mucho mayor que sus parientes más conocidos, el simio grande vive en lo más recóndito de las selvas, en su propia y rudimentaria civilización. Cuando se yergue, su tamaño es mayor que el de un hombre y con sus fuertes brazos puede reducir al adversario más duro.

FOR: 11 Brazos fuertes
REF: 6 Ágil
VOL: 2 Amenazador
INT: -

HABILIDADES:

- 8 Trepar
- 3 Golpear y morder
- 3 Ruidos de la jungla
- 6 Amenazar

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 3
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 11
Defensa: 19
Defensa desprevenido: 17
Resistencia: 33



Oni Demonio oriental

Normalmente asociado al folclore japonés, su apariencia es la de un ogro de piel rojiza, con garras y colmillos afilados y un par de cuernos retorcidos en la frente. Suele vestir con pieles de fieras salvajes y blandir enormes garrotes de hierro. Aunque puede ayudar a los humanos, en general son feroces y violentos, respetando únicamente el poderío físico.

FOR: 13 Brutal
REF: 5 Antinaturalmente rápido
VOL: 5 Testarudo
INT: 3 Despistado

HABILIDADES:

- 8 Montaña de músculos
- 6 Aplastar
- 4 Si puedo levantarlo, puedo lanzarlo
- 4 Vigilar territorio
- 2 Siempre de frente
- 4 Cuento alrededor de la hoguera
- 5 Grandes sagas

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 4
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 15
Defensa: 18
Defensa desprevenido: 16
Resistencia: 45

ESPECIAL:

Piel dura (RD 4).

Yeti Bestia legendaria

Considerado por muchos como un mito, el yeti es una criatura de aspecto humanoide, aunque más grande que un hombre y recubierto de pelo, normalmente blanco o gris. Aunque muchos lo consideran un animal, lo cierto es que su inteligencia está lo suficientemente desarrollada como para entender a los humanos y hacerse entender él mismo, aunque por su aspecto temible pocos se atreven a relacionarse con él. Si lo hicieran, descubrirían que el yeti es una criatura necesitada de cariño y encantada de relacionarse con otros similares a él.

FOR: 10 Vivir en la montaña
REF: 2 Grande y lento
VOL: 3 Calmado
INT: 2 Intuitivo

HABILIDADES:

- 5 Vivir en el frío
- 4 Defenderse
- 4 Ocultarse en la nieve
- 2 No abominable, sino adorable
- 6 Conoce la montaña como la palma de su mano

Iniciativa: 3
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 3
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 11
Defensa: 12
Defensa desprevenido: 10
Resistencia: 33



Zombi clásico No-muerto putrefacto

El origen de la infección casi nunca está claro. Simplemente, un día el mundo se pone patas arriba y todos tus vecinos son zombis. El zombi clásico es torpe y lento, pero no parará nunca en su afán por devorarte. Para detenerlo, hay que apuntarle a la cabeza o trocearlo en tantos pedazos que no pueda volver a levantarse. Una sola mordedura de un zombi puede ser peor que la muerte.

FOR: 4 Muerto viviente
REF: 1 Lento
VOL: -
INT: -

HABILIDADES:

- 4 Perseguir víctima
- 5 Arañar y morder
- 4 Buscar cerebros
- 5 Inspirar terror

Iniciativa: 1
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: (especial)
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: (especial)

ESPECIAL:

No tiene niveles de salud. Solo muere perdiendo la cabeza o como resultado de doble o triple cero en la tirada para impactar al zombi.

CONTAGIO:

Cualquier persona atacada por un zombi debe tirar Fortaleza + Voluntad, la dificultad de esta prueba es 5 + daño sufrido y si se falla, el jugador se convierte en zombi en unas pocas horas.

TERROR:

Si utilizas el capítulo de *Terror y salud mental*, enfrentarse a un zombi clásico sería una situación de miedo.

Zombi infectado Ciudadano infectado con el virus T

¡No son zombis, son infectados! Pero a menudo la diferencia es, simplemente, que un zombi infectado corre mucho más que el zombi clásico. También quiere matarte y devorarte, y es casi igual de imparable. No se puede razonar con ellos y también puede contagiarte.

FOR: 4 Descarga de adrenalina
REF: 5 ¡Corre por tu vida!
VOL: -
INT: -

HABILIDADES:

- 5 Correr más que tú
- 5 Matarte antes de que te des cuenta
- 6 Te encontrará

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: (especial)
Defensa: 15
Defensa desprevenido: 13
Resistencia: 24

ESPECIAL:

No tiene niveles de salud. Tiene 24 puntos de Resistencia que hay que eliminar para matarlo.

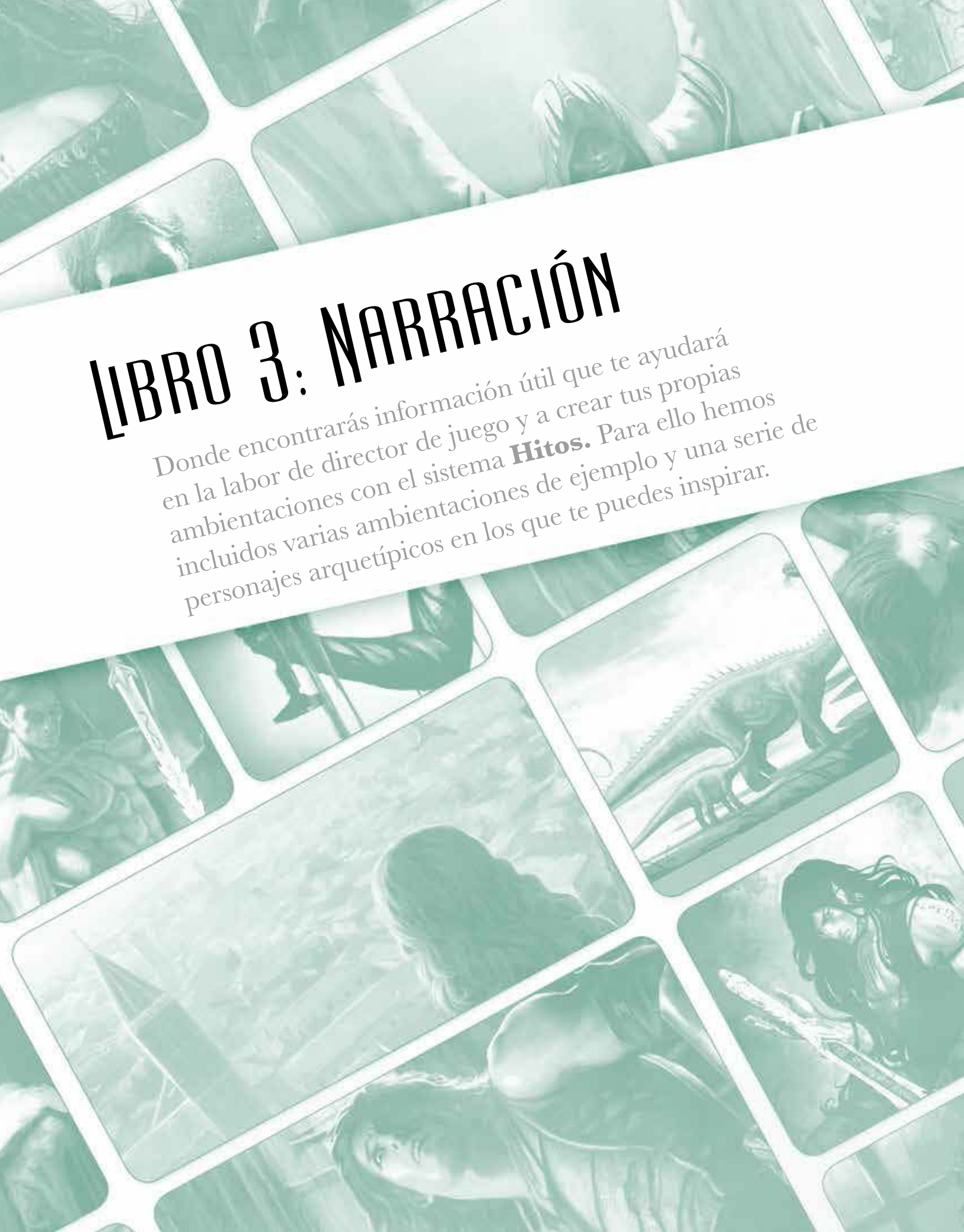
CONTAGIO:

Cualquier persona atacada por un zombi debe tirar Fortaleza + Voluntad, la dificultad de esta prueba es 10 + daño sufrido y si se falla, el jugador se convierte en zombi en unos pocos minutos.

TERROR:

Si utilizas el capítulo de *Terror y salud mental*, enfrentarse a un zombi infectado sería una situación de miedo.





Libro 3: Narración

Donde encontrarás información útil que te ayudará en la labor de director de juego y a crear tus propias ambientaciones con el sistema **Hitos.** Para ello hemos incluidos varias ambientaciones de ejemplo y una serie de personajes arquetípicos en los que te puedes inspirar.



12. Dirección de un juego de rol

En un juego de rol, una gran responsabilidad recae sobre el director de juego, también llamado narrador, máster o árbitro. Es él quien crea las historias y prepara los desafíos a los que se tienen que enfrentar los jugadores. También es el árbitro que modera las reglas del juego, por lo que tiene que conocer su mecánica (¡al menos un poco mejor que los jugadores!). Aunque en un juego de rol todos los participantes se encargan de que todo el mundo disfrute, suele parecer que es el director de juego el principal responsable.

Este capítulo es muy recomendable para el director de juego, ya que no solo necesita crear una partida amena y verosímil, sino que debe ayudar a que la historia avance de forma fluida. Aquí se ofrecen varias herramientas para facilitarle estas labores.

También es útil que el resto de los jugadores conozcan este capítulo, al fin y al cabo, todos los jugadores que se sientan a la mesa de juego participan de esta diversión grupal, todos desarrollan la misma historia. Es más, cualquier jugador puede decidir dar el salto y convertirse en director de juego para la siguiente partida.

Algunas preguntas que puede hacerse el director de juego

¿Por qué ser director de juego? Puede parecer una pregunta extraña, pero la respuesta no siempre es obvia. Hay personas que disfrutan más jugando las partidas que otros les proponen, pero también hay gente que lo pasa mejor siendo ellos los que crean la historia. Algunos grupos de jugadores hacen turnos de director de juego y en otros casos el narrador siempre es el mismo. Ser director de juego da la opción de contar una historia en la ambientación que tú quieras. ¿Te gusta una ambientación concreta? ¿Algún universo de ciencia ficción, quizá? Ser director de juego te permite elegir dónde va a tener lugar la aventura. ¿Simplemente te gusta idear y contar historias? Mejor aún, como director de juego disfrutarás sin importar de qué vaya la historia.

¿Qué ambientación elegir? ¡La que prefieras! **Hitos** es un sistema sencillo y adaptable a cualquier universo que puedas imaginar. Existen muchos géneros en los que puedes desarrollar tus historias de **Hitos,** desde la fantasía medieval hasta el futuro más oscuro, pasando por el ciberpunk y el mundo actual. Si no tienes ninguna idea clara, siempre puedes consultar unas páginas más adelante los diversos géneros o las ideas de ambientaciones que ofrecemos al final del libro.

Cuando respondas esta pregunta, ya debes tener una idea clara del marco donde se desarrollarán las historias. ¿Un mundo parecido al de un libro futurista que te marcó? ¿Una ambientación fantástica que has ideado? ¿Una época histórica que siempre te ha gustado? Cine, cómics, novelas, series de televisión… Existen muchas fuentes de las que obtener ideas para crear tus propias historias o adaptar alguna que ya exista. El único límite es tu imaginación.

¿Cómo prepararlo todo? Esta es la pregunta más fácil de responder. En este libro tienes las reglas básicas, más una serie de variaciones y





ampliaciones de las mismas. Piensa en qué tipo de ambientación has elegido: ¿Hay magia? ¿Vehículos voladores? ¿Prodigiosas máquinas de vapor? ¿Superpoderes? Esto te ayudará a saber qué contenidos de este libro vas a utilizar. Las reglas sirven para convertir en mecánica de juego lo que necesitas, no para constreñirte. Puedes, por tanto, adaptar las que te proponemos o crear otras nuevas si las que hay no abarcan lo que necesitas.

¿Y si tengo que crear nuevas reglas? ¿Qué trabajo puedo ahorrarme? Una de las cosas más divertidas y útiles de usar un sistema OGL (*Open Game License,* en inglés juego de licencia abierta) como **Hitos** es que hay muchos libros OGL con información que puedes aprovechar para tus partidas, desde ideas para aspectos y habilidades hasta nuevos hechizos, ideas para poderes especiales, etc. Otros manuales de **Nosolorol Ediciones** utilizan el sistema **Hitos,** cada uno con su propia ambientación y sabor. Así, **La Mirada del Centinela** nos mete de lleno en el mundo de los vigilantes enmascarados, desde la óptica de los cómics; **Cazadores de Leyendas** propone una ambientación de entreguerras, con énfasis en el ocultismo y los viajes exóticos; en **El Judío Errante** encontramos una aventura *pulp* en la época actual y **Postapocalyptica** nos sumerge en un mundo arrasado donde se mezclan los implantes cibernéticos y el chamanismo. Cualquiera de estos manuales y aventuras autojugables pueden darte detalles o ideas para tus propias ambientaciones.

La labor del director de juego

El director de juego inexperto puede sentirse abrumado por las tareas que le corresponden en una partida. Sin embargo, con un poco de práctica su labor será sencilla y gratificante. Las tareas del director de juego son: elegir y definir la ambientación de la partida, crear el escenario de la historia, integrar las reglas del juego en la narración de la historia y ensamblar todo esto en una partida de rol. La intención de este capítulo es precisamente repasar cada una de estas tareas para que llevarlas a cabo sea más sencillo.

Ambientación y escenario

Probablemente el cimiento de una partida de rol sea la ambientación. Aunque las reglas de un juego de rol sean buenas y la trama de la historia sea intrigante, si la ambientación que se ha elegido no resulta atractiva, la partida no será todo lo buena que podría ser. Por eso, aunque este libro sea fundamentalmente un compendio de reglas, no dejaremos de insistir en que la ambientación es lo que hace que todo lo demás funcione.

Ya hemos comentado que no es imprescindible crear tu propia ambientación. Si no quieres dedicar tiempo a hacerlo, puedes usar alguna existente, bien de las que te proponemos en este manual, bien de otras fuentes como otros juegos de rol, películas, novelas, comics... Por lo general tendrás que añadir detalles de tu propia cosecha (por ejemplo, si estás basándote en unas novelas de fantasía y quieres que tus jugadores viajen a una región que no ha sido descrita en las novelas, tendrás que crearla tú), pero será mucho más sencillo que partir de cero.

¡Pero partir de cero también es divertido! Si estás creando tu propia ambientación, debes tener en cuenta todo tipo de aspectos, desde si el año tiene 365 días como el nuestro hasta cuantas razas lo pueblan. Según vayas a dirigir una sesión aislada, una historia o una campaña necesitarás menor o mayor grado de detalle. Como verás más adelante. No es lo mismo jugar una partida suelta en un mundo fantástico donde te basta con definir con qué especies se puede jugar y un poco la región donde se desarrolla la historia, que una campaña donde los personajes viajan por todo el mundo y necesitas conocer con todo lujo de detalle todas las partes de ese mundo.

La creación de la ambientación puede ser muy divertida para el director de juego. Todo lo que puedas imaginar se hace realidad, literalmente. Eso sí, te recomendamos que seas coherente con el mundo de juego que estás creando. Puede que en tu mundo los ríos sean de chocolate, pero si los humanos siguen necesitando agua para beber, ¡necesitarás justificar de dónde la obtienen! También es importante crear la ambientación de forma que no te ate irremisiblemente. Si al principio has decidido no incluir elfos, pero más adelante crees que podrían tener cabida, siempre puedes justificar que se trata de un pueblo muy desconocido y aislado y que por eso no han sido mencionados en tus historias hasta el momento. Junto a ello, tampoco olvides ser coherente: si has dicho que en el imperio donde se desarrollan tus partidas se adora a un único dios, inventarse otro in medias res sería alterar radicalmente la ambientación y disminuiría la coherencia del mundo de cara a los jugadores. Recuerda, se trata de hacer que el mundo no solo sea coherente e interesante, sino de que sea un mundo factible para los jugadores, que les parezca que podría existir como podría existir la Tierra Media de Tolkien o la galaxia muy, muy lejana de *Star Wars*.

Si estás empezando como director de juego, te recomendamos que partas de una ambientación lo más elaborada posible. Las que te sugerimos en este libro, por ejemplo, te sirven para empezar a contar algunas historias cortas, pero necesitan una elaboración de muchos detalles sobre el mundo donde se ambientan.

Duración de la partida

La duración prevista de una partida afecta a la planificación de la misma. Una distinción posible según la duración de las partidas puede ser diferenciar entre partida autoconclusiva, historia o campaña.

Las **partidas autoconclusivas** consisten en historias cortas y cerradas, normalmente de una única sesión de juego. Imagina una película o novela cualquiera, todas siguen el mismo esquema: planteamiento, nudo y desenlace. En las partidas autoconclusivas ocurre exactamente lo mismo. Ofrecemos a los jugadores una trama muy concisa, ellos participan de la misma con sus personajes y todo se resuelve al final de la sesión. Este

tipo de partidas son más sencillas de preparar que las historias o campañas, porque no tienes que pensar en lo que ocurrirá después de la sesión de juego. La historia concluye, para bien o para mal, pero concluye. Te recomendamos que, si es la primera vez que diriges un juego de rol, pruebes a hacer varias partidas autoconclusivas, incluso dentro de la misma ambientación, antes de lanzarte a las historias y campañas.

Las **historias** llevan un poco más allá las partidas autoconclusivas, ya que se componen de un arco argumental que consume varias sesiones de juego. Imagínate una historia en la que los jugadores comienzan investigando la desaparición de un mago, descubren dónde ha sido capturado y, cuando van a rescatarle, eliminan a sus captores pero él sigue sin aparecer. Esto les lleva a seguir la pista hasta un castillo donde le rescatan finalmente, pero para descubrir que su secuestro obedecía a un plan para atacar su aldea natal donde comenzó la historia, de forma que los personajes deben volver con él y evitar el ataque. Esto sin duda es difícil de narrar en una sola sesión de juego y es una historia con poco contenido como para cimentar toda una campaña, pero sí puede contarse en unas tres sesiones (primera: investigación; segunda: asalto al castillo; tercera: salvar la aldea). Eso es una historia.

Las historias conllevan algo más de planificación que las partidas autoconclusivas, por lo general necesitan tener la ambientación algo más definida y sobre todo pensar en las consecuencias de lo ocurrido en la sesión anterior para preparar la siguiente. A cambio, permiten historias más complejas e interesantes. Una buena forma de ir incrementando la profundidad de tus partidas es crear varias historias (arcos argumentales) entrelazadas unas con otras. De ahí a la campaña solo hay un paso.

Las **campañas** son el escalón más alto en la complejidad de las partidas de rol y lo más parecido que hay son las series de televisión. En las series, los personajes y el escenario se mantienen y se va desarrollando una historia tras otra, normalmente entrelazándose entre sí para dar lugar a una conclusión apasionante. De igual modo, en una campaña el director de juego plantea una situación inicial y los jugadores participan en varias historias que van hilvanando una trama final, que puede ser desde salvar al mundo hasta conseguir un gran tesoro pirata.

Las campañas son la forma de dirección más complicada porque te obligan a tener una trama de fondo que debes considerar en todo momento, así como a incorporar lo que vaya ocurriendo en las partidas de las futuras historias, pero también resulta muchísimo más satisfactorio tanto para los jugadores, que ven crecer a sus personajes y ganar en desarrollo, como para el director de juego, que puede contar una gran trama por etapas. No tienen una duración fija y pueden oscilar desde unas pocas sesiones de juego hasta años y años de partida tras partida, pero siempre están llenas de momentos memorables.

Partidas propias

Si bien es habitual dirigir partidas creadas por la editorial, o por otros directores de juego, llega un momento en que merece la pena crear partidas propias, a menudo llamadas «módulos». Aunque con la experiencia la tarea se vuelve sencilla, es bueno recordar que para crear un buen módulo hay que partir del clásico esquema visto en el cine, el teatro y la literatura: planteamiento, nudo y desenlace.

El planteamiento presenta un problema inicial: la corona real ha sido robada, se descubre el paradero de un legendario crucero estelar perdido, la familia Antino planea su venganza sobre el resto de familias mafiosas de Chicago… Todos son posibles ejemplos de la presentación y motivación de una historia. El nudo representa el desarrollo de la historia, describe los escenarios y gentes que se pueden encontrar los personajes, las escenas que pueden ocurrir si los jugadores interactúan con estos escenarios y momentos dramáticos que pueden llevar al clímax de la partida. Durante el nudo, hay que plantear (y escribir) escenarios posibles, teniendo en cuenta que los jugadores tienen libre albedrío y pueden tomar decisiones que les llevarán por otros derroteros diferentes a los planeados. Una ambientación detallada del universo de juego permite cubrir estos momentos en los que los jugadores se desvían de lo planeado. Finalmente, el desenlace es la forma en que la historia se resuelve… para bien o para mal. No es infrecuente un desenlace donde los personajes no consiguen resolver un misterio, dejan escapar al villano o incluso donde no sobreviven. Es precisamente esta posibilidad lo que hace que los juegos de rol sean tan apasionantes.

Aunque redactar todos los detalles de un módulo ayuda a interiorizar y dominar la aventura y la ambientación de la partida, no es necesario escribirlo como si fuera un suplemento de uno de nuestros juegos. Unas pocas notas en un papel y una buena memoria pueden servir mientras tengas claras las líneas maestras y los detalles primordiales.

Crear campañas

Para que una campaña tenga éxito y se prolongue en el tiempo, la trama de las partidas estará compuesta de múltiples subtramas que se van sucediendo a lo largo de las sesiones de juego. La trama es el argumento de orden superior de una campaña, el fin último que motiva a todos los personajes jugadores.

Se pueden distinguir dos tipos de tramas. El primer tipo de trama es aquella en la que todos los eventos y aventuras que ocurren giran en torno a un mismo objetivo. El segundo tipo es la trama en la que no hay un objetivo fijo, sino que el hilo conductor son los personajes o el escenario. Entre estos dos tipos tenemos el siempre interesante punto intermedio, en el que hay ciertas partidas que avanzan la trama y otras no.

Quizás ahora os preguntéis cuál es mejor y la respuesta es la de siempre: depende. ¿De qué depende? Pues de tus intereses como director de juego y de tus jugadores. Una partida con una trama definida suele ser interesante como una novela, de manera que los jugadores desean llegar al próximo capítulo para descubrir qué ocurre después. El método sin trama, por otra parte, es ideal para los grupos de juego que no disponen de mucho tiempo para reunirse (les resultaría difícil seguir tramas intrincadas) o que desean diversión sin compromisos de tiempo. Por último, las tramas de tipo intermedio suelen



ser una elección perfecta por su equilibrio entre el avance de la historia y la diversión sin complejos. ¿Que en una sesión de juego faltan un par de jugadores pero se quiere seguir una campaña? ¡Es un momento ideal para introducir una subtrama sin relación con la trama principal!

Para facilitar un poco más la tarea de mantener la trama con coherencia, os proporcionamos algunas claves que os ayudarán a preparar los vínculos entre acontecimientos de la partida:

- Identifica aquellos aspectos de la partida que pueden convertirse en bisagras y toma nota de ellos. Anota los detalles pertinentes y la relación que te sugieren. Anotar simplemente «comandante de la guardia» no es clarificador (¡o requerirá de una gran memoria!), pero sí lo es «El comandante de la guardia se ha visto humillado por la acción de los personajes. Si tuviera la oportunidad, actuaría contra ellos».
- Cada cierto número de sesiones, revisa tus notas, actualízalas si es necesario y descarta aquellos enlaces que ya no son pertinentes. Si es posible, utiliza alguno si es que no lo has hecho todavía.
- Mantén la coherencia argumental. Por muchas ideas malignas que se te ocurran, tampoco puede ser todo una oscura conspiración siniestra. Coge ideas, pero no bases la campaña exclusivamente en lo que ocurra o la campaña corre peligro de caer en el absurdo («¿Qué? ¿Así que el payaso de la fiesta de cumpleaños de Emily era el demonio que nos atacó hace quince sesiones? ¿Y en una vida anterior fue el lobo que nos atacó en el bosque? Pero… ¿qué tiene que ver eso con la amenaza contra la vida del presidente?»).
- Utiliza todos estos recursos para darle más juego a la historia, no para ir en contra de los personajes jugadores. Nunca está de más recordar que el objetivo de un juego de rol es crear y desarrollar historias, no una competición.
- El personaje de un jugador puede ser el objetivo de una subtrama. Quizá uno de los personajes comience una saga para recuperar una reliquia de su familia o puede que el personaje tenga un conocimiento que buscan todas las grandes compañías galácticas, que lo perseguirán con todos los medios disponibles… Esto puede dar mucho juego en una campaña, pero si usas este recurso con frecuencia, asegúrate de que el elegido no sea siempre el mismo jugador para que los demás no se sientan discriminados por la historia.
- Si puedes, pon por escrito en forma de esquema, o de cualquier otra forma que estimes oportuna, cómo se enlazan unas cosas con otras en tu campaña. Así tendrás un referente cuando tengas que añadir cosas o ver lo que ocurre por haber tocado cierto hilo argumental.

Dominio de las reglas

Las reglas del juego son la herramienta a través de la cual se resuelven las situaciones de incertidumbre. Sería ideal que la narración de la historia permitiera por sí sola la creación de una historia amena, equilibrada y que al mismo tiempo mantuviera el suspense y la tensión de la trama. La mayor parte de las situaciones descritas en una partida de rol se resuelven con la interpretación y la narración. Hablar con los personajes no jugadores, describir las acciones rutinarias de los personajes y del mundo en que se desenvuelve, todo se soluciona con una buena narración.

Pero, ¿cómo saber si cuando perseguimos al villano conseguimos darle caza? ¿Conseguimos evitar a tiempo la trampa mortal que se abalanza sobre nosotros? Nuestro personaje es ingeniero aeronáutico (nosotros no): ¿es capaz de interpretar correctamente los planos de un artilugio desconocido para hacerlo funcionar? Todo esto requiere utilizar los dados, que añaden un componente aleatorio a la acción, haciendo que el resultado no sea siempre el que esperamos. En todo caso, las reglas son para apoyar la historia, no para monopolizarla. Esta es una de las razones por las que el sistema **Hitos** intenta que las reglas sean pocas y sencillas. Aun así, a veces ocurre que no sabemos aplicar una regla, no la recordamos o el manual no contempla una situación. En cualquiera de los casos ofrecemos una solución:

«No sé cómo aplicar una regla». Seguramente la duda la habrás tenido antes de llegar a la partida, por lo que puedes preguntarles a tus jugadores cómo la entienden ellos y tratar de alcanzar un consenso. Si la duda te surge en medio de una partida tienes dos opciones: aplicar una solución sobre la marcha para mantener la acción o consultar a los jugadores, como hemos mencionado antes. Seguramente la segunda opción es la más adecuada, pero con frecuencia es más divertido continuar jugando, especialmente si la partida está en un momento de tensión dramática.

«Sé que existe una regla para esta situación, pero no recuerdo cuál es». Un vistazo al manual puede sacarnos de dudas, pero quizás ocurra como en el caso anterior y parar la historia para solucionar la duda no merezca la pena. En ese caso, quizás lo mejor sea adoptar soluciones de compromiso con los jugadores, quizás solventándolo con un modificador (bonificación o penalización) a la tirada de turno y siguiendo hacia delante. Este tipo de decisiones deben utilizarse con cuidado porque puede que al aplicarlas estemos perjudicando a los jugadores sin saberlo. Si a consecuencia de esa decisión el personaje ha sido secuestrado por los enemigos, quizás una forma de solucionarlo sea facilitarle que escape de sus captores en un momento posterior, en lugar de decir que eso no ha pasado y volver atrás.

«Las reglas no contemplan esta situación». Aunque las reglas intentan ser lo más generales posibles para abarcar todas las situaciones factibles, probablemente no hayamos sido capaces de abarcar absolutamente todas las circunstancias que pueden ocurrir en una partida. En general, la mecánica básica de resolver tiradas de **Hitos** te permitirá resolver las circunstancias, pero puedes echar en falta un sistema para algo específico. ¿Tú ambientación transcurre en un país similar al Japón feudal donde el *bushido* es un factor fundamental que da un sabor único a tus historias? ¿Crees que debería haber reglas concretas para combate con artes marciales orientales, en lugar de resumirlas en aspectos aplicados

en combate? Siéntete libre de explorar nuevas mecánicas, consensuándolas con los jugadores antes de una partida. El sistema **Hitos** es, como ya hemos mencionado, un sistema abierto que se puede beneficiar de tus propias aportaciones.

No te preocupes por memorizar las reglas. Cuanto más juegues, más fácil será aprenderlas sin necesidad de estudiarlas como si fuera un examen. Al fin y al cabo, ¡esto es un juego! Si te ayuda a sentirte más seguro cuando dirijas las primeras partidas, toma notas del capítulo de reglas, algo así como una chuleta con un resumen, indicando en qué páginas encontrar cada regla. En todo caso, puedes improvisar una regla y esperar al final de la partida para revisar cómo era la regla del manual o consensuar una nueva si no existe para una situación concreta. Insistimos, esto es un juego y las reglas no están para menoscabar la diversión. Así que en algunas ocasiones puedes aplicar el adagio «las reglas están para romperse».

Juntarlo todo

Una vez que tenemos preparada la ambientación, sabemos la duración que tendrá nuestra historia y tenemos las reglas preparadas, toca ensamblarlo todo. Es el momento de ponerse a dirigir. Antes de empezar podemos tener en cuenta las siguientes cosas:

- **Revisa las reglas** que sabes con seguridad que serán necesarias. Si relees las reglas de los apartados pertinentes antes de jugar, la partida transcurrirá con mayor fluidez. Como sugerimos más arriba, una chuleta con los números de página donde se encuentran las reglas también nos sería de utilidad.
- **Prepara los personajes no jugadores.** Algunos personajes no jugadores son más importantes para la trama que otros y es más probable que aparezcan durante la partida. Es conveniente tener algunas notas sobre detalles y características de estos personajes, porque cuando aparezcan tendremos menos que improvisar. Para los personajes de reparto, unas pocas palabras o frases son suficientes («El barman es un corpulento veterano de guerra con muchos tatuajes, es afable pero de aspecto fiero»). Ciertos personajes no jugadores son especialmente relevantes y pueden tener una hoja de personaje desarrollada como si fueran personajes jugadores, con sus características, habilidades e hitos que permiten activar aspectos.
- **Prepara los personajes jugadores.** Puede ser interesante que los jugadores creen sus personajes contigo delante, incluso días antes de que se juegue la partida. Así, como director de juego, puedes guiarlos en la preparación del personaje, tanto en la creación de la hoja como en aspectos relacionados con el historial y la ambientación. Alguna raza (¡si es que hay otras razas no humanas en nuestra ambientación!) puede ser poco conveniente para la historia o se pueden recomendar habilidades relacionadas con una profesión que dará juego durante la partida («Vendría muy bien que hubiese un capitán espacial» o «¿Has pensado en interpretar a un hechicero?»). Por último, conocer de antemano los antecedentes e historiales de los personajes ayuda a introducirlos en la trama.
- **Motiva a los jugadores y a los personajes.** Cuando los jugadores interpretan a sus personajes, se meten más en el personaje y se comprometen más con construir un desenlace para la historia si tienen alguna motivación. Si un jugador se hace un personaje cuyo objetivo prioritario es encontrar a su hermana secuestrada, asegúrate que las partidas ofrezcan motivaciones para lograr ese fin y, si de vez en cuando sus pesquisas lo llevan a indicios acerca del paradero de su hermana, ese jugador lo pasará mejor durante toda la campaña. Por supuesto, esto no siempre es posible, pero es conveniente tenerlo en mente. Por ejemplo, puede haber una partida que transcurra en un barco en alta mar durante la cual no tenga ningún sentido que aparezca un indicio sobre la hermana secuestrada.

No solo se puede motivar desde el punto de vista del personaje. Lo que los jugadores esperan de la historia también se puede utilizar para hacer la partida más amena para todos. Algunos jugadores prefieren las escenas de acción y combate, otros los desafíos mentales, otros la interpretación dramática… Si quieres que todos tengan algo de lo que más les gusta, pon la oreja y escucha sus opiniones.

- **Pide opinión** a los jugadores después de las partidas para que te cuenten qué tal lo pasan en la partida y cómo creen que podrían mejorarla. Las críticas (siempre que sean constructivas) son muy útiles para hacer mejor la labor de director de juego. Como en tantos otros aspectos de la vida, recibir críticas puede ser duro al principio, pero nos permite aprender. Además, también están las opiniones positivas, que en el contexto de un juego de rol son especialmente gratificantes.
- **Ten planes alternativos** a las escenas que te gustaría que se desarrollaran. Puedes tener preparada la escena final en una torre victoriana, donde tienes pensado que el malvado genio científico revele su plan en un discurso grandilocuente antes de activar una trampa mortal para acabar con los héroes. Pero, ¿y si los héroes deciden que no van a entrar a la torre? ¿Y si deciden esperar a que el malvado aparezca en otro lugar? ¿Y si se cambian de bando? ¿Y si se las apañan para derruir la torre con todo lo que contiene? Piensa en qué cambios podrían hacer los jugadores sobre lo esperado y qué ocurriría si los hicieran. Ten en cuenta estos «¿Y si…?» antes de llegar a la partida. En lugar de temer con ansiedad estos cambios, es mejor tener previstas escenas de contingencia y seguir simplemente un rumbo que sea lógico y plausible. Los cambios inesperados de los jugadores son, en realidad, un reto muy interesante para el director de juego y su capacidad para contar historias. Intentar forzar a los personajes a transcurrir por un raíl narrativo quita el libre albedrío a los jugadores, disminuyendo la diversión para todo el mundo.
- **Tomar notas** durante una sesión de juego permite recordar más adelante tanto información de la historia (el

nombre de ese personaje no jugador que has inventado sobre la marcha) como de reglas (si habéis consensuado durante la sesión la aplicación de una regla, es mejor no olvidar lo acordado). De vez en cuando es bueno pasar las notas a limpio para no tener docenas de notas inconexas.

- **Asumir el papel de director de juego** implica ser imparcial y ecuánime con todos los jugadores. Como personas quizá no podamos evitar que tal o cual jugador nos caiga mejor que los demás, pero durante la partida debemos evitar favoritismos. Si hay que hacer la vista gorda (ignorar una pifia de una tirada de dados) o levantar la mano (quizá ese monstruo infernal decida no rematar a un personaje caído), que sea a favor de una historia más divertida y amena, no a favor de una persona concreta. Ser el director de juego también implica ser árbitro y juez cuando hay una disputa acerca de las reglas. Si algún jugador no está de acuerdo, ya habrá tiempo de hablarlo tranquilamente después de la partida. Durante esta, es mejor que tomes una decisión y continúes con la narración de la historia.
- **Interpretar un papel es la esencia** de jugar al rol. De hecho, es su significado literal. A veces uno está tentado de hablar exclusivamente en términos de la mecánica de juego y decir cosas como: «Utilizo mi habilidad de subterfugio "Pico de oro" para convencer al portero de que me deje pasar». Abusar de ese tipo de frases suele conducir a que el juego se reduzca a términos de reglas y no a una interpretación, que es lo que hace interesante la historia. La historia habría ganado en riqueza si en la situación anterior el jugador hubiera dicho algo como: «Mire, soy el socio del señor Tolliver. Puede retenerme aquí toda la tarde y cuando llegue le explica usted por qué me ha hecho perder el tiempo. O puede dejarme pasar y yo le contaré lo eficiente que es usted y lo amable que ha sido. No sabe cuánto valora Tolli mis opiniones…». En caso de necesitar activar «Pico de oro» como aspecto para mejorar la tirada, es muy probable que ni siquiera hiciera falta decirlo con palabras.
- **Relajarse** es la mejor forma de que todo fluya. Intentar mantener el control de todo lo que ocurre durante un juego de rol es sencillamente imposible. Es muy difícil que todo salga bien a la primera, los imprevistos están a la orden del día dentro y fuera de la partida. Como ya hemos comentado anteriormente, los personajes pueden hacer que el rumbo de la historia vaya por un camino que no estaba previsto. Pero los jugadores, o el propio director de juego, pueden hacer cosas que también alteren el curso de la sesión. Podemos olvidarnos las hojas de personaje en casa, un jugador puede faltar a la sesión por múltiples motivos o podemos quedarnos en blanco mientras estamos describiendo una escena. No dudes en hacer recesos si no recordáis una regla, si los personajes revientan la trama de la partida a los diez minutos de empezar o si hay que incluir a un nuevo personaje porque ha venido a jugar nuestro primo del pueblo. Tómate tu tiempo, rectifica e improvisa soluciones, siempre con el objetivo en mente de disfrutar.

Si estamos jugando al rol es porque nos apetece jugar y esto es sinónimo de diversión. Aunque seas el director de juego y tengas más responsabilidades que un jugador normal, no olvides que debes pasarlo igual de bien que los demás. Un director de juego relajado y que se divierte es la mejor garantía de una partida de rol agradable.

Dirigiendo Hitos

Ya hemos hablado de que el sistema **Hitos** es un sistema ligero y general, una mecánica de reglas que pretende que la resolución de las situaciones con incertidumbre sea lo más rápida posible. Si tienes este manual en las manos, es posible que lo hayas elegido porque quieres un sistema de reglas para tu ambientación y no hay ningún juego específicamente creado para ese universo de juego. Quizá eres de los que sabe lo gratificante que puede ser preparar tu propio universo, una ambientación original y única que surge de tu imaginación. Todos tenemos muchas fuentes en las que basarnos para crear un nuevo mundo donde construir historias. Nos podemos inspirar en lo que leemos en libros y cómics, en lo que vemos en cine o televisión… Cualquier cosa que puedas imaginar es posible y las reglas de este manual pueden ayudarte a dirigir tus partidas en esa ambientación.

Pero, ¿y si aún no tienes claro qué ambientación quieres utilizar? Aquí puedes encontrar reglas para mundos donde hay superpoderes, magia o tecnología punta. Podrías elegir una ambientación medieval con brujas y demonios, pero también podría ser un medievo histórico donde no ocurra nada sobrenatural. La segunda guerra mundial es un escenario rico en historias bélicas, pero rico también en historias de espionaje, viajes, política e intriga. Pero, ¿no sería posible incluir en las partidas algo de magia? ¿Y si los personajes descubrieran que el Tercer Reich está usando hechiceros que hacen magia real para ganar la guerra? La saga de *Star Wars* es una *space opera* donde hay una fuerza mística que funciona casi como la magia en otros universos. Pero podríamos preferir una historia de ciencia ficción *hard*, donde los aspectos científicos estén más fundamentados y los viajes espaciales se parezcan más a los lanzamientos desde Cabo Cañaveral que a cazas monoplaza surcando el espacio más rápido que la velocidad de la luz. Piratas, ninjas, gladiadores, superhéroes, gánsteres, detectives, criminales, samuráis, oficinistas envueltos en una aventura que no se esperaban… Todos estos conceptos sugieren historias de aventuras.

No es necesario crear tu propio mundo de juego. Si una ambientación te gusta y ya existe algún universo detallado, puedes adaptar su contenido para crear tus historias. Puedes crear tu propio mundo con alienígenas invasores y una humanidad futurista que puja por la supremacía en la galaxia, pero también puedes adaptar el universo de *Starship troopers* o el de *El juego de Ender*.

El lugar donde se desarrolla la acción no es el único aspecto que hay que tener en cuenta para preparar una partida. Además de eso, hay que elegir un tono para las historias que se crean en la ambientación. Desde el extremo más realista (donde una bala puede matarte) hasta el más fantástico (donde los personajes protagonizan y contemplan proezas

asombrosas), tenemos una amplia gama de tonos para la narración. Otro tono posible para una historia es el humor, donde lo que ocurre, realista o no, está al servicio de una narración hilarante. A partir de la mezcla de ambientación podemos hablar del género de la historia.

Con género estaríamos refiriéndonos a lo mismo que cuando hablamos del género de una película: acción, terror, comedia, *thriller*… A continuación proponemos algunos géneros habituales de los juegos de rol, pero que en ningún caso son todos los que hay. Utilizando las reglas de **Hitos** cualquier género se puede reproducir.

- **Acción actual:** La historia se desarrolla en el mundo contemporáneo, aunque seguramente con alguna particularidad o centrado en un tema en concreto. Algunos ejemplos son partidas ambientadas en los conflictos actuales, en historias de espías o en conspiraciones e intriga al estilo de los *best-seller*s. Algunos ejemplos serían *El puño de Dios,* basado en la Guerra del Golfo, películas como *Skyfall* o series de televisión como *Homeland.*
- **Ciberpunk:** La partida se ambienta en un futuro cercano, muchas veces distópico y decadente, donde la sociedad se divide entre los que viven con todos los lujos y los que intentan sobrevivir como pueden. Habitualmente la tecnología es avanzada y existen los ciberimplantes, que sustituyen miembros orgánicos, y donde alguna forma de Internet tiene un papel importante. Una estética ochentera, crestas, cuero y tatuajes se mezclan con nanochips y rascacielos futuristas. A menudo, la tecnología se presenta como avanzada, pero a propósito se puede ver que está obsoleta ya en nuestro siglo XXI. Por ejemplo, un pandillero más ciborg que humano puede estar utilizando un teléfono móvil con antena y sin pantalla táctil. Ejemplos representativos son *Blade Runner, Akira* o *Johnny Mnemonic.*
- **Ciencia ficción:** Historias ambientadas en un futuro lejano, donde la tecnología ha avanzado sobremanera y hay naves espaciales, robots y especies diferentes de todos los puntos de la galaxia. Algunos ejemplos son *Dune, Star Wars, Pacific Rim* o la serie de televisión *Firefly.* Otras obras del género tienen un escenario más cercano en el tiempo y sus tramas no contienen elementos alienígenas y se acercan al género del *thriller* o suspense, como *Atmósfera cero; Yo, Robot* y *Minority Report.*
- **Fantasía medieval:** Puede ser el género clásico por excelencia de los juegos de rol, desde la aparición en los años setenta de *Dungeons & Dragons.* Los humanos viven en tierras fantásticas con elfos y enanos, rodeados de magos, dragones y muchos otros seres, con entornos basados en sociedades y tecnología del medievo y el Renacimiento. Algunos ejemplos son *El Señor de los Anillos, Crónicas de la Dragonlance* o *Canción de Hielo y Fuego.*
- **Fantástico:** Similar a la fantasía medieval, pero no necesariamente ambientado en el medievo, sino que puede basarse en una versión mágica del mundo actual, en otras épocas o en mundos completamente fantásticos alejados de la realidad. Ejemplos de este género son *Harry Potter, Las Crónicas de Narnia* o *Stardust.*
- **Histórico:** Partidas ambientadas en épocas históricas o en las versiones románticas de las mismas que nos han legado la literatura y el cine. Las temáticas más exploradas son la Edad Media, la época de la piratería o la Segunda Guerra Mundial, pero hay muchas otras. Algunos ejemplos de escenario son *La Isla del Tesoro, La Odisea, El Nombre de la Rosa* o las series de televisión *Black Sails, Roma* o *Shogun.*
- **Humor:** Más que un entorno de juego, el humor es uno de los tonos que podemos elegir para nuestras historias. El humor puede ser la base para una partida de rol, en combinación con cualquier otro de los géneros aquí descritos. Ejemplos representativos son las novelas de *Mundodisco*, los cómics de *La Mazmorra* o las películas de los Monthy Phyton como *Erik el Vikingo* o *La vida de Brian.*
- **Intriga:** Un género que se basa en el planteamiento de enigmas, como crímenes, misterios que llevan ocultos muchos años y oscuras historias de corrupción. Ejemplos son las historias (en novela, película o serie) de Sherlock Holmes, la serie *Twin Peaks* y la película *Memento.*
- ***Pulp:*** Aventuras en la época de entreguerras, con reinos inexplorados, nazis tratando de dominar el mundo y científicos locos. El ejemplo más conocido por todos nosotros seguramente sea cualquiera de las películas de Indiana Jones, pero hay otros muchos como la película *Sky Captain,* la antigua serie de televisión *Los cuentos del mono de oro* y la saga de *La momia.*
- **Superhéroes:** El género de los superhéroes trata de personas con poderes que los sitúan por encima de la humanidad y que se enfrentan a amenazas de su misma magnitud. Algunos ejemplos los tenemos en Superman, Spider-Man, Los Vengadores y El capitán América.
- **Terror:** El género del terror ha sido propuesto de muchas formas, desde el que se basa en la intriga de algo desconocido atormentando a los personajes hasta el puro gore. Los ejemplos son abundantes, pero citaremos *REC, Scream* y *En las Montañas de la Locura* como ejemplos.

Lejos de ser categorías excluyentes, cualquiera de los géneros anteriores puede mezclarse para obtener un género mixto. Así, *Alien, el octavo pasajero* mezclaría ciencia ficción y terror, *Un cadáver a los postres* y *Inside No. 9* tendrían humor a la par que intriga, la serie de televisión *Héroes* combina la intriga de la persecución de un asesino con una historia de superhéroes y los capítulos de *Agents of SHIELD* son una mezcla del género de superhéroes, acción actual y algunos toques de ciencia ficción.

Creando ambiente

Para jugar al rol hacen falta pocas cosas. Una mesa, tantas sillas como jugadores, dados, lápices, papel y un reglamento que nos permita regular lo que sucede cuando la narración no es suficiente. No obstante, hay algunas cosas que nos permiten mejorar la narración y que enriquecen la partida.

Personajes secundarios

Un elemento para enriquecer las partidas, muy relacionado con la propia construcción de la historia, son los personajes secundarios. Mientras los protagonistas son los personajes jugadores, el resto de individuos que aparecen en la historia son personajes secundarios a los que da vida el director de juego. Su grado de participación en la historia es muy variado y debe valorarse de antemano. Cuanta mayor importancia en la trama, mayor profundidad debería tener la preparación de ese personaje.

Si se trata de un personaje que aparece unos pocos minutos y que no tiene mayor relevancia para lo que acontece, podemos considerarlo un **figurante.** Los figurantes no necesitan rasgos de juego, como mucho una idea general de lo que se les da bien y lo que se les da mal por si fuera preciso alguna tirada (calculando a ojo sus atributos) y en ocasiones no necesitan siquiera un nombre, son sencillamente el recepcionista del hotel, la mujer que pasea por la calle o el hijo del herrero. Si por el desarrollo de la historia el personaje se vuelve más relevante siempre hay tiempo para definirlo con más detalle.

Si el personaje no jugador tiene más relevancia en la historia, supongamos que es parte del hilo conductor de una o varias sesiones de juego, podríamos hablar de un **actor secundario.** En estos casos normalmente es necesario tener definido un poco más el personaje, sobre todo en cuanto a su historial y carácter y también debe reflejarse en tu interpretación: giros lingüísticos particulares, tonos de voz propios, etc. Si además el personaje puede verse implicado en la acción de la historia, necesitará su propia hoja de personaje.

Por último, tenemos los **personajes no jugadores** que perfectamente podrían ser personajes jugadores, porque su importancia en la historia como aliados o como antagonistas es tal que están muy presentes dentro de la historia. Son coprotagonistas, por ello recomendamos tratarlos con el mismo nivel de detalle que un personaje jugador y deberían contar con sus propias hojas de personaje en todos los casos, teniendo presentes todas las características que puedan activarse como aspectos. El antagonista de una historia es el personaje más importante de la historia después de los personajes jugadores. Es más, mientras que si un personaje jugador cambia o desaparece, la esencia de la historia permanece igual, si es el antagonista el que se elimina, la propia historia deja de ser la que es. Los antagonistas pueden ser más o menos complejos, pero suelen poderse agrupar en una de las siguientes categorías:

- La **mente criminal** es un tipo de antagonista que suele presentarse como un genio, científico o inventor excepcional. Es un estratega con planes intrincados. Además, de una forma u otra, contará con recursos suficientes para llevar a cabo sus ideas. Como no suele destacar por sus habilidades físicas, la mente criminal contará con secuaces que lo protejan o artefactos y trampas diabólicas para acabar con los héroes que intenten atraparlo. Por su necesidad de reconocimiento, este villano prefiere contar sus planes a los héroes y esto suele ser una debilidad que le lleva con frecuencia a la perdición. Este antagonista, el típico villano de una historia de James Bond, suele perder sus bazas también ante la incompetencia de sus secuaces. Hugo Drax es la mente criminal en la historia de *Moonraker,* mientras que Síndrome lo es en *Los Increíbles.*
- Un **líder cultista** suele estar detrás de los movimientos de una secta cuando es esta la que motiva la aventura. Carismático y convincente, su palabra mueve a innumerables seguidores fanáticos que darían su vida por la causa con la promesa de una nueva vida mejor. Desde sacerdotes radicales de las iglesias existentes en la actualidad hasta líderes de sectas demoníacas o alienígenas, siempre usarán su autoridad para mandar hordas de secuaces contra los héroes, sin importar cuantas víctimas colaterales se produzcan. El líder cultista puede ser simplemente un humano con dotes de persuasión, sin embargo, en ocasiones servir a entidades extraterrestres o sobrehumanas puede haberle dotado de habilidades mágicas que lo convierten en un peligroso oponente. Su fanatismo puede llevarlo, en última instancia, a sacrificarse a sí mismo en un intento de arrastrar consigo a sus oponentes. Además, si se frustran los planes de la secta, el verdadero amo y señor puede manifestarse y castigar al líder sectario, digamos, de forma definitiva. Un líder cultista sería M, el villano de *Faust,* Thulsa Doom en *Conan el bárbaro* o Mola-Ram en *Indiana Jones y el templo maldito.*
- El ***capo di tutti capi*** está a medio camino entre el líder cultista y la mente criminal. No solo nos referimos al jefe en una organización mafiosa, sino a cualquier líder de una organización poderosa, habitualmente con recursos para ejercer la violencia. El dueño de una multinacional, el jefe de una banda criminal, un gobernador planetario o el dictador de una república bananera. Sus ambiciones pueden ser de muchos tipos y pueden ser más astutos o más directos, pero tienen en común que ejercerán su poder tanto como sea necesario para obtener sus objetivos. Vito Corleone es el ejemplo por excelencia de *capo di tutti,* aunque también ejercería este papel el *daimyo* Toranaga de *Shogun.*
- El **vengador despiadado** llevará a cabo sus acciones pensando que tiene la justicia de su parte. A veces realmente será así, pero los métodos que emplea serán ilegales, crueles en exceso y fuera de lugar. Sus actos desmedidos serán los que lo pongan en el punto de mira de los héroes. Suele ser un villano solitario actuando en el anonimato con un pseudónimo. Muy peligroso en combate y astuto en sus actuaciones, suele tener su perdición precisamente en su capacidad para ser implacable. Será fácil descubrir sus pautas y modus operandi y seguirá adelante con sus planes incluso aunque su identidad sea descubierta. A menudo, este tipo de villano encuentra su propio final intentando llegar a completar su venganza. El protagonista de *Un día de furia* sería un ejemplo de vengador despiadado o Joe Doe, el asesino de *Seven* que afirma castigar a los malvados.
- El **bruto descerebrado** tiene un físico imponente y utiliza sus habilidades de combate para conseguir lo que quiere, aunque a veces no sea el verdadero villano de la

historia que se esconde en un discreto segundo plano. Puede tener secuaces que se pliegan a sus deseos por miedo y bajo amenazas e intentará derrotar a los héroes de forma directa y brutal. Su falta de previsión e inteligencia suele ser su debilidad. En ocasiones, después se descubre que este antagonista era, en realidad, un lugarteniente o un siervo de otro villano más poderoso. En las historias de Batman, Bane es un antagonista de este tipo, mientras que el Kurgan es el bruto descerebrado de *Los inmortales.*

- El **loco peligroso** suele ser el antagonista que no sigue un plan coherente o predecible. Este villano está dispuesto a las cosas más aberrantes para llevar a cabo un plan que solamente tiene sentido en su cabeza y que dura hasta que pierde interés o se le ocurre otro plan distinto. Al confrontar a los héroes, nunca está claro cuál será el capricho del loco peligroso: puede decidir matarlos, atraerlos a su bando, rendirse para luego activar un plan aún más loco… Es precisamente el comportamiento errático lo que puede llevar a la derrota de este tipo de antagonista. El Joker sería un ejemplo de loco peligroso.
- Una **horda enfurecida** es un grupo donde la masa sustituye al individuo cuando sucede que en una historia no hay una cabeza visible que maneje los hilos. Un grupo de campesinos con antorchas y azadas, zombis levantados de sus tumbas o una marabunta de hormigas se puede considerar una horda enfurecida. La horda buscará arrasar su objetivo. Normalmente intentará acabar con los héroes de la forma más directa posible. Su carencia de líder o de planes elaborados son sus debilidades principales. Los caminantes de *The Walking Dead* son un ejemplo de horda enfurecida.
- Un **monstruo** puede ser un antagonista terrible, por su físico superior. Casi siempre es un ser descerebrado que solo quiere que lo dejen en paz, aunque a veces es un ser malvado con terribles planes. Puede no ser realmente un villano que ponga trabas a los personajes jugadores, sino un objetivo final que sirve como meta para la historia. El dragón Smaug es el monstruo de *El Hobbit* y el minotauro de Creta, el monstruo en la historia de Ariadna y Teseo.

Música

Las bandas sonoras de las películas y series de televisión nos evocan sus escenas con gran nitidez. La música en cualquier obra audiovisual influye bastante en su éxito o fracaso. Así que no es descabellado pensar que una música bien elegida puede ayudar a que nuestra historia tenga más color y un sabor especial. No se trata de poner cualquier música, sino de elegir qué temas pueden adaptarse bien a la historia que queremos contar.

No queremos distraer a los jugadores, por lo que los temas deberían ser poco conocidos para ellos, cantados en un idioma desconocido o directamente instrumentales. La música ayuda a ambientar las escenas y no debe protagonizarla. Esto implica que los jugadores no deben ponerse a cantar la canción ni el volumen ha de impedir que te escuchen.

La música tiene que ser accesible. Para realzar la escena y darle detalle y dramatismo, tiene que estar disponible en el momento en que se requiere. Si para acceder al tema idóneo para una escena de combate tienes que interrumpir la narración, es mejor no poner nada. Para cuando encuentres el tema en la lista de reproducción o en tu estantería de CD, los jugadores ya estarán hablando de otro tema, haciendo chistes fáciles o cualquier otra cosa. En todo caso, ya habrán perdido cualquier tensión que hubieran acumulado al principio de la escena de acción. Si quieres que un tema concreto aparezca en un momento concreto, la única solución es planificarlo de antemano y tenerlo disponible.

Puesto que las canciones o temas instrumentales tienen una duración limitada y nunca se puede anticipar cuánto va a durar una escena (sobre todo con tiradas de dados de por medio), una buena solución es tener listas de reproducción con varios temas adecuados para situaciones generales: acción, misterio, persecuciones, escenas relajadas…

Ten en cuenta las preferencias de tus jugadores en el ámbito musical al elegir los temas. Como hemos comentado, es bueno que no sean temas conocidos, pero tampoco deben ser piezas de un estilo que odie alguno de los jugadores.

La idea fundamental es provocar emociones mediante la música. Siempre es mejor acertar con un estilo musical que sea plausible en el universo de juego: *jazz* de saxofón en una historia de cine negro, música de zanfona en un barco pirata, música electrónica en una discoteca ciberpunk o ritmo de tambores en una épica batalla medieval, etc. Sin embargo, aunque el estilo no sea el idóneo, aún podemos evocar sensaciones mediante el ritmo y la velocidad de la música: una canción rápida acelerará a los jugadores hacia su objetivo o los mantendrá tensos en un combate y una canción lenta... bueno, la música amansa a las fieras.

Si lo que quieres reproducir son sonidos y no música, la planificación debe ser aún mayor. Existen pistas de audio dedicadas en exclusiva a ruidos: chirridos, puertas que se abren, agua que fluye, cataratas, viento huracanado, sonidos de bar, animales… En este caso hay que usar este recurso sonoro con mucha más prudencia para que destaque un momento puntual de la narración.

Recursos narrativos

La literatura, el cine y los cómics nos muestran de vez en cuando recursos para que la narración sea distinta a lo habitual. Son recursos que enriquecen la historia y le dan un aire fresco y especial. Estos recursos se pueden adaptar a nuestras partidas, mientras que se pueden crear otros recursos propios y únicos del formato de un juego de rol.

Doble rol

Una técnica propia de los juegos de rol es la del **doble rol.** Dos directores de juego se turnan en la campaña para dirigir: mientras uno dirige, el otro interpretará un personaje jugador. Cuando le llegue su turno de jugar usará el mismo personaje,

mientras el otro pasa a ser director de juego. Lo más sencillo es que las partidas de los dos directores de juego sean independientes, de forma que cuando uno dirige no tiene que preocuparse por el contenido de la siguiente partida, cuando haya cambio de director. Sin embargo, puede ser más satisfactorio para ambos que la trama tenga un objetivo bien definido, en lugar de un desarrollo flexible que dé cabida a diferentes tipos de historias y que a la vez puedan relacionarse fácilmente entre sí.

Aunque sea una obviedad, es importante que los directores de juego se pongan de acuerdo en la trama y en los detalles importantes. Un aspecto a considerar son los turnos. Con turnos nos referimos a los momentos en los que los directores de juego se alternan en su papel. Recomendamos que en lugar de alternar la dirección de la partida cada sesión se haga por arcos argumentales (historias), esto es, que cada director de juego dirija hasta acabar una trama, dure esta una, dos o más sesiones.

Con respecto a los personajes jugadores que van a interpretar los directores de juego, la principal recomendación es que no sean personajes principales de la trama de los jugadores. Por ejemplo, si quieres que uno de los jugadores sea el heredero al trono, no escojas al otro director de juego, que ya se lo está pasando bastante bien solito. Una variante del doble rol es que ambos jugadores usen personajes diferentes. Aunque esto puede generar problemas de coherencia («¿Cómo? ¿Que el paladín se ha vuelto a ir a su monasterio? ¡Van tres veces este mes!»). A cambio, esto permite que un personaje jugador no parezca tener cambios de personalidad repentinos, debido a las diferencias de interpretación de sus jugadores.

Por último, el doble rol suele requerir que los dos directores de juego tengan en cuenta que los arcos argumentales de sus tramas no deberían cambiar radicalmente la trama principal de la campaña. En el caso de que así sea, sería conveniente consultar o avisar al otro director de juego para que lo tenga en cuenta a la hora de preparar su siguiente trama.

Flashback y flashforward

Los *flashback* son escenas en las que los personajes recuerdan una parte de su pasado. Este recurso sirve para ampliar información sobre algo que ocurre actualmente en la trama, para hacer una revelación o para comprender mejor las acciones de los personajes.

El *flashforward* es idéntico al *flashback*, aunque con una particularidad, y es que la pequeña historia narrada no sucede en el pasado, sino en el futuro. Si el *flashforward* se centra en un personaje, esto implica que el mismo sobrevivirá a la historia en la que está involucrado, pero puede que eso no sea lo que se pretende explorar: se pueden introducir misterios nuevos mencionando cosas que se saben en el futuro pero no en el pasado (una muerte, un traidor, un cambio…) o proporcionar información que se va a descubrir de inmediato en el presente para sorprender presentándola en el futuro. Si el *flashforward* se centra en algo que no es un personaje, además de hacerse esto, se mantiene la incertidumbre de qué ocurrirá con los personajes.

Recomendamos que el uso de *flashforward*s sea mucho más limitado que el de los *flashback*s, dado que de otra forma el director de juego puede verse preso de sus propias profecías impuestas por lo que narra y verse obligado a mantener detalles de la historia que no desea. Los *flashfowards* son vistazos al futuro como espectadores, no revelaciones sobrenaturales de los personajes. Estos seguirán sin saber lo que les ocurrirá, pero los jugadores sí y tienen todo el derecho a exigir su cumplimiento.

Un recurso como este no requiere que los jugadores interpreten a sus mismos personajes, sino que durante una breve escena encarnen a cualquier personaje que sea necesario para comprender la historia. Los *flashback*s y *flashforward*s se explican de tres maneras diferentes: en primer lugar se pueden jugar como una escena cualquiera, en la que se explica superficialmente el carácter de cada personaje interviniente y se juega la escena; en segundo lugar pueden jugarse de una forma totalmente descriptiva, en la que el director de juego explica lo que ocurre. La tercera forma utiliza la complicidad de los jugadores para que la escena sea adecuada a la vez que divertida; en este caso, el director de juego explica a los jugadores que vayan a participar en la escena en qué va a consistir y les proporciona algo de tiempo para que la preparen. Después la representan en la mesa, ante todo el grupo, como algo más próximo al teatro que al rol. Lo que debería ocurrir ocurrirá, porque es algo del pasado o del futuro, pero la forma en la que ocurra (los diálogos concretos, las acciones, etc.) los definirán los jugadores que participan en la escena.

La historia dentro de la historia

Este recurso puede utilizarse para que los jugadores participen de la historia incluso cuando se están informando sobre algo ajeno a los personajes jugadores. El recurso consiste en jugar una especie de *flashback*, solo que los jugadores no interpretan a sus personajes, sino a los que protagonizan la historia de la que se están informando.

Imaginemos que los personajes encuentran un diario en una casa abandonada, comienzan a leerlo y en ese momento el director de juego, en lugar de informarles de lo que les ocurrió, les proporciona personajes nuevos, que son algunos de los muertos. Entonces juegan precisamente esa historia, de manera que sirve tanto como una historia autoconclusiva como de fuente de información para los personajes.

In medias res

Este término latino lo podríamos traducir como «en medio del asunto». Aplicarlo al juego es tan sencillo como iniciar un capítulo de una forma atípica, empezando por la mitad, por ejemplo. Puede que la sesión comience con un tiroteo en el que los personajes jugadores deben hacer lo posible por sobrevivir y, aún sin acabar la escena, se inicia un largo *flashback* que explica cómo han llegado los personajes a esa situación. En algunas películas y series de televisión que explotan este recurso, suele presentarse la acción in medias res y después de esa escena comienza otra con una cabecera que reza, por ejemplo, «24 horas antes».



Capítulo 13. Ambientaciones

El sistema **Hitos** no deja de ser en cierto modo una caja de herramientas para la creación de ambientaciones para juegos de rol desde el punto de vista de las reglas. Es decir, permite trasladar las particularidades de un mundo ficticio a términos de juego.

Para desarrollar una ambientación (o adaptar una ya existente) al sistema de juego **Hitos** debemos realizar tres pasos: determinar la ambientación, elegir los elementos del sistema que se emplearán y, por último, concretar el reglamento en la ambientación elegida.

Determinar la ambientación

Tanto si escoges una ambientación que te guste (de una saga de novelas, una película, un videojuego, etc.), como si la creas desde cero, tenemos que definir la ambientación. El grado de detalle depende de tus intereses como creador y puede ir desde responder a las cinco preguntas básicas (¿Qué? ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué?), hasta desglosar detalladamente todas y cada una de las particularidades de la ambientación. Sea como sea, antes de pensar en las reglas, se debe saber cómo es la ambientación que se va a desarrollar.

Si analizas algún otro juego de rol al que hayas jugado, verás que en el fondo todos los desarrolladores han tomado una serie de decisiones sobre qué aspectos van a ser importantes y eso se traslada a los elementos del sistema de juego que emplean, como veremos a continuación. Como ejercicio de desarrollo, puedes escribir unas líneas maestras, una serie de frases cortas (no muchas, entre tres y cinco seguramente sean suficientes) que resuman esas bases de la ambientación. En la tabla 38 te ofrecemos un listado de las líneas maestras de algunas de las publicaciones de **Nosolorol Ediciones** para que te sirvan de ejemplo.

Elegir los elementos del sistema

Una vez determinada la ambientación, tenemos que considerar cuáles son los elementos distintivos de la misma desde el punto de vista de las reglas. Los capítulos de esta guía son realmente formas de implementar en el juego ciertas peculiaridades a las que queremos dar importancia en nuestras partidas. Esto implica la primera y principal decisión del desarrollador de la ambientación: ¿Qué reglas de este libro voy a emplear? Por ejemplo, si quisiéramos hacer una partida en una ambientación realista basada en la actualidad, ¿necesitaríamos reglas de razas, ciencia ficción o magia? Seguramente no. Ahora bien, si la ambientación se basa en un futuro cercano donde la manipulación genética ha perfeccionado la procreación hasta crear diferentes castas, es posible que debamos recurrir a las reglas de razas. Si además el hecho de que los personajes pertenezcan a una empresa es relevante, quizá debamos utilizar las reglas de organizaciones.

Dado que hablamos de algo profundamente creativo, resulta imposible para los autores de esta guía aportar unas pautas unívocas, por lo que solamente daremos un principio clave: utiliza las reglas de este libro que mejor te ayuden a contar las historias que deseas contar.

Al elegir los elementos del sistema, puede revisarse el listado de frases cortas elaborado en el paso anterior y relacionarlo con los elementos del sistema.



Los puntos de personaje

Una cuestión que suele resultar controvertida es cuántos puntos de personaje deben fijarse para los personajes jugadores y para los personajes no jugadores en cada ambientación. En el apartado de creación de personajes (página 12) se han establecido unas guías basándose en el tono de la ambientación (desde algo típicamente superheroico a aventuras protagonizadas por personas comunes). Esa debería ser la referencia a la hora de fijar los valores para personajes jugadores.

Con respecto a los personajes no jugadores, debemos recordar la enorme diversidad de estos y que, por tanto, resultaría contraproducente establecer unos valores estándar. Cada personaje no jugador tendrá los puntos de personaje que necesite tener y si fuera necesario establecer un valor, puede utilizarse como referencia la misma que se utiliza para los personajes jugadores.

Dicho de otra forma, cada elemento de la ambientación que sea destacable debería tener un reflejo en el sistema.

Concretar el reglamento

Una vez decididas las partes de las reglas del sistema **Hitos** que vamos a utilizar, la mayor parte del trabajo ya está hecha. Ahora solamente falta concretar estas reglas en la ambientación: si vamos a emplear especies, desarrollarlas; si vamos a emplear vehículos, desarrollar los principales de la ambientación; si vamos a emplear alguna clase de poderes mágicos, definir si será magia o brujería… Probablemente sea esto lo que nos consuma más tiempo, pero habiendo realizado una reflexión adecuada en los pasos previos, será cuestión de ir aplicando a nuestra ambientación todo lo descrito en esta guía.

¡Veamos cómo funciona!

En este capítulo te proponemos las líneas maestras de cinco ambientaciones diferentes. Son solamente ejemplos de cómo se pueden utilizar las reglas de esta guía genérica del sistema **Hitos** en diferentes universos de juego. Cada ambientación tiene una descripción general del mundo de juego y sus características principales. También se ofrecen ideas de aventuras y, en su caso, reglas especiales. Por último, se mencionan los capítulos de reglas que serían útiles para sacar el mejor partido a cada ambientación. Cada una de ellas va acompañada de una tabla en la que se explican qué decisiones de diseño se han tomado, ilustrando los tres pasos de creación de ambientaciones.

El Sol en guerra

—Sargento, escuadra Bravo en posición. No hay signos de atmósfera respirable, debe de haber una brecha en algún sitio.

La frase restalló dentro del casco de todos los Psi-corps entre ruido de estática. El sargento Maxwell activó mentalmente el comunicador de su traje.

—Recibido, líder Bravo. Ya lo han oído, señores, no hay aire. Conectad el suministro de oxígeno de la munición o tendremos que defendernos a patadas.

Tabla 38: Líneas maestras

Juego de Rol	Líneas maestras
Aquelarre	✝ Edad Media española. ✝ Las dificultades del mundo real, duro y brutal, se mezclan con el mundo de las brujas y los demonios. ✝ Las leyendas y criaturas míticas son, a menudo, reales y peligrosas.
Cultos Innombrables	✝ Basado en los relatos de H. P. Lovecraft. Historias de terror desde el punto de vista del cultista. ✝ Cultos ocultistas luchan en la sombra por el poder en la actualidad. ✝ Existen criaturas extrañas, dioses primigenios y alienígenas.
El Reino de la Sombra	✝ Fantasía épica ambientada en Valsorth, una tierra de fantasía poblada de diversas razas como elfos y gigantes azules. ✝ Existen todos los elementos clásicos de la fantasía (magia, bestias fantásticas, etc.).
Eyes Only	✝ Historias de espionaje, agencias gubernamentales y privadas, terrorismo y crimen. ✝ Pueden existir elementos sobrenaturales a discreción del director de juego.
La Mirada del Centinela	✝ En Betlam, una ciudad moderna, grande y compleja, además del crimen convencional se encuentran criminales enmascarados. Un equipo de justicieros colabora para combatir el crimen, al tiempo que mantienen viva la leyenda del Centinela, el vigilante. ✝ No existen los superpoderes, aunque sí algunos desarrollos tecnológicos superiores a lo esperado.
Unrealms	✝ En nuestro mundo, criaturas de fantasía han permanecido ocultas a los ojos de los hombres, viviendo entre nosotros. ✝ Existe la magia y todo tipo de razas fantásticas.

Con un gesto de su mano, hizo avanzar a la escuadra Alfa hasta la segunda puerta automatizada. Mientras dos de los comandos cubrían la entrada, un tercero se acercó a la plancha metálica e inclinó la cabeza, como si escuchara. Maxwell no necesitó explicación, su soldado estaba intuyendo la presencia de vida en la estancia al otro lado de la puerta. El soldado asintió con la cabeza, levantó una mano y enseñó dos dedos. Como una máquina bien engrasada, los comandos tomaron posiciones mientras el técnico provocaba la apertura de la compuerta. Con un chasquido, la plancha dejó paso libre y la escuadra de cinco hombres entró en tromba con las armas listas. Cuando el minero neptuniano se abalanzó sobre ellos, enfundado en un traje de vacío y blandiendo un pico rudimentario, sus alaridos de rabia se confundieron con los estallidos de las armas automáticas. La escuadra volvió a avanzar antes siquiera de que el cuerpo del minero quedase inmóvil tras su desplome.

—Bravo, aquí Alfa. Contacto con los mineros de la sección 23. Otro chalado igual que los anteriores. Se acabó el sigilo, buscamos a un segundo objetivo…

El sargento interrumpió su frase a la mitad, asaltado por una náusea repentina. Por un momento, la visión se le tornó borrosa y oscura. Al mirar a su alrededor comprobó que sus soldados parecían estar en un estado similar. A pesar de los cascos cerrados, por sus posturas encorvadas se podía adivinar que no estaban en plena forma. Apenas two tiempo de gritar un aviso cuando algo parecido a una guadaña atravesó

Tabla 39: Principios clave

Juego de Rol	Líneas maestras	Reglas que usan
Aquelarre	✝ Edad Media española. ✝ Las dificultades del mundo real, duro y brutal, se mezclan con el mundo de las brujas y los demonios. ✝ Las leyendas y criaturas míticas son, a menudo, reales y peligrosas.	✝ Sin reglas específicas. ✝ Brujería (será necesario desarrollar efectos concretos acordes con la ambientación). ✝ Bestiario (será necesario crear criaturas específicas).
Cultos Innombrables	✝ Basado en los relatos de H. P. Lovecraft. Historias de terror desde el punto de vista del cultista. ✝ Cultos ocultistas luchan en la sombra por el poder. ✝ Existen criaturas extrañas, dioses primigenios y alienígenas.	✝ Terror y salud mental. ✝ Organizaciones (cultos). ✝ Bestiario (será necesario crear criaturas específicas).
El Reino de la Sombra	✝ Fantasía épica ambientada en Valsorth, una tierra de fantasía poblada de diversas razas como elfos y gigantes azules. ✝ Existen todos los elementos clásicos de la fantasía (magia, bestias fantásticas, etc.).	✝ Razas (será necesario crear a los gigantes azules). ✝ Magia (hermética, será necesario crear conjuros específicos) y bestiario (será necesario crear criaturas específicas).
Eyes Only	✝ Historias de espionaje, agencias gubernamentales y privadas, terrorismo y crimen. ✝ Pueden existir elementos sobrenaturales a discreción del director de juego.	✝ Organizaciones. ✝ Ciencia Ficción (opcional, posiblemente la mayor parte de efectos no requieran de reglas específicas). ✝ Si se desean elementos sobrenaturales, deberán elegirse de manera específica según los deseos del director de juego.
La Mirada del Centinela	✝ En Betlam, una ciudad moderna, grande y compleja, además del crimen convencional se encuentran criminales enmascarados. Un equipo de justicieros colabora para combatir el crimen, al tiempo que mantienen viva la leyenda del Centinela, el vigilante. ✝ No existen los superpoderes, aunque sí algunos desarrollos tecnológicos superiores a lo esperado.	✝ Ciencia Ficción (implantes y mutaciones. A discreción del director de juego puede incorporarse la psiónica).
Unrealms	✝ En nuestro mundo, criaturas de fantasía han permanecido ocultas a los ojos de los hombres, viviendo entre nosotros. ✝ Existe la magia y todo tipo de razas fantásticas.	✝ Razas (las incluidas en este manual y otras que puedan desarrollarse). ✝ Magia (hermética y salvaje).

la armadura corporal del Psi-corp apostado en retaguardia, pero no era una guadaña.

A pesar de la visión borrosa, el sargento pudo distinguir que la hoja no era metálica, sino irregular y de un material parecido a la quitina de un cangrejo. Sin embargo, lo más desconcertante era que esa especie de guadaña surgía directamente del hombro del atacante, un minero con el traje de vacío reglamentario, pero con la escafandra rota. La cara del hombre era una mueca de odio, con las facciones desencajadas, la boca abierta y los ojos enrojecidos y saltones, como a punto de estallar. Cómo conseguía respirar sin atmósfera era un misterio, pero Maxwell tenía problemas más urgentes que atender. Centrando sus pensamientos, tal y como le habían entrenado, ignoró la náusea y el sabor metálico que tenía en la boca. Focalizando sus pensamientos, se deshizo del malestar y se preparó para el combate. El comando que había sido atravesado por la guadaña orgánica estaba muerto sin duda, así que Maxwell levantó su rifle y ladró a través del comunicador:

—Fuego a discreción, acabad con esa cosa.

En el siglo XXXI, la humanidad ha prosperado más allá de la Tierra. Los planetas del Sistema Solar y sus satélites han sido colonizados. *El Sol en guerra* nos presenta un universo donde la humanidad se ha expandido para sobrevivir, pero llevándose consigo su herencia: la ambición desmedida y su gran capacidad de crear bandos y guerras. Además, los últimos siglos han visto el desarrollo del homo sapiens a una nueva etapa de la evolución. Aparentemente, el ser humano tiende a alcanzar su potencial mental mostrando habilidades psíquicas. Pero la realidad es bastante más complicada…

Ambientación

La Tierra hasta el siglo XXXI

A lo largo de los últimos mil años, la Tierra ha sufrido varios conflictos a nivel mundial. Durante parte del siglo XX y hasta el siglo XXII, la disuasión nuclear evitó que se produjeran guerras a este nivel. Sin embargo, la escasez de recursos y las hambrunas en los países más civilizados llevaron a conflictos cada vez más violentos. Durante los siglos XXIII y XXIV se produjeron épocas de guerra constante. Para empeorar las cosas, varias corporaciones privadas, por aquel entonces más poderosas que muchos países, se unieron a los conflictos para proteger sus intereses. Las viejas disputas por fronteras dieron paso a la búsqueda de recursos allí donde estuvieran y las nuevas potencias lucharon entre sí, sin importar si eran países o corporaciones.

Se inventaron nuevas formas de hacer la guerra, como los láseres orbitales, las Microondas de Destrucción Masiva (MDM) o los nanobots asesinos. Algunos países volvieron al viejo sistema de enviar oleadas de soldados como carne de cañón hasta agotar al enemigo y de paso aliviaron parte de su superpoblación. Lo único que podría decirse a favor de la sensatez de las potencias mundiales es que no se disparó ni un solo proyectil nuclear durante el periodo de guerras.

La conquista del Sistema Solar

Como es habitual, el desarrollo de nuevas formas de matarse conllevó aplicaciones civiles que, finalmente, permitieron la salvación de la raza humana. Todo lo aprendido en la guerra orbital mejoró la tecnología para desplazarse más allá de la atmósfera terrestre. La Luna fue uno de los objetivos más codiciados durante el periodo de guerras, por lo que las lanzaderas y transportes espaciales tuvieron un auge nunca visto. Los esfuerzos diplomáticos de las potencias, unidos a las estimaciones de que los recursos de la Tierra no durarían más de una década, consiguieron reorientar los esfuerzos en proyectos comunes. La colonización de la Luna y Marte fueron los primeros objetivos. Se reabrieron viejos proyectos sobre terraformación, abandonados hacia dos siglos. El coste desorbitado de transformar planetas para albergar vida humana se convirtió en un problema menor, enfrentado con la alternativa: la extinción.

Desde entonces, la humanidad se ha expandido por el Sistema Solar. La Luna y Marte han sido terraformados con éxito y son actualmente los mayores proveedores de recursos naturales y comida para el núcleo de la civilización humana. Mercurio y Venus, en cambio, están demasiado cerca del Sol para una terraformación completa, por lo que solamente disponen de bases subterráneas donde subsisten unos pocos millones de humanos, explotando valiosos recursos minerales. Ceres, el planeta enano en órbita más allá de Marte, resultó ser un paraíso muy fácil de adaptar a la vida humana y es ahora un destino turístico soñado por los ciudadanos más pudientes.

En cambio, otros cuerpos celestes todavía se resisten a este proceso. Júpiter es de interés por los fluidos gaseosos de los que está compuesto; dos de sus satélites, Ío y Europa, han sido adaptados, mientras que Ganímedes y Calisto están aún en plena terraformación. Saturno, por su naturaleza gaseosa y la velocidad a la que viajan las partículas de sus anillos, resiste aún la exploración de sus recursos, sin embargo una buena

Tabla 40. *El Sol en Guerra*

Ambientación	Líneas maestras	Reglas a emplear	Concretar el reglamento
El Sol en Guerra	✝ La humanidad en el Sistema Solar, dentro de mil años. ✝ Existen poderes psíquicos ✝ Algunos de los psíquicos se convierten en mutantes ✝ Se han colonizado todos los planetas o sus satélites	✝ Ciencia ficción ✝ Vehículos	✝ Ciberimplantes, mutaciones, robots, psiónica. Algunos vehículos o edificios podrían tener protecciones energéticas ✝ Deben crearse vehículos adecuados para la ambientación



parte de su satélite más grande, Titán, está adaptada a la vida terrestre y es objeto de múltiples disputas por los derechos de explotación. Las atmósferas de Urano y Neptuno son tan densas que la terraformación no tendría un efecto completo. Sin embargo, se han establecido bases permanentes y las potencias están dedicando cada vez más recursos en ampliarlas, debido a la presencia de minerales y, sobre todo, diamantes.

Por último, solo unos cientos de humanos habitan en el planeta doble Plutón-Caronte, el último sistema planetario en ser alcanzado y aún no se sabe si podrá ser terraformado en el futuro. Mientras tanto, se continúan las excavaciones para investigar su potencial a partir de las pequeñas bases mineras. Aunque ninguna astronave ha superado todavía el cinturón de Kuiper, no se descarta que la exploración de los colonos humanos continúe más allá del Sistema Solar.

Los viajes estelares del siglo XXXI son posibles gracias a la tecnología avanzada. La velocidad de la luz es aún un objetivo inviable, aunque se ha llegado a alcanzar una centésima parte. Mientras que las primeras colonias tardaban meses en recibir nuevas naves con suministros, los nuevos propulsores permiten alcanzar las colonias más cercanas en cuestión de horas y las más alejadas, en menos de un mes. Por supuesto, estas son condiciones óptimas, cuando la trayectoria se ha planificado en un momento en que las órbitas de los planetas están más cercanas. En los casos desfavorables, los planetas estarán más alejados y además hay que sortear el Sol, añadiendo una cantidad considerable de tiempo al viaje y complicando la trayectoria. Por tanto, incluso con las avanzadas naves espaciales, un viaje interplanetario es una cuestión seria (y cara) que no se debe afrontar sin cuidadosa planificación.

No obstante, los nuevos propulsores solo están preparados para naves espaciales de tamaño pequeño, capaces de albergar a un par de docenas de personas y una carga limitada. Esta tecnología punta no ha resuelto aún cómo llevar a las mismas velocidades a naves más grandes. Los grandes cargueros, que transportan mercancías importantes o piezas de equipamiento para desarrollar las colonias o los enormes navíos de combate de las potencias, aún deben desplazarse a velocidades más lentas. Esto suele multiplicar por diez el tiempo en alcanzar un destino planetario y a menudo, las tripulaciones de estos navíos se someten a tratamientos de animación suspendida para realizar estos viajes. No porque el viaje suponga un envejecimiento excesivo para los pasajeros, sino para ahorrar reservas de oxígeno y alimentos a bordo. Cuando se transportan tropas o gran cantidad de colonos, esta medida es necesaria.

Las potencias

La paz relativa que siguió a los dos siglos de guerras duró únicamente hasta que la expansión finalizó en los confines del Sistema Solar. Aunque los planetas terraformados y las bases permanentes aliviaron la superpoblación y reavivaron el comercio entre potencias, pronto todo volvió a la normalidad. Cuando los acuerdos comerciales no fructifican, los conflictos y la violencia no tardan en aparecer. Al igual que en el resto de la historia de la humanidad, estallaron conflictos armados, alianzas, traiciones, reconciliaciones y tratados. En los seis siglos posteriores al comienzo de la expansión espacial se han dado todas las combinaciones posibles de guerras entre las grandes potencias. De los cientos, tal vez miles, de países y corporaciones de gran calibre que han surgido y desaparecido, merece la pena nombrar algunos que han prosperado con los siglos:

La Unión Paneuropea (UP) fue la amalgama superviviente de la mayoría de países americanos y europeos. El capitalismo galopante de la UP tuvo un enorme retroceso cuando muchas empresas que dotaban de riqueza a esta agrupación decidieron emanciparse y emprender sus propios dominios en territorios independientes y en las nuevas colonias del Sistema Solar. La UP resultante necesitó de sus propias agencias gubernamentales para sobrevivir y permanecer en la carrera por el poder económico. Aunque la UP siempre estará dispuesta a comerciar con otras potencias, el presidente de la UP tampoco dudará en ordenar acciones militares.

La Federación Internacionalista Soviética (FIS) ha sido enemiga tradicional de la UP desde los inicios del arcaico comunismo terrícola. Controlada por la Überduma, la FIS dirige a su vez con puño de hierro sus bases y colonias, permitiendo pocos acuerdos comerciales con corporaciones privadas.

La Esfera Pacificoasiática ha cobrado protagonismo en el último siglo. Su activo principal siempre fue la cantidad bruta de ciudadanos que estaba dispuesta a utilizar en campañas de expansión espacial. Los parajes más inhóspitos del Sistema Solar fueron colonizados por pioneros de la Esfera. Aunque muchas misiones tuvieron como consecuencia la muerte de todos los colonos, la Esfera Pacificoasiática siempre estaba dispuesta a enviar una misión de reemplazo. En la actualidad, algunas de las materias primas más exóticas y caras del Sistema Solar son propiedad de la Esfera. El auge económico resultante ha permitido que esta potencia se acerque a pasos agigantados al resto en cuanto a tecnología y a capacidad bélica.

Bélgica es un país de la Tierra que apenas ha variado sus fronteras en el último milenio. Curiosamente, después de que su capital fuera la sede de la arcaica Unión Europea, ahora es el único país del continente que no pertenece a la UP. Su poder reside en las finanzas, a pesar de no contar con industrias propias, ni un gran número de ciudadanos, ni poder bélico, su influencia económica suple todas las carencias. Bélgica está presente en prácticamente todos los acuerdos comerciales de alto nivel y es un país socio capitalista en todos los proyectos de investigación y desarrollo en los que puede participar. Alquila personal, naves y mercenarios por todo el Sistema Solar, de forma que sus intereses siempre están bien protegidos.

Hexacom fue una de las primeras corporaciones terrícolas en declarar la guerra (y vencer) a una nación. También fue la primera en tener una legislación que convertía a sus trabajadores en ciudadanos de la empresa. Así, el consejo de dirección de Hexacom consiguió poder soberano. Rivaliza en poder y ritmo de expansión con la UP y la FIS.

Sin-Sorg comenzó su andadura como una empresa proveedora de materiales militares para la Esfera Pacificoasiática, con una prometedora línea de Investigación y Desarrollo en combustibles y propulsión. Es la primera corporación con origen marciano que ha llegado a tener presencia en más de tres planetas. Como todas las corporaciones, desde que comenzó una expansión propia, Sin-Sorg ha entrado en todos los negocios propios de una nación, incluyendo la gestión de sus ciudadanos.

Black Space no puede considerarse una potencia en el sentido estricto de la palabra. Su modelo de negocio no incluye la gestión de poblaciones y recursos naturales, sino que ofrece sus tropas de mercenarios alterados genéticamente al mejor postor. Sin embargo, allí donde hay tropas de Black Space, sus ejecutivos adquieren poder político. Esto hace que esta corporación tenga poder de decisión en muchas colonias y bases.

El Homo Mentalis

Durante el último siglo, la evidencia inapelable de habilidades psíquicas en seres humanos ha entusiasmado a la comunidad científica. Algunos humanos han desarrollado lo que podría denominarse poderes psiónicos, capacidades de la mente que les permiten intuir eventos antes de que ocurran, influir en otros seres por factores no atribuibles al carisma o a la persuasión, alterar las propias funciones fisiológicas o incluso provocar daño en otras personas sin contacto físico. Las hipótesis sobre la génesis de estos poderes son múltiples, desde quien sostiene que es el siguiente paso de la evolución natural del ser humano, hasta quien dice que son los entornos difíciles los que activan estas capacidades latentes en toda persona.

Lo que sí es cierto que se han encontrado más casos de personas con estas capacidades entre los ciudadanos y colonos de los planetas más alejados del Sistema Solar. Los entornos de Saturno, Urano, Neptuno y Plutón son los que contienen una mayor proporción de sujetos con estas capacidades especiales. Sin embargo, tampoco son desconocidos los casos en el resto de planetas, incluyendo la Tierra. En todo caso, la proporción aún sigue siendo pequeña: desde uno entre cien en los planetas exteriores hasta uno entre un millón para los planetas más cercanos a la Tierra.

La realidad sobre el origen de estas aptitudes psiónicas es bien distinta a todas las hipótesis propuestas. Cuando Titán fue colonizado y se comenzó la terraformación, se despertó de una hibernación de muchos miles de años a una colonia de microorganismos inactivos por falta de anfitriones viables. Estos microscópicos seres se comportaron como parásitos, infestando a algunos colonos. La interacción de estos parásitos con el cerebro humano es lo que propicia el desarrollo psiónico. Los microorganismos, al ser de origen alienígena, escapan a los análisis médicos habituales. Esto, unido a que los poderes psiónicos no se manifiestan de forma inmediata ni en todos los sujetos infectados, no ha permitido que se descubra la presencia de estos parásitos.

El contacto de los primeros colonos de Titán con otros viajeros llevó la infección a la Tierra hace décadas, con lo que los parásitos están presentes en prácticamente todas las colonias humanas del Sistema Solar. No está claro cómo se reproducen los parásitos, ni qué humanos son idóneos como anfitriones. Una vez infectado, es muy probable que un humano propague la infección a su descendencia, si la tiene, y a sus seres queridos. Algunos animales pueden ser infectados, pero suelen desarrollar tumores y cáncer rápidamente, por lo que mueren mucho antes de que el animal desarrolle comportamientos extraños o aptitudes psíquicas.

La razón por la que se dan más casos de capacidades psiónicas en las colonias exteriores es porque la cercanía al Sol adormece a los parásitos. Cuanto más lejos de la órbita de la estrella, más activos están y mayor es la probabilidad de su propagación y desarrollo. Por ejemplo, un viajero ocasional a Plutón puede quedar infectado en su estancia allí, pero si vuelve en un breve lapso de tiempo a planetas cercanos al Sol puede que nunca desarrolle las habilidades especiales. Por el contrario, un ciudadano de Plutón que ya ha desarrollado las capacidades las llevaría consigo a la Tierra.

La mente colmena y la mutación

La infestación parasitaria no sería más que una bendición para la raza humana si no llevara consigo otro tipo de consecuencias. Las personas infectadas con el parásito tienen una cierta tendencia a reunirse y formar grupos cohesionados, que pueden ser desde un club de ocio hasta una secta fanática. En ocasiones, y más frecuentemente cuanto más activos son los parásitos, las personas infectadas desarrollan mutaciones físicas. En los sistemas exteriores esto es especialmente evidente.

De la mano de las mutaciones vienen problemas de conducta, que se agravan cuanto más avanzado está el proceso, hasta la locura y la muerte. A lo largo de los últimos años, se han ido encontrando casos cada vez más frecuentes de revueltas armadas sin sentido, canibalismo, guerras civiles... Sobre todo en planetas más alejados del Sol que la Tierra, aunque esta tampoco se salva por completo. El salvajismo y brutalidad de algunas de estas erupciones de violencia, así como la relación cada vez más evidente de estas con el desarrollo de mutaciones físicas en seres humanos y, por ende, con las aptitudes psiónicas, ha hecho que se creen cuerpos de élite para enfrentar estos casos de psicosis espacial. Son los llamados Psi-corps.

La Facultad y los Psi-corps

La Facultad es una institución creada en colaboración de múltiples potencias. Es una de las pocas iniciativas con esfuerzo común que se han mantenido a lo largo del tiempo. Su objetivo es estudiar las habilidades psiónicas humanas y su posible relación con las mutaciones y los desórdenes de comportamiento. Gracias a esto la psicología tuvo un auge como disciplina científica, grandes fortunas se invirtieron en investigación y a lo largo de los años los psicólogos pudieron reunir muchas evidencias acerca del uso de la mente, desarrollando programas de entrenamiento para psíquicos.

Por supuesto, las potencias intentaron estudiar todo esto por su cuenta, pero la falta de éxito y la urgencia para decidir si los

poderes psiónicos son una amenaza potencial para la humanidad llevaron a crear esta institución. Con sede principal en la Tierra, la Falcultad cuenta con muchos recursos aportados por diferentes potencias, incluyendo las naves espaciales más rápidas y permisos diplomáticos válidos en la mayoría de las colonias. Goza de bastante autonomía e independencia, hasta el punto de tener su propio brazo militar con la excusa de proteger a los equipos que investigaban en trabajos de campo (otras gravedades, satélites, planetas, espacio profundo, etc.).

Estos soldados altamente entrenados recibieron el nombre de Psi-corps. Algunos piensan que era un chiste por ser el ejército privado de los psicólogos. Además, muchos de los soldados de asalto muestran capacidades psíquicas, pero en realidad, Psi-corps es una contracción de *Psionic CORPS*. Se trata de un comando entrenado en las más rigurosas pruebas físicas y mentales. Equipado con la mejor tecnología que el dinero puede comprar, suele desplegarse en escuadras de cinco hombres en las misiones más peligrosas, casi siempre relacionadas con la presencia de poderes psiónicos y mutaciones físicas.

Jugar en *El Sol en guerra*

Hay muchas formas de jugar una partida con esta ambientación de corte futurista. El nivel de poder de los personajes podría variar desde Gente Corriente en historias sobre colonos en un entorno hostil, Protagonistas para mercenarios y rudos exploradores, hasta Héroes si se pretende jugar con la élite militar de la humanidad, los Psi-corps.

Esta ambientación futurista permite utilizar todas las reglas incluidas en el **Capítulo 5: Ciencia ficción.** El siglo XXXI en todo el Sistema Solar permite crear historias de todo tipo de tópicos del género, sobre todo al incluir los poderes psiónicos otorgados por los parásitos. Las reglas del **Capítulo 9: Vehículos** también tienen cabida en esta ambientación, dada la cantidad de vehículos que podrían existir.

Cualquier historia de ciencia ficción puede ser interesante, desde conspiraciones entre países y corporaciones, pasando por guerras, hasta la exploración espacial y el descubrimiento de nuevas tecnologías. También tiene un lugar especial la capacidad psiónica, pues su origen parasitario también permite explotar los efectos que tiene sobre los grupos y sociedades. Por último, las mutaciones físicas son la consecuencia final de la infestación.

Adversarios

Agentes corporativos

En el futuro de *El Sol en guerra* el espionaje está más vigente que nunca. Secretos de estado, movimientos de expansión territorial o económica, actividad industrial… todo es importante para permanecer en la lucha por el poder. Los espías son agentes secretos entrenados en todo tipo de ámbitos y generalmente con un cheque en blanco para realizar sus misiones. Estos agentes suelen ser leales a la potencia a la que representan, bien debido un fanatismo extremo, como los agentes del FIS, o a una paga desorbitada, como los agentes belgas.

En cualquiera de estos casos, un agente corporativo siempre será un adversario a tener en cuenta. Para representar un agente corporativo puedes utilizar las características del superespía en el **Capítulo 14: Personajes arquetípicos,** aunque el director de juego puede decidir añadirle algún ciberimplante si así lo desea.

Robot guardián

Cualquier institución que pueda pagarlos utiliza los sistemas de defensa tecnológicos. El robot guardián es un elemento habitual en algunas corporaciones como Sin-Sorg o Hexacom. Puedes encontrar las características del robot guardián en el **Capítulo 11: Bestiario.**

Ideas de Aventura

- Los personajes forman parte de una expedición armada enviada para investigar una revuelta violenta en una población de Marte. Allí se enfrentan con una secta, cuyo rasgo distintivo son los poderes psiónicos y las mutaciones físicas.
- ¿Y si la humanidad no hubiera sido la primera civilización infestada por los parásitos? Parece razonable pensar que un parásito no tendría razón de ser si no hubiera podido desarrollarse con anfitriones adecuados. Los personajes encuentran restos o indicios de otra civilización alienígena, llevando la ambientación a nuevas cotas.
- Una de las corporaciones, Sin-Sorg, ha diseñado un robot de combate que puede desequilibrar mucho el statu quo del Sistema Solar. Los personajes son agentes de Black Space encargados de robar esa nueva tecnología o, en su defecto, destruirla para siempre.
- Ser un colono en Ceres es un chollo: buen sueldo, un trabajo honrado y unas preciosas selvas terraformadas como lugar de trabajo. La única pega es la escasez de visitas de otros planetas y que tu familia no conozca las grandes urbes de la Tierra. Todo cambia de repente cuando el capataz de la base y un grupo de trabajadores se vuelven locos y comienzan a matar a todo el mundo. La única opción es escapar a través de la jungla con tu familia, intentando llegar a la población más cercana.

La Caída de los Mundos Libres

Hace muchos, muchos años, el Protectorado no existía. Los planetas vivían aislados los unos de los otros, ignorantes que aquellas estrellas que miraban desde el cielo no eran sino otros planetas en los que personas iguales, tal vez no de físico pero sí de mente, les devolvían la mirada. Nadie se planteaba viajar por las estrellas porque sencillamente era imposible.

Pero si algo es capaz de hacer la brujería es volver posible lo imposible y la brujería es tan antigua como la vida. Algunos, de hecho, piensan que la vida existe para ser devorada por los demonios, en un ciclo eterno de auge y caída.

El planeta que hoy conocemos como Baluarte, cuna de la especie conocida como humanos, siempre supo de la brujería.

Psi-corp Comando psíquico

Estos comandos de élite son reclutados de entre los psíquicos más capaces que la Facultad puede encontrar. Con orígenes étnicos y planetarios muy distintos, son entrenados por militares veteranos y miembros de la Facultad. Los Psi-corp son muy intolerantes con la mutación física, de hecho se licencian discretamente si desarrollan algún tipo de cambio. Pueden ser adversarios terribles para personajes que desarrollen mutaciones y sean perseguidos por la Facultad.

FOR: 5 Hombros anchos
REF: 4 Muy ágil para ser tan grande
VOL: 5 Disciplinado
INT: 3 Astuto

HABILIDADES:

- 5 Levantamiento de pesas
- 6 Fuego cruzado
- 4 Detector de movimiento
- 2 Obediente
- 3 Brusco
- 3 Trayectorias en el Sistema Solar
- 2 Mantenimiento de armadura modelo IV
- 3 Transportes blindados
- 4 Autorregulación corporal
- 3 Muro de la voluntad

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 7
Defensa: 15
Defensa desprevenido: 13
Resistencia: 21

EQUIPAMIENTO ESPECIAL:

- Armadura Modelo IV con placas de grafeno (RD 8), botas magnéticas, comunicador, sensor de movimiento, reserva de oxígeno y protección cero-G.
- Rifle automático y pistola semiautomática, granadas y puñal.

Psíquico mutate Colono mutado

Algunas de las personas infectadas por el parásito que han desarrollado habilidades psiónicas terminan en una espiral de mutación física y locura. El psíquico mutante suele ser violento y podría acabar asesinando a cualquier persona cercana. Curiosamente, estas agresiones nunca son contra otros infectados. La apariencia física de un humano mutado de esta forma puede ser de lo más variopinta.

FOR: 4 Enjuto
REF: 4 Veloz
VOL: 4 Terco
INT: 3 Del montón

HABILIDADES:

- 4 Acarrear contenedores
- 3 Pelea de cantina
- 3 Ojo avizor
- 3 Hoy no quiero empezar el turno
- 3 Básico
- 2 Informativos televisados
- 3 Reparación de sistema de aire
- 4 Minería
- 5 Rabia descontrolada

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 6
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 18

ESPECIAL:

Mutación:

- Pulmones alterados (puede soportar la falta de aire durante varios minutos).
- Extremidad quitinosa afilada (daño M).

Transformación: 8

La temía, sí, pero también le rendía pleitesía. Cuentan que en Baluarte existían numerosas ciudades y que los hombres inventaron dioses y les erigieron catedrales para protegerse de los demonios. Pero los demonios siempre encuentran un resquicio, algo que les permite perdurar y medrar. Según cuentan los ancianos, los demonios pusieron tomos de sabiduría secreta ante Krennel, también llamado el Maestro, prometiéndole que él sería la semilla de un poder sin igual.

Tanto es así que fue su hijo, cuyo nombre no se conversa pero al que todos conocemos como Lord Rexnnar, quien sacrificó a Krennel a los demonios, abriendo un gran portal en el Baluarte y permitiendo a los demonios tomar huéspedes humanos. Aquel día todo Baluarte se rindió a Lord Rexnnar y este se proclamó Gran Conquistador.

Agradecidos y hambrientos, los demonios revelaron a Rexnnar cómo viajar entre mundos. Sirviéndose de almas puras,

unas naves específicamente preparadas eran capaces de surcar las estrellas. Lord Rexnnar construyó tales naves empleando esclavos, las llenó de sus hordas de hombres-demonio y se lanzó a una conquista de casi diez años, estableciendo el Protectorado. Todas las especies que cayeron bajo su poder fueron subyugadas, obligadas a trabajar para alimentar la imparable escalada armamentística del Protectorado.

No es ningún secreto que el Protectorado ambiciona los Mundos Libres, aquellos tan alejados que necesitarían más de un centenar de almas puras para ser alcanzados mediante un navío. Los brujos de Lord Rexnnar utilizan sus poderes para enviar a agentes, estudiar sus defensas y prepararlo todo para su invasión. Cuando los Mundos Libres caigan en la oscuridad, el Universo lo hará con ellos.

Los Mundos Libres se encuentran en regiones remotas del espacio, disgregados y aislados, sumidos en sus propias batallas y conflictos. Cada uno de ellos puede contar con una o varias naciones que luchan por desvelar los secretos enterrados en las ruinas de los que los precedieron. Mientras tanto, Lord Rexnnar se ha convertido en el principal brujo del Universo y pretende someter a todos los planetas. Nadie sabe si él es el que controla a los demonios o son ellos los que le controlan a él, pero lo que está claro es que nos encontramos en el fin de los días, al menos tal y como los conocemos.

En estos tiempos desesperados, muchas personas de buen corazón tratan de oponerse a la maldad, desde los rebeldes que tratan de sabotear el Protectorado desde dentro, hasta aquellos que compran a los brujos un pasaje a uno de los Mundos Libres. También algunos habitantes de estos Mundos Libres han sido lo bastante perspicaces como para intuir que pueden ser los siguientes en la ambición de Lord Rexnnar y deciden implicarse en el conflicto antes de que sea tarde. También hay buscavidas y aventureros, cómo no, capaces de adentrarse en terrenos peligrosos con tal de enriquecerse.

Es el fin de todo. ¿Qué vas a hacer con el tiempo que se te ha dado?

Ambientación

La Caída de los Mundos Libres es una ambientación de género *pulp* en un universo futurista. Si tuviéramos que darte una referencia rápida sería como mezclar historias de Conan, He-Man y *Star Wars*. Aunque existe un antagonista claro (Lord Rexnnar y sus huestes de hombres-demonio), esperar derrotarle es, en el mejor de los casos, como esperar un milagro. El Protectorado es como un enorme toro preparándose para embestir y los Mundos Libres es contra lo que va a golpear.

Los Mundos Libres son lugares fantásticos, donde caciques, señores de la guerra y reyes viven como absolutos señores y guerrean los unos contra otros. Los más ambiciosos incluso tratan de conquistar otros mundos, pero lo único que consiguen es enzarzarse en un ciclo de violencia sin fin.

Dadas estas premisas, las partidas en *La caída de los Mundos Libres* suelen versar sobre la exploración de lugares ignotos, el enfrentamiento con fuerzas demoníacas y la traición. Si los personajes jugadores desean interpretar a héroes, se encontrarán con un escenario excelente para ello, pero también podrán ser aventureros de vida disoluta que tratan de disfrutar de su vida antes de que les sea arrebatada.

El Protectorado

Los mundos que se encuentran bajo el Protectorado de Lord Rexnnar son muchos y muy diversos. Todos ellos se caracterizan por tener tropas de hombres-demonio dirigidas por un Gobernador, esto es, un brujo de confianza de Lord Rexnnar bajo su mando, y un astropuerto para que las naves del Protectorado tengan dónde recalar. El resto de elementos pueden ser de lo más diverso, como el planeta desértico de Yvss o el planeta-jungla de Kilichi. Algunos de ellos han sido profundamente alterados para hacer el lugar más confortable, mientras que en otros los conquistadores se han limitado a construirse un buen refugio desde el que controlarlo todo. Los habitantes de estos planetas son vigilados por los hombres-demonio y tratados como esclavos en la mayor parte de ellos. Ir armado en el Protectorado sin una buena justificación es buscar problemas, por lo que los rebeldes prefieren moverse en la clandestinidad, simulando ser ciudadanos comunes, o establecer sus bases en lugares que incluso los hombres-demonio prefieren no visitar.

Los Mundos Libres

Los Mundos Libres son aún más extraños e insólitos que el Protectorado y se caracterizan por un único denominador común: son lugares en los que resulta duro sobrevivir. Por ello, es habitual que existan caciques, señores de la guerra y otros que han conseguido un poco de paz gracias a los conflictos bélicos y que pretenden enriquecerse aún más si pueden. Muchos emplean a aventureros para que les consigan riquezas con la promesa de compartirlas con ellos, aunque en la mayor parte de las ocasiones en lo que piensan es en arrebatárselas de sus manos muertas.

Ser un aventurero en los Mundos Libres es casi la única forma de medrar, pero también la de encontrar una muerte temprana. Los rebeldes del Protectorado que llegan a los Mundos Libres acaban abrazando la vida del aventurero como forma de supervivencia y algunos incluso ahorran lo bastante como para tener su propia nave con la que surcar los mundos. Claro que, como toda nave, precisa de almas para alimentarse... ¿y qué clase de salvadores son si ellos están dispuestos a hacer lo mismo que el Protectorado? No son pocos los héroes que acaban convertidos en villanos en su lucha contra Lord Rexnnar.

Los habitantes del Universo

Aunque los humanos son la especie más extendida del Universo, muchas otras lo pueblan. De estas, las más conocidas son las que se encuentran bajo el Protectorado, como los táuridos y los chokka.

Los táuridos fueron la principal amenaza para la expansión de Lord Rexnnar, pero ya hace mucho tiempo de eso. Esta especie de hombres-toro se organizaba en clanes guerreros, siendo el más fuerte de los clanes el que ganaba el derecho a gobernar sobre los demás. Acostumbrados a la lucha cuerpo a cuerpo, despreciaban las armas de fuego por ser poco honorables y eso fue el fin de su forma de vida. Las tropas de Lord Rexnnar, bien armadas, redujeron a los líderes de los clanes y después esclavizaron a los guerreros. Ahora los táuridos sobreviven como parte del Protectorado, disgregados y obligados a desempeñar tareas físicas sin contenido alguno. Los táuridos parecen haber perdido toda su fiereza, pero solamente esperan que la esperanza vuelva a iluminarse para enfrentarse a sus amos. Existe un táurido en los Mundos Libres llamado Krogg, presunto ex esclavo, al que los táuridos atribuyen toda clase de hazañas. Si Krogg es realidad o leyenda, pocos pueden asegurarlo.

Si los táuridos son pura fuerza, los chokka son habilidad. Aprovechando su pequeño tamaño y su excelente agilidad, fueron rápidamente integrados en minas, naves y otros sitios que precisaran de manos ágiles y seres capaces de introducirse en lugares recónditos tras la invasión del Protectorado. Su interés por la fruta es legendario, especialmente por aquellas apropiadas para hacer zumo, sustancia que les sumerge en un estado similar a la ebriedad, pero en el que mantienen su habilidad. Aunque parecen niños inconscientes, no son pocos los chokka que fingen comportarse así para colaborar en la causa de la rebelión contra Lord Rexnnar.

Además de esas especies, los Mundos Libres dan cabida a muchas otras, tantas que, como reza un dicho popular, «podrían agotar la imaginación de un niño».

La brujería

En el universo *La Caída de los Mundos Libres* la brujería siempre ha estado presente, acechando desde los bordes del Universo y ansiando devorarlo. El objetivo final de las criaturas del otro lado (demonios, como los llama la mayoría) nadie lo sabe con certeza, pero una parte fundamental de su plan parece ser corromper las almas de todos los seres vivos. Una de las formas que emplean es la brujería, el arte de conceder capacidades sobrenaturales a cambio de un sacrificio en almas. La otra es conseguir que los brujos corrompan y sacrifiquen almas puras para obtener nuevas capacidades. No es un secreto que un demonio enseñó a Lord Rexnnar a construir las naves espaciales, las cuales deben de alimentarse de almas puras para surcar el espacio.

Jugar en *La Caída de los Mundos Libres*

Por defecto, recomendamos que los personajes jugadores se generen con un nivel de poder de campaña Protagonistas, es decir, con 18 puntos para características, 40 para habilidades y 4 puntos dramáticos. Los personajes pueden ser humanos o de cualquier otra especie, sea esta última de las presentadas aquí o de cualquier otra que pueda inventar el director de juego o incluso el jugador. El personaje puede contar con implantes tecnológicos (página 86) o brujería (página 121), pero no ambas cosas simultáneamente.

A propósito de la brujería, esta funciona como se detallada en las reglas de este manual, pero para utilizar rituales siempre es preciso ofrecer un sacrificio en sangre. Este sacrificio es proporcional a la magnitud del ritual que se desea usar. Para los rituales más sencillos y rápidos puede valer con la sangre del propio brujo (o de otra persona, como suelen preferir ellos), pero para los más complicados suele ser necesaria la ofrenda de almas puras. Esto quiere decir sacrificar vidas, en un número mayor cuanto más poderoso sea el ritual. Los más costosos en almas son los relacionados con los viajes estelares.

Si un jugador desea interpretar a un alma inocente, no deberá tener ningún hito relacionado con la violencia, la traición, la corrupción o cualquier otra emoción o acción negativa. Si durante el desarrollo de las aventuras, por acción u omisión, incurre en una de estas circunstancias de forma significativa (es decir, como para reemplazar a uno de sus hitos) dejará de ser un alma pura.

Tabla 4: *La Caída de los Mundos Libres*

Ambientación	Líneas maestras	Reglas a emplear	Concretar el reglamento
La Caída de los Mundos Libres	✝ *Space opera* en una galaxia con un tirano ✝ Existen las naves espaciales ✝ Hay razas de todo tipo ✝ Existe la brujería	✝ Ciencia ficción ✝ Vehículos ✝ Razas ✝ Brujería	✝ Implantes y, a discreción del director de juego, mutaciones (sin psiónica) ✝ Crear vehículos típicos de la ambientación ✝ Se pueden crear otras razas, las principiales (humanos, taúridos y chokka) están incluidas en este manual ✝ Si es preciso, crear más usos peculiares de brujería que los incluidos en este libro.

Adversarios

Brujo Hechicero ambicioso

Los brujos son el verdadero combustible que alimenta al Protectorado. Elegidos por Lord Rexnnar en persona, todos ellos son discípulos suyos y luchan por ascender en la jerarquía con la esperanza de ganarse su respeto y confianza. Son ellos quienes implantan demonios en los humanos destinados a convertirse en tropas de Lord Rexnnar y establecen los lazos entre las almas puras y las naves espaciales para que estas puedan surcar el espacio. Están más allá de toda redención y cualquier persona de bien debería alejarse de su camino.

FOR:	4	El combustible del Protectorado
REF:	3	Aspirar a lo más alto
VOL:	5	Ambición colosal
INT:	4	Magia demoníaca

HABILIDADES:

	2	Espalda encorvada
	3	El cuchillo del ritual
	3	Todos los detalles están dispuestos
	5	Chivatazo
	4	Mandato imperioso
	4	Intrigas de los Mundos Libres
	3	Burocracia y normas del Protectorado
	4	Dimensiones demoníacas
	5	Transformaciones de Rexnnar
	3	Viaje estelar mediante almas

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 6
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 18

Degeneración: 5

Demonios

El verdadero enemigo de esta ambientación son los demonios. En *La Caída de los Mundos Libres* los demonios no pueden entrar en nuestra realidad hasta que todas las almas del Universo estén corruptas, salvo, claro está, que se utilice un hechizo para traerlos a esta realidad y siempre de forma individual. Por ello, se sirven de peones como Lord Rexnnar para promover el final de todo y están muy cerca de lograrlo.

Los demonios son seres traicioneros y ambivalentes. Es posible utilizarlos tanto como una amenaza informe como personalizarlos en la forma de un Gran Señor del Infierno que trata de conseguir sus fines en el Protectorado o los Mundos Libres. En cualquier caso, un demonio debe ser siempre un enemigo formidable para los personajes jugadores, tanto en el terreno de las intrigas políticas como en el físico.

Las características de los hombres-demonio y los demonios invocados pueden encontrarse en el **Capítulo 11: Bestiario.**

Las Tropas de Lord Rexnnar

El ejército de Lord Rexnnar está conformado enteramente por humanos, o al menos alguna vez lo fueron. Todos ellos fueron corrompidos por demonios que ahora se alojan en su interior, controlándolos. Esta posesión se va haciendo más patente con el tiempo, generando en el huésped características demoníacas. Por ello, los altos mandos suelen parecer más demonios que hombres, mientras que los soldados rasos podrían pasar por personas corrientes. Sea cual sea su apariencia, está claro que no son de fiar.

Ideas de Aventura

- Los personajes jugadores se encuentran descansando en la taberna de uno de los Mundos Libres cuando una pelea en el local acaba poniendo en sus manos el mapa con la ubicación de un planeta perdido. Sus averiguaciones al respecto les indican que el planeta aloja incontables riquezas, por lo que ponen rumbo a él contratando una nave clandestina. Al llegar se encontrarán con un planeta selvático repleto de simios, pero también que los mitos son ciertos: una ciudad hecha de oro y joyas les espera. Sin embargo, lo que los personajes jugadores no saben es que el planeta fue abandonado porque los simios no son simples animales... Son inteligentes, brujos y caníbales. Lo que parecía una travesía sencilla acabará siendo una lucha por la supervivencia.
- Los personajes jugadores son rebeldes dentro del Protectorado. A sus oídos llega que un capitán de Lord Rexnnar, horrorizado por los actos perpetrados por los brujos, desea unirse a la rebelión. Los personajes tendrán que encargarse de investigar al capitán y determinar si efectivamente desea cambiar de bando o no. Tan pronto como descubran que así es, se las tendrán que ver con el rebelde que les dio el soplo, pues realmente trabaja para el Protectorado y deseaba descubrir al traidor en las filas de Lord Rexnnar.
- Los personajes jugadores son rebeldes que viajan por los Mundos Libres hasta dar con un táurido que dice ser el legendario Krogg. El táurido recluta a los personajes para que se infiltren en diversos mundos del Protectorado para llevar mensajes cifrados a algunos de sus antiguos capitanes y coordinar una rebelión simultánea en varios planetas. Después de innumerables peripecias, los personajes consiguen su propósito y la insurgencia estalla simultáneamente, consiguiendo que un gran número

de táuridos se escapen en naves espaciales rumbo a los Mundos Libres. Sin embargo, uno de los capitanes ha sido atraído por un demonio con la promesa de sustituir al legendario Krogg en el liderazgo de los táuridos y filtra la ubicación de este y del resto de táuridos que se han fugado al Protectorado para mostrar la ineptitud del líder y cómo él podría solventarlo. Situados en medio de todo el conflicto, los personajes tendrán que derrotar al corrupto, salvar la vida de Krogg y repeler el ataque del Protectorado. Si consiguen todo ello, se convertirán en auténticas leyendas.

L'illusion de la liberté

¡Eh! ¡Eh! ¿Está usted bien? Tranquilo, tranquilo, es solo arena. Nada de lo que preocuparse. Está usted confundido. Le entiendo perfectamente. Yo también llegué a la Isla no hace mucho. Han sido los fidèle, *¿a que sí? Yo también sentí miedo al pasar por la plaza y ver las guillotinas, al oír a mis criados hablar y a mis amigos desaparecer. Yo tenía propiedades cerca de Versalles ¿sabe? Y ahora míreme… Antes de ser harapos con esta ropa habría podido comprar la casa de un plebeyo.*

Veo en su rostro que ansía respuestas, pero no puedo darle muchas. No somos los únicos que hemos acabado aquí y sospecho que no seremos los últimos en hacerlo. La mayor parte vagabundea por ahí en solitario, tratando de buscar una salida o una explicación a por qué estamos aquí. Otros tratamos de sobrevivir como podemos y cuando vemos a alguien nuevo en la playa le damos la bienvenida al lugar. Tranquilo, está usted con un amigo. Venga, le enseñaré un lago cercano.

Beba, beba hasta hartarse. Debe usted de tener sed. ¿Está buena, verdad? Siempre que llega alguien nuevo lo traigo aquí… Ahogar resulta mucho más rápido y no mancha las ropas. Como usted ha visto, no llevo más que harapos, y su talla debe ser más o menos la misma que la mía. Ahora deje de resistirse, no le dolerá… se lo prometo por el dios que nos ha puesto en esta situación tan desafortunada.

L'illusion de la liberté es una ambientación de terror situada a finales del siglo XVIII a la sombra de la Revolución Francesa. En ella los jugadores interpretan a nobles franceses que buscando salvar su vida, entran en contacto con los *fidèle,* un movimiento clandestino que les promete llevarles a un lugar lejos del convulso territorio francés hasta que la nobleza retome el poder. Como si firmaran un pacto con el mismo Mefistófeles, al principio parece que todo va bien. Los fidèle ponen a disposición de los nobles un carruaje con el que cruzar la campiña y acercarse a la costa, aunque con los ojos vendados por si acaso fueran capturados por los rebeldes. Una vez allí, se embarcan en un pequeño navío que les conduce a ese lugar seguro, la Isla. Nadie sabe decir con precisión cuántos días dura la travesía, pues no tardan en descubrir que los detalles del viaje y cómo llegaron allí son brumosos recuerdos. Pero eso pronto deja de importar, porque cuando luchas por tu propia supervivencia ante lo desconocido, el resto es irrelevante.

Graduar la corrupción

Es posible que nuestra forma de reflejar un alma pura en términos de juego te resulte demasiado laxa, facilitando que un personaje pueda por ejemplo matar a un adversario sin corromperse. Bueno, es posible, pero en *La Caída de los Mundos Libres* la violencia, la traición y el erotismo son el día a día para sus habitantes. Si no debiera existir esta catarsis, Lord Rexnnar ni siquiera podría haber alcanzado con sus barcos la luna de su planeta.

Si el grupo de personajes jugadores no pertenece al mismo mundo, necesitarán una buena justificación para colaborar juntos: tal vez algunos de ellos son rebeldes del Protectorado que buscan aliados en los Mundos Libres, mientras que otros son aventureros heterogéneos concienciados con la necesidad de unirse frente a la amenaza de Lord Rexnnar. En cualquier caso, vayan donde vayan, serán recibidos con escepticismo y las fuerzas de poder locales tratarán de manipularlos para enriquecerlos, traicionarlos o algo peor.

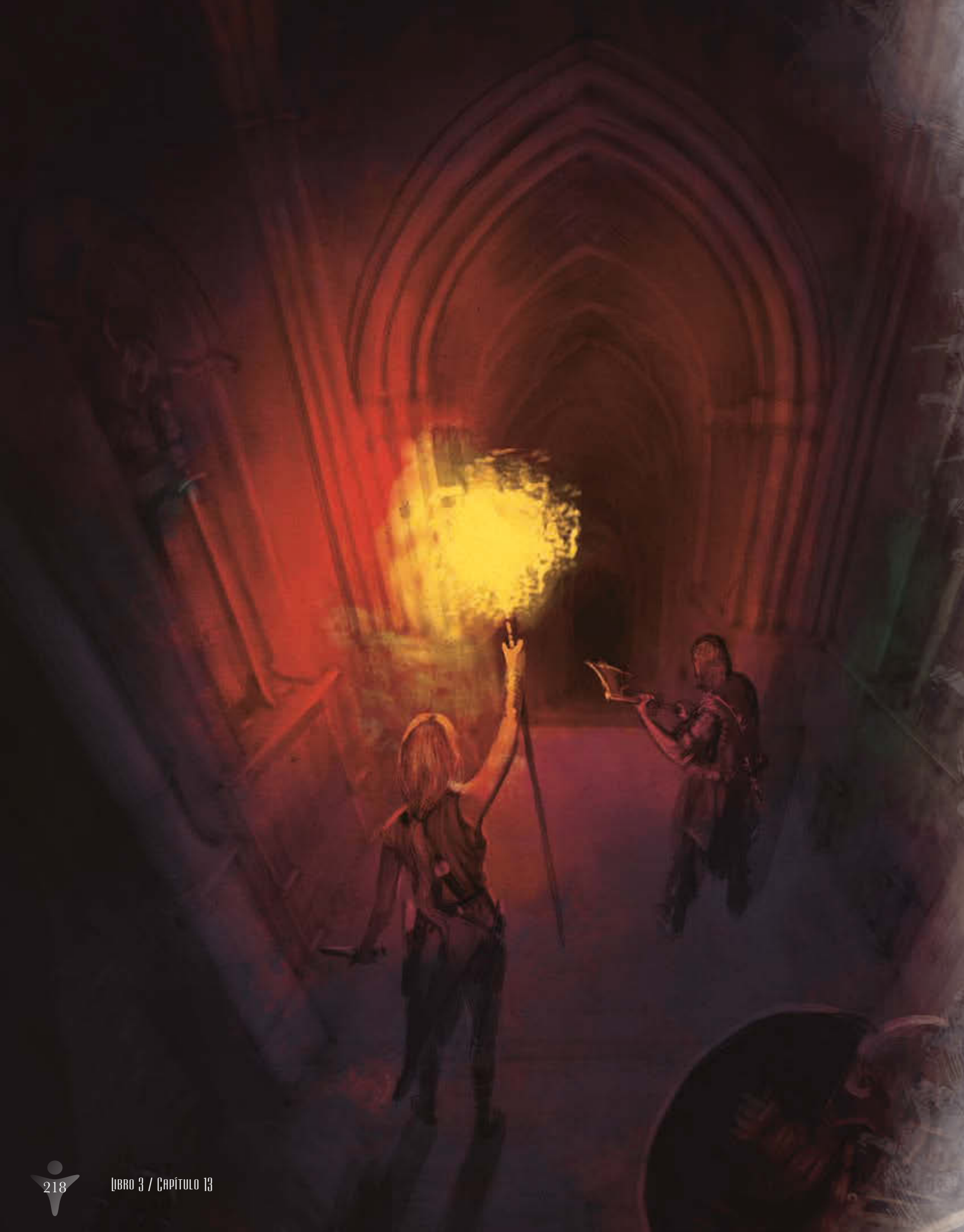
Ambientación

La Isla

Con casi cuatrocientos kilómetros cuadrados, la Isla es frondosa e inhóspita. Algunos nobles han hecho esfuerzos por cartografiarla y el fruto de su trabajo puede verse tallado en algunos árboles cerca de la playa. En la parte noroeste hay una montaña de difícil ascenso desde la que se puede ver todo el territorio, pero también que no hay visos de otras islas o del continente. Si el explorador tiene vista aguda, tal vez pueda discernir tres construcciones realizadas por hombres: la Mansión, el Templo y los Barracones.

La Mansión

El camino a la Mansión pasa por un laberíntico jardín abandonado que cuenta con una serie de figuras animales talladas en la flora, algunas pertenecen a animales reales como osos y lobos y otros a seres fantásticos como hipogrifos y dragones. Una vez se encuentra la entrada al edificio, queda claro que se encuentra abandonado. Sin embargo, una extraña sensación acompaña a todos los que se mueven por las estancias. Algunos dicen que se sienten observados constantemente por los viejos autómatas que decoran las estancias. Otros, que sienten como si los desconocidos pintados en los cuadros les siguiesen con la mirada. Los menos hablan de una sensación de dolor de cabeza y de lo difícil que les resultaba orientarse para abandonar el lugar. Con todo, parece que la Mansión es un buen lugar para buscar cobijo, aunque pocos son los que se quedan a pasar la noche. Curiosamente, todos dicen tener algún conocido que decidió dormir allí y al que nunca se ha vuelto a ver.



El Templo

En lo más profundo de la Isla se encuentra el Templo. Parece imitar a los templos griegos de la antigüedad, pero esto contrasta con su acceso, salpicado de estatuas a tamaño real de hombres de todo tipo, condición y época profundamente realistas. Desde soldados romanos hasta enciclopedistas, todos tienen cabida en el claro que da acceso al Templo. En el interior no se encuentra ninguna indicación de a qué dios está consagrado. Solamente un ennegrecido altar, seguramente porque algún superviviente encendió un fuego para calentarse, dota de algo de vida al lugar. Existen rumores acerca de un pasaje secreto dentro del Templo que da acceso a uno anterior, sepultado bajo tierra, consagrado a dioses mucho, mucho más antiguos, pero si alguien ha encontrado el acceso se ha llevado el secreto con él a la tumba. La mantícora suele rondar el Templo.

Los Barracones

Los anacrónicos barracones se encuentran en la zona sudeste, tras una grieta natural de difícil acceso. Muchos supervivientes han intentado sortear la grieta, encontrando la muerte en el proceso. Los que han sido lo bastante hábiles para llegar al otro lado se han encontrado con unos modernos barracones abandonados, con señales de haber sido utilizados durante largo tiempo. (¿Quizá por quienes construyeron la Mansión? Nadie lo sabe.) En ocasiones, una pequeña comunidad de supervivientes se reúne para ocupar los Barracones, pero no mucho después vuelven a estar deshabitados. ¿Tal vez tenga algo que ver el almacén que permanece cerrado con siete candados?

Los habitantes

Los únicos habitantes de la Isla son los nobles traídos por los *fidèle.* Estos llegan siempre de uno en uno, aparecen desorientados en la playa y sin más posesiones que la ropa que visten. Por ello, no es raro que aquellos que se conocieron en tiempos mejores busquen unirse y hacer causa común. Incluso algunos desconocidos también están dispuestos a tender una mano. Después de todo, ¿quién quiere enfrentarse a lo desconocido en soledad?

Sin embargo, también están los recelosos, aquellos que creen que entre los supervivientes se ocultan miembros de los *fidèle* y que los manipulan con alguna clase de oscuro fin. Por ello, es frecuente que a todo nuevo superviviente se le interrogue sobre su pasado, tratando de verificar si se trata de un verdadero noble fugado o puede ser algún tipo de impostor. No todos pasan este interrogatorio con éxito y se ven asesinados por los que deberían ser sus compañeros. No profundizaremos aquí acerca de lo que ocurre con los cadáveres, pero baste decir que los animales no abundan en esta extraña isla.

La Voz

Por si todo lo que rodease a la Isla no fuera lo bastante inquietante, no son pocos los que dicen haber escuchado una voz cavernosa en la noche, que pronuncia palabras ininteligibles para los habitantes de la isla. La voz parece ser rítmica y repetir siempre lo mismo, como si se tratase de una extraña letanía.

Quienes escuchan la Voz deben superar una tirada de Voluntad a dificultad 15 o sufrir una penalización de –2 a todas sus pruebas hasta el amanecer. No es nada tranquilizador escuchar una voz que sabes que no va a traerte nada bueno…

La Verdad

Los *fidèle* son un grupo de verdaderos leales, pero no del Derecho Divino de la nobleza, sino a los ideales de la Ilustración y de la Revolución: libertad, igualdad y fraternidad. Los *fidèle* son enciclopedistas que han consagrado su vida a descubrir el conocimiento y llevar el desarrollo tecnológico más allá de lo que los hombres podrían alcanzar por métodos corrientes. Al frente de los *fidèle* se encuentra un grupo de eruditos, entre los cuales destacan Jean Luc du Poisson, Pierre Lerroux y Gastón du Coulomb. Estos tres hombres de vanguardia son quienes se encuentran tras el proyecto de la Isla.

Jean Luc du Poisson fue discípulo de Charles François de Cisternay du Fay, un pionero en el estudio de la energía eléctrica que propuso la existencia de dos tipos de cargas eléctricas, la carga vítrea y carga resinosa, capaces de manifestarse y producir sorprendentes resultados. Jean Luc continuó con las investigaciones de su maestro de una forma más radical tratando de investigar en qué medida podría magnificarse y almacenarse estas energías. Durante su investigación, Jean Luc leyó todo tipo de tratados de muy diversas áreas de conocimiento, llegando a establecer una relación entre la energía eléctrica y las emociones. Su tesis,

Tabla 42: L'illusion de la liberté

Ambientación	Líneas maestras	Reglas a emplear	Concretar el reglamento
L'illusion de la liberté	✝ Existe una isla repleta de horrores y cosas incomprensibles a la que nobles franceses son enviados con engaños ✝ Existen animales y criaturas extrañas procedentes de laboratorios biológicos	✝ Terror y salud mental ✝ Bestiario	✝ Se utilizará tal cual. ✝ Deben crearse algunas criaturas propias, otras se encuentran en este libro (como el autómata y la mantícora).

¿Por qué nobles?

Eso mismo le preguntaron sus pares a du Poisson y este les respondió con un razonamiento tan sencillo como eficaz. Durante siglos, la nobleza no ha conocido más que comodidades y servidumbre de los que los rodeaba, no ha conocido el verdadero miedo. La guillotina y la reacción de los que caminaban hacia ella, orinándose encima y llorando hasta la desesperación, fue lo que indujo a du Poisson a darse cuenta que la clave se encontraba en generar el miedo más intenso posible.

que ha podido demostrar en la Isla, es que el miedo y el terror son capaces de producir una energía de gran poder y que esta puede almacenarse para muy diversos usos, entre ellos el de matar quemando internamente a las personas (lo que nosotros, lectores del siglo XXI, llamaríamos una electrocución).

Pierre Lerroux, en cambio, siempre ha sentido pasión por la biología y, especialmente, por la zoología. Sus estudios se han dirigido a demostrar que las criaturas que consideramos de fábula y leyenda son realmente animales prácticamente extintos y que todavía pueden encontrarse en lugares recónditos de la Tierra… como una isla en medio de la nada.

Completando esta tríada se encuentra Gastón du Coulomb, un pionero de la ingeniería mecánica. Gran parte de su labor se ha centrado en la captación y almacenamiento de la energía eléctrica generada por los sujetos que llegan a la Isla. Su máquina distribuye la energía por las noches, generando una rítmica melodía que entre los árboles parece ser un extraño cántico procedente de una voz cavernosa.

¿Y cuál es la verdad tras la Isla? Pues ni más ni menos lo que parece: un experimento de du Poisson, Lerroux y du Coulomb acerca de la energía eléctrica del miedo y el poder que este encierra. Una de las tesis de Jean Luc du Poisson es que el miedo, cuánto más intenso y próximo a la locura, mayor energía genera. La Isla se ha utilizado para este fin y se ha poblado de ingenios mecánicos de du Coulomb (los autómatas) y criaturas capturadas por Lerroux (como la mantícora que ronda por la montaña) para intensificar la experiencia de miedo de los nobles. Mientras estos se enfrentan a unos horrores literalmente construidos para ellos, los ilustrados tras el experimento trabajan en las profundidades de la Isla, explorando las posibilidades de la electricidad.

Jugar en *L'illusion de la liberté*

L'illusion de la liberté es una ambientación que utiliza las reglas de terror y salud mental y cuyos personajes jugadores se generan con un nivel de poder de Gente Corriente. Todos los personajes deben ser nobles franceses, entendiendo el término noble en un sentido amplio, pues también criados de confianza y otras personas de la clase acomodada como obispos y almirantes pueden acabar en la Isla. Es interesante que los hitos y las complicaciones sean sugerentes, tanto para poder hacer *flashbacks* acerca de la vida antes de la revolución, como para introducir elementos de terror que puedan asustarles. Por ejemplo, si un personaje jugador siempre se crio en una gran casa con pocos criados, recorrer la Mansión sin duda alguna le traerá recuerdos de ese tiempo.

Para el director de juego, *L'illusion de la liberté* es un cajón de sastre de terror, donde cualquier cosa tiene cabida. Los tres enciclopedistas que han ideado la Isla dan pie a un amplio número de situaciones de terror, con bestias asesinas, máquinas letales y toda clase de experimentos científicos. En esta ambientación nosotros solamente hemos sugerido terrores que pueden existir en la Isla, pero el director de juego debe darles vida a su antojo.

Un tema recurrente en *L'illusion de la liberté* es la supervivencia. Los personajes jugadores no saben valerse por sí mismos, o lo hacen de manera muy limitada, y ahora deben sobrevivir

Noble paranoico

Al principio el noble creyó que encontrarse en esta isla era un terrible error, pero ahora está convencido de que forma parte de un intrincado plan y tú eres parte de ese plan. Desconfiará de todo lo que se le diga, fingirá ser tu amigo y después te matará y robará antes de que te des cuenta.

FOR:	3	Fibroso
REF:	2	Muy delgado
VOL:	4	Suspicaz
INT:	3	Meditabundo

HABILIDADES:

- 2 Desnutrido
- 5 Estrangulamiento por la espalda
- 5 Oído fino
- 5 Parece alegre de tener compañía
- 4 Educado
- 2 La Isla
- 4 La Revolución
- 3 Luthier

Iniciativa: 3
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 12
Defensa desprevenido: 10
Resistencia: 15

en un territorio hostil. En cierto modo, es una reflexión sobre cómo nos hemos vuelto cómodos, olvidando al salvaje que todos llevamos dentro y lo difícil que nos resulta sacarlo a la luz.

Tarde o temprano los personajes jugadores se sentirán como cobayas. Bien, ese es el objetivo. Sin embargo, no deberían darse cuenta de que la mayor parte de los peligros solamente busca asustarles. De hecho, los enciclopedistas solamente desean la muerte de los personajes jugadores cuando han enloquecido más allá de toda recuperación y no son por tanto útiles para sus experimentos. Esto no quiere decir que los personajes jugadores tengan inmunidad de guion… Después de todo, ¿qué aterra más que ver a la persona que te acompaña morir entre terribles sufrimientos?

Adversarios

El **autómata** y la **mantícora** también son adversarios en esta ambientación. Encontrarás sus características en el **Capítulo 11: Bestiario.**

Ideas de aventura

- Los personajes jugadores se encuentran con un orondo noble que busca compañía. Les cuenta que pertenece a un grupo mayor que se dirigía el día de ayer a los Barracones, pero que le dejaron atrás por no ser capaz de cruzar la grieta que los separa del resto de la isla. Él ha encontrado un modo más fácil de cruzar a través de un gran árbol, pero necesita ayuda. Convenciéndoles de que le ayuden, los personajes alcanzan los Barracones para encontrarse con que están abandonados, aunque hay restos de que alguien ha instalado un campamento pocas horas antes. No tarda en caer la noche y los gritos interrumpen su sueño… Alguien ha abierto el candado del almacén y ha liberado a los antiguos compañeros del rechoncho noble, ahora convertidos en zombis.
- Los personajes se encuentran con un grupo de supervivientes que han creado un campamento en el bosque. Se mostrarán cordiales y amistosos, invitándoles a compartir su comida y descansar con ellos. Les preguntarán por su vida pasada, en busca de amigos comunes, así como por su trayectoria en la Isla. Sin embargo, nada les convencerá de que no son parte de la conspiración, así que una noche desmontarán su campamento y tratarán de vigilar a los personajes desde la distancia, para ver dónde se dirigen. Tan pronto entren en un lugar cerrado, como una cueva, el Templo o la Mansión, entrarán tras ellos tratando de tenderles una trampa. Sin embargo, es posible que todos se encuentren con una de las criaturas de Pierre Lerroux, hambrienta de carne tanto de los nobles desconfiados como de los personajes jugadores.
- Visitando el Templo, los personajes encuentran una baldosa fuera de sitio que conduce a lo más profundo de la Isla. Allí pueden encontrarse con los tres ilustrados y los *fidèle* o incluso pueden descubrir que, efectivamente, hay un templo aún más profundo donde se adora a dioses primigenios… y que estos están esperando su visita.

Ma-hō-go

—…Y entonces creí que ya me había librado de aquellos tipos. Entré en la tienda de telas rompiendo la cerradura y fui a la parte de atrás. Entonces, dioses… entonces la alfombra a mis pies se… se revolvió, atrapándome. Sabía que estaba muerto.

—Una trampa de los Fuda —sentenció uno de los que le estaba interrogando.

—¿Qué pasó después? —preguntó el otro, mucho más mayor, más callado, más peligroso.

—Estuve allí, atrapado en la alfombra durante mucho tiempo… no sabría decir cuánto. Pensé que me quedaba sin aire. Pero llegaron los tipos, los que me perseguían, desenroscaron la alfombra, liberándome. Yo estaba sin fuerzas y no pude hacer nada cuando buscaron en mis bolsillos y cogieron la jian.

—Así que se la llevaron —dijo el mayor— ¿Oíste a dónde?

—No.

—Entonces esto ha sido una pérdida de tiempo. Termina el conjuro —dijo a su compañero mientras sacaba un cigarrillo de su chaqueta.

—¿Qué conjuro? —preguntó el muchacho que ellos habían contratado para robar la espada, que todavía no era consciente de su destino.

—Adiós, espíritu, ya puedes descansar. Lamento que la muerte te haya llegado de forma tan temprana —dijo el otro, pronunciando después una palabra de poder que permitió a aquel pobre diablo descansar para siempre… de nuevo.

Ma-hō-go es una ambientación en la magia forma parte del mundo, pero no todo el mundo lo sabe. Solo unas cuantas familias o clanes conocen la magia y se disputan su utilización, sin ser conscientes muchas veces que esta magia puede acarrear consecuencias nefastas.

La ambientación

El Tejido

El Tejido es una estructura que ha existido desde el principio. Siempre ha estado entre nosotros, invisible a los ojos de aquellos que no han sabido verlo. Se mueve como un ser con vida, fluyendo entre los hombres y habitantes de la tierra y llegando más allá de este mundo, alcanzando criaturas y realidades inimaginables. Su existencia ha servido para mantener en silencio la estructura de la realidad y la ausencia de la magia ocasionaría la destrucción del mundo.

El Tejido ha intentado comunicarse con nosotros desde la aparición de los primeros hombres inteligentes. Nos muestra su existencia y la de otros mundos a través de los sueños, las visiones o el espiritismo, pero siempre sobre personas o criaturas con una cierta sensibilidad. Hemos sido llamados a escucharlo y el Tejido necesita comunicarse con nosotros.

Con el desarrollo de las primeras civilizaciones y los primeros lenguajes complejos, como si el Tejido estuviera vinculado a esto, los hombres comenzaron a comunicarse al fin con él. Primero lo sentían como una presencia para después comenzar a extraer su conocimiento y poder según

la comunicación se volvía más compleja. Pronto, algunas familias comenzaron a dedicar su vida a entenderlo y controlarlo, creando una manera de comunicarse particular, un lenguaje propio que permitía a los hombres extraer el poder del Tejido y manifestarlo en la tierra como magia.

Las formas de comunicarse con el Tejido que fueron desarrollando las distintas familias dedicadas a la magia permitían a los hombres controlar su poder creando efectos poderosos en la tierra. También se descubrió que cuanto más conceptual fuera la manera de comunicarse con el Tejido o el lenguaje empleado, mayores efectos tenía la relación con el mismo. De esta forma, civilizaciones orientales que tenían lenguajes más conceptuales o abstractos obtenían mejores resultados que las que tenían lenguajes más concretos y desarrollaron una magia más poderosa que no terminó por caer en el olvido o la superstición.

Sin embargo, no bastaba con encontrar un canal de comunicación con el Tejido, sino que los efectos exigían que se produjera una transacción de algún tipo para obtener los resultados deseados. Eso limitaba el poder de las familias necesitando componentes de diversos tipos o simplemente modificando unos materiales en otros. Igual que los hombres arrancaban partes del Tejido para generar la magia, este se apoderaba de algo de nuestro mundo, a lo que llamaron «ustible».

Según avanzaban las sociedades a lo largo de la historia, se descubrió que la forma de comunicarse no quedaba restringida a los lenguajes de los hombres, sino que cualquier método de trasmisión del conocimiento podía servir para extraer el poder del Tejido. De esta forma, comenzaron a usarse formulaciones matemáticas, alquímicas, pictóricas, musicales y un sinfín de formas que generaban distintos efectos relacionados de alguna manera con las vías de comunicación empleadas.

Pero el Tejido también se consume si no le damos tiempo a regenerarse. Las familias descubrieron que el Tejido consumido en forma de magia se regenera, pero si no le damos tiempo se desestabiliza y genera efectos devastadores en nuestra realidad: los cataclismos. Maremotos, terremotos, edificios enteros que se derrumban sin explicación, islas perdidas para la eternidad… Todo ello es producto de un uso descontrolado de la magia cada vez más intenso que ha debilitado el tejido de la misma haciéndola inestable y llegando al momento que muchas culturas han anunciado: el fin el mundo.

Aquellos que se comunicaban con el tejido de la magia guardaron ese conocimiento de manera celosa para protegerlo creando castas y familias dedicadas a entender, estudiar y mejorar la relación con el propio Tejido atrapando el poder en formas de comunicación cada vez más complejas y eficaces. Sin embargo, estas tradiciones fueron perdiéndose según avanzaba la historia, siendo la edad de la razón una de las épocas que terminaron por reducirlas al mínimo, quedando pocas familias o agrupaciones que se dedicaran a ello. Mucha gente ya es ajena al Tejido y a la magia y consideran a los que creen en ella poco más que locos o supersticiosos.

Sin embargo, es tarde y las nuevas escuelas ya han comenzado a emerger. El Tejido está dañado y, pese a haber una casta de guardianes, el momento final se acerca de manera inminente.

El fin del mundo

Todas las culturas y religiones han hablado del apocalipsis, de la destrucción del mundo como lo conocemos. Siempre ha sido una idea inherente al hombre y en el fondo es real. Han existido muchas fechas que anunciaban este cambio y muchas de ellas han sido equivocadas. Sin embargo, la princesa de la casa Fuda, Hikari Yagami, anunció el final inminente de la realidad en el año 2014, conociendo el uso que se estaba haciendo del Tejido. Esto puso en marcha a las distintas casas que hacían uso de la magia para indagar sobre este hecho, lo que hizo que el propio Tejido se debilitase aún más. No se sabe si como una profecía autocumplida o como una verdadera visión, los cataclismos se fueron sucediendo con mayor frecuencia en nuestro mundo.

De esa forma, las distintas familias y clanes usuarios de la magia comenzaron su proceso para prepararse para el fin del mundo. Las ideologías personales de las distintas familias, así como la forma que han tenido de entender y relacionarse con el Tejido, han hecho que su camino se manifieste de distinto modo, creando dos corrientes principales: unos creen en la salvación a través de la destrucción y otros en la reestructuración. Así, algunas familias desean destruir lo conocido para sustituirlo por nuevas criaturas o un nuevo orden de las cosas, mientras que otras buscan la recuperación y la regeneración de la realidad.

La batalla final

El enfrentamiento definitivo ocurre en el Tokio del año 2016. El fin del mundo es inminente dado el uso de la magia que se ha realizado y las distintas familias luchan entre sí para alcanzar sus objetivos. Parece que esta ciudad es donde se encuentra uno de los núcleos más poderosos del Tejido y utilizarlo podría desestabilizarlo y precipitar el fin del mundo.

Las distintas casas se han concentrado en la ciudad, creando su propia guerra ajena a la sociedad. Nuevas familias

Tabla 43: *Ma-hō-go*

Ambientación	Líneas maestras	Reglas a emplear	Concretar el reglamento
Ma-hō-go	✝ La magia existe y encierra un gran poder. ✝ Hay familias que conocen dicha magia y tratan de utilizarla a su favor. ✝ Existen criaturas mágicas y monstruos	✝ Magia ✝ Organizaciones ✝ Bestiario	✝ Magia salvaje. ✝ Deben crearse cada una de las familias de magos (Fuda, Prajna, etc.) ✝ Deben crearse monstruos específicos de la ambientación.

Modificaciones en la ambientación

Tanto lo referente al año como a la localización del núcleo, puede ser variable si quieres modificar la ambientación. Puedes adelantar la fecha varios años, para que algunas casas no lleguen a desarrollarse, estando desprevenidos ante el fin del mundo, o retrasarlo hasta un futuro altamente tecnológico, donde el fin del mundo es algo de dominio común.

También la ciudad puede ser variable según las preferencias, centrando la acción en Londres, Nueva York, Berlín… según dónde se halle el núcleo del Tejido. Puedes adaptar las casas residentes haciéndolas más occidentales (magia alquímica, códices, científicas…) o mantener las existentes modificando el escenario.

han surgido que se añaden a los clanes más ancestrales usando la tecnología o las ciencias como aliadas. Algunos se alían en busca de un fin común, mientras que otros se traicionan por conseguir su destino ancestral. Entre medias, la siniestra casa de los Baki se ha alzado como «los verdaderos protectores del Tejido» y cazan a los que se exceden en el uso de la magia sin contemplación.

Las familias

Las agrupaciones de magos se denominan entre sí familias, clanes, estirpes, prosapias, hermandades o casas según su cultura madre. Se trata de grupos cerrados cuyos secretos no deben revelarse a los demás y que guardan celosamente sus conocimientos. Los miembros de una familia utilizan su apellido como el nombre de la casa para distinguirse entre las demás, aunque no tienen por qué ser directamente consanguíneos.

Fuda: La familia Fuda es una de las más ancestrales. Su origen se pierde en Oriente, en algún lugar ya olvidado entre China y Japón. Los miembros de esta familia desarrollaron el ancestral arte de la escritura para atrapar la magia. Sin embargo, esto no bastaba para poder tener los efectos mágicos deseados, por lo que diseñaron un papel especial que atrapara la energía del Tejido (a modo de ustible).

Su técnica ha ido especializándose en la creación de los conocidos sellos de papel, los cuales liberan su poder al romperse o activarse una condición determinada (que pase alguien cerca, un determinado sonido, contacto con algo…).

Su técnica les ha llevado a ser principalmente magos especializados en trampas o efectos sorpresa. También son especialmente destructivos y violentos en su magia, ya que su poder se acumula en el sello y se desata al romperse.

Sus creencias se basan en el concepto de lo efímero y en el uso de las cosas mientras se tenga disposición de ellas. Buscan la destrucción del mundo tal como lo conocemos, usando el Tejido sin mesura. Para los Fuda, el Tejido se romperá cuando tenga que hacerlo.

Prajna: Fuertemente influidos por la religión budista, estos estudiosos de las artes místicas utilizan los conocidos sellos para obtener el poder del Tejido. Los sellos *kuji-in* son posturas con las manos que, a modo de lenguaje de signos, permiten al que los realiza atrapar la magia y darle forma, siempre ligado a los elementos. Los miembros de esta familia son muy versátiles generando gran diversidad de efectos. Sin embargo, para poder generarlos, necesitan una cantidad pequeña del elemento a potenciar (ustible). Así, para generar una llamarada necesitan algo de fuego o una fuente de calor; para volar, un viento fuerte; para crear un muro de piedra, estar en contacto con roca; o para iniciar un maremoto, un lago. Cuanta más materia tengan, menos energía tienen que usar del Tejido y, por tanto, menos daño recibe.

Para los Prajna, la magia pertenece a su mundo y no es más que una herramienta para mejorar el nuestro. Es algo de lo que debemos servirnos para generar efectos en este mundo y ayudar a mejorarlo. Por eso, su camino es de reconstrucción, de creación de un nuevo orden aprovechando lo existente.

Kumi: Esta familia utiliza la escritura como los Fuda, pero usando su propia sangre como ustible para traer a la tierra todo tipo de criaturas. Los ajenos a los Kumi dicen que utilizan su poder para arrancar una porción de energía del Tejido y darle forma en nuestro mundo como criaturas. Sin embargo, los propios Kumi saben que su técnica sirve para romper la realidad con la magia y sacar de otros planos a todo tipo de criaturas para traerlos al nuestro. Siempre es necesario que donen algo de su sangre en el proceso, pintando sobre lo escrito para sellar el pacto y traer la criatura a la tierra para que luche por ellos.

En general las criaturas invocadas aparecen y generan el efecto deseado: una bola de fuego, transportarles volando, una tormenta eléctrica, etc. para desaparecer después. En ocasiones, algunas criaturas más fuertes exigen pruebas previas a los invocadores para poder ser invocadas o incluso haber firmado algún tipo de pacto, creando efectos más duraderos o luchando en nombre del Kumi.

Creen que los humanos no son lo suficientemente poderosos por sí mismos y necesitan de otras criaturas para guiarlos. Su objetivo es traer otros seres superiores que dominen la tierra y nos guíen a un nuevo orden.

Geber: Esta familia nace en Europa como una rama de la alquimia, buscando la trasmutación de los materiales mediante una vía no exclusivamente científica. Basándose en los conocimientos alquímicos, los miembros de la familia Gaber realizan dibujos geométricos específicos para extraer la energía del Tejido y trasmutan así los elementos no solo en material, sino también en forma.

Su magia la realizan dibujando estos símbolos en una superficie que ponen en contacto con el elemento. Así, los Geber pueden trasformar una roca sin forma en un proyectil o trasmutar una armadura de metal en arcilla. También son capaces de reparar objetos dañados e incluso se sabe de algunos que han sido capaces de crear estructuras de la nada (como el castillo de Alexandross).

El objetivo de esta casa es trasmutar todo el material para mejorar nuestro mundo, creando estructuras vivas que nos alberguen y construyendo nuevas ciudades que nos orienten.

Jugar en *Ma-hō-go*

Ma-hō-go es una ambientación de fantasía urbana en la que la magia cumple un papel muy importante. A efectos de reglas, puedes tratar los hechizos de manera normal como en el **Capítulo 6** (página 104). Tienes que tener en cuenta que para activar los poderes se necesita tener acceso al ustible pertinente según la casa, además de tener la habilidad.

También, puedes utilizar el concepto de los ustibles como potenciadores, otorgando modificadores a las tiradas en función de la cantidad utilizada. No obstante, recurrir demasiado a la magia puede resultar perjudicial. El director de juego puede decidir imponer algún tipo de aspecto limitante a aquellos que recurran a la magia con excesiva frecuencia o después de obtener un éxito crítico o una pifia.

Miembro de la familia Baki

GUARDIÁN DEL TEJIDO MÁGICO

Misterioso y letal, cuando hace su aparición es para luchar sin piedad contra los que hacen mal uso del Tejido.

FOR:	4	Consumido
REF:	4	Miembros retorcidos
VOL:	5	Ambición desmedida
INT:	3	Conocimiento de las dos dimensiones

HABILIDADES:

- 5 Taichi
- 6 ¡Ataca a su ustible!
- 3 Cambios en el Tejido
- 5 Siempre en segundo plano
- 2 Ni una palabra de más
- 3 Calles de Tokio
- 3 Servir mesas
- 6 Protecciones del Tejido

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 6
Defensa: 15
Defensa desprevenido: 13
Resistencia: 18

Puntos de magia: 10

Ustible: tatuajes y escarificaciones sobre su piel.

Adversarios

Las distintas familias están en pugna las unas contra las otras, tanto por sus intereses personales como por alcanzar un determinado fin del mundo. En algunos casos se forman alianzas entre las familias en busca de un nuevo conocimiento, un fin mayor o para defenderse de casas enemigas. Esto puede hacer que existan batallas abiertas y físicas o intrigas políticas dentro y fuera de las distintas agrupaciones, siendo las familias enemigas las unas de las otras y, en ocasiones, dentro de su propia casa.

El resto de habitantes del mundo, como las fuerzas de seguridad del estado, las bandas criminales o los transeúntes, pueden llegar a convertirse en enemigos si los magos se hacen muy notables. En un principio la gente vive ajena a esta lucha, pero pueden llegar a ser una amenaza para los magos si los obvian demasiado.

También el mundo sobrenatural está presente. En principio, solo los miembros de la familia Kumi traen criaturas de otros lugares que pueden habitar en nuestro mundo. Pueden ser monstruos liberados o guardaespaldas a los que haya que combatir. Uno de estos monstruos es el Oni, un tipo de demonio oriental. Sus características se encuentran en el **Capítulo 11: Bestiario.**

Finalmente, existe una familia no aliada con nadie. Son los Baki, cazadores de magos y los principales enemigos de las distintas casas. Muy poco se ha podido aprender de ellos dado que solo emergen cuando parece haber una brecha importante en el Tejido y sus actos son directos y precisos, matando a quien lo daña…

Sus cuerpos están tatuados completamente y se cree que esa es la forma que tienen para comunicarse con el Tejido. Sus propios cuerpos son los ustibles que utilizan teniendo una fuerte vinculación con el Tejido, siendo canal y combustible de su poder. Ellos mismos se han erigido como los protectores de su estabilidad, dada su afinidad con ella, y son capaces de detectar las alteraciones bruscas, cazando a aquellos magos que hacen mal uso de la magia.

Ideas de aventura

- Miembros de una familia tratan de hacer un pacto con otra de las familias para aunar fuerzas contra un enemigo común. Las familias creacionistas se unen con familias hermanas para hacer frente a las destructivas, o pueden hacerse treguas entre grupos contra una familia más controladora o contra los propios Baki.
- Las familias nacieron como agrupaciones en busca del conocimiento. Una aventura puede ser el viaje a otra cultura de un miembro de una familia (o un grupo de ellos de familias aliadas) para aprender un poder nuevo que ayude contra el fin del mundo y la batalla final entre las familias. También puede ser un peregrinaje de

conocimiento para estudiar al enemigo, o al propio Tejido, preparando su destrucción (y la nuestra).

- Los protagonistas pueden estar siendo acechados por los Baki, quienes les persiguen por sus atrocidades con el Tejido. Los miembros del grupo deben aprender a esconderse de ellos y a combatirlos, pero… ¿qué devastadoras consecuencias para el Tejido puede tener eliminar a alguien tan vinculado al mismo?
- Puede que los personajes tengan que encontrar la ubicación exacta del núcleo en la ciudad de Tokio para su familia o agrupación y poder utilizar su poder o defenderlo de otras familias. Su búsqueda ya es en sí una aventura, pero la decisión de para qué usarlo puede abrir nuevos caminos y consecuencias.

Capas y espadas

—Todo el mundo sabe que la corona de los Siete Valles se hereda de padres a hijos. Es designio divino. ¿Cómo si no iba a tener el rey Arvydas Sauce semejantes poderes?

—No estoy de acuerdo. ¿La familia Sauce siempre ha estado ahí? ¿Qué me dices de las guerras antiguas? ¿Quién dice que no fue al revés? Si el abuelo de Arvydas era igual de poderoso que él, ¿cómo sabes que no ganó su corona por la fuerza? Asaltando el castillo, incluso él solo. ¡Matando al anterior rey con sus propias manos! ¿No lo ves? ¿Por qué va a tener derecho divino?

—¡Shhh! ¡Saúl, calla! Hablas demasiado alto. ¡Van a llamar a los guardias! —el anciano enano miró nervioso a su alrededor antes de proseguir— Qué más da si es origen divino o lo que sea. Los superpoderosos dominan y los demás obedecemos. Siempre ha sido así.

—No es cierto. Ven esta noche a casa. Los muchachos y yo tenemos un plan para acabar con esto. Vamos a empezar por el duque…

—El estruendo de la puerta al abrirse y el chillido de la posadera interrumpió al herrero. Una docena de guardias entró en tropel en el comedor, con las espadas desenvainadas.

—¿Saúl Plata? Quedas detenido, en nombre del Rey Fénix, por sedición peligrosa —el capitán de la guardia sonreía socarronamente, custodiado por sus hombres—. No opongas resistencia y no te haremos daño.

—¿No? ¿En serio? —la boca de Saúl sonreía sin alegría, mientras unos rayos púrpura comenzaron a crepitar alrededor de sus manos. Su amigo el enano miraba la escena con los ojos desencajados por el asombro, mientras el resto de los parroquianos retrocedía, entre el terror y la incredulidad. Con un fogonazo púrpura que inundó la posada comenzaron los gritos y golpes.

Capas y espadas presenta un universo de un reino de fantasía que alberga a elfos, enanos y otras razas clásicas que habitan junto a los humanos. En un entorno medieval, las razas conviven en relativa paz, o al menos bajo el estricto orden de la nobleza, que —según se dice— posee terribles poderes por deseo de los dioses antiguos.

Ambientación

El lugar donde transcurren la mayor parte de las historias de *Capas y espadas* son los Siete Valles, un reino poblado mayoritariamente por humanos, pero también con elfos, enanos y medianos. Los Siete Valles abarcan un terreno comparable al de Europa y tienen la misma variedad climatológica, de flora y de fauna que existe en nuestro mundo. Los Siete Valles tienen un sistema político feudal, en el que cada valle es gobernado por un duque que, a su vez, delega la vigilancia de sus territorios a sus condes y estos a sus barones. Por encima de todos ellos está el rey, que siempre ha pertenecido a la familia Sauce. En la actualidad el rey es Arvydas Sauce, el Rey Fénix, que los todopoderosos ancestros lo tengan en su gloria.

En *Capas y espadas,* la idea de que los nobles tienen una sangre especial no es una metáfora o una argucia para diferenciarlos del pueblo llano. Su sangre es especial y les reporta capacidades excepcionales, literalmente. Este es el hecho diferenciador de la ambientación, que de otra forma sería un mundo de fantasía medieval común, con sus campesinos, soldados, diezmos, derechos medievales, jerarquía nobiliaria y castillos. La naturaleza de estos poderes no es mágica, ni tampoco brujería, sino que se trata realmente de capacidades que solamente podemos definir como superpoderes. Por ello, el «derecho divino» a gobernar viene refrendado por los poderes que se pasan de padres a hijos. Los pocos rebeldes que consiguen hacerse oír opinan que realmente lo que sucede es que las capacidades de los nobles son las que los han hecho ascender al poder, solamente que llevamos tanto tiempo sometidos que no nos hemos dado cuenta.

Las familias y sus poderes

Sea un regalo divino, restos de una antigua magia ya inexistente o un extraño premio en la lotería de la genética, el caso es que hasta ahora solamente los nobles mostraban tener superpoderes. Los linajes familiares han mostrado que existe

Otras familias conocidas

En esta ambientación existe una gran variedad de formas con las que extraer energía del Tejido y más según se avanza en la historia de la humanidad. Este es el motivo por el que el Tejido está ahora especialmente inestable. Las familias han sabido adaptarse a los nuevos tiempos y han añadido nuevas formas de comunicarse o lenguajes que extraigan la magia. Algunos ejemplos son:

- El uso de cartas de adivinación como el tarot.
- Lenguaje de programación con máquinas.
- Formulación matemática.
- Melodías o efectos sonoros.
- Lenguajes por gestos.

Toda esta variedad te permite crear una familia nueva y otorgarle una historia. Piensa en una ciudad de origen y combina la cultura del lugar con el lenguaje para tener tu familia propia. No olvides pensar en un ustible que limite a la familia.

¿Y los bastardos?

Si un bastardo se gesta entre dos nobles, es fácil que pase desapercibido, pues indudablemente el vástago tendrá superpoderes. Si un bastardo se gesta entre un noble y un miembro del pueblo llano, todavía es posible que manifieste superpoderes, pero seguramente sean muy menguados. Si el niño no tiene poderes, será sin duda una deshonra para la familia si se llega a saber. No son pocos los nobles que tratan de ocultar sus indiscreciones rodeando a sus hijos bastardos de amigos poderosos.

cierta impronta familiar, pero no determinismo. Dicho de otra forma, si tu padre es superfuerte, no existen garantías de que tú también vayas a serlo, pero sí que es posible que tus poderes tengan que ver con la fuerza en uno u otro sentido (mayor resistencia física, absorción de energía, etc.)

Los poderes se manifiestan al final de la adolescencia, como una especie de guinda final del pastel. En el caso de las familias nobles es motivo de orgullo y se considera que es el momento en que se pueden concertar los matrimonios. Son frecuentes, por tanto, las celebraciones de bailes y otros encuentros de sociedad para presentar a los jóvenes superpoderosos.

Los rebeldes y los suyos

Como en todo sistema político, existen los rebeldes que se oponen a él. Durante décadas (según los elfos, siglos) los rebeldes han sido personas comunes que han conspirado para atenuar la influencia de los nobles en la medida de lo posible. Lo cierto es que han sido siempre un grupo heterogéneo y desorganizado, aunque recientemente está llegando sangre nueva a los rebeldes: ciudadanos de a pie, seguramente bastardos, que también tienen poderes. Lo mantienen en secreto, pues el rey y el resto de nobles los matarían si lo supieran. Sin embargo, la creciente aparición de estos héroes del pueblo puede conducir a una verdadera revolución.

Las razas no humanas

Se cuenta que hace muchos, muchos años, elfos, enanos y medianos tenían sus propios reinos. Parece ser cierto por lo que se recoge en las crónicas enanas, pero lo cierto es que aquel tiempo desapareció hace mucho. Ahora todas estas razas son ciudadanos de a pie de los Siete Valles y se mezclan con los humanos como si tal cosa, siendo frecuente encontrar mestizos, sobretodo semielfos. Todas estas razas han mostrado ser una fuente habitual de rebeldes y no son pocos los elfos que han proclamado que la aparición de rebeldes con poderes se debe a la mezcla de la poderosa sangre élfica con la de los hombres.

Existe una raza que, sin embargo, se ha mantenido al margen de los Siete Valles desde tiempos ancestrales: los orcos, que viven como salvajes en las junglas del oeste. Hay quien cuenta que los orcos son gobernados por caudillos con poderes similares a los de los nobles de los Siete Valles, pero lo cierto es que pocos se han adentrado en las junglas y han vuelto para contarlo.

Jugar en *Capas y espadas*

Jugar en *Capas y espadas* supone incluir las reglas de razas (para dar cabida a elfos, enanos, medianos y orcos, todos ellos detallados en el **Capítulo 3**), superpoderes (**Capítulo 7**) y, de manera opcional aunque recomendada, la negociación e intrigas (**Capítulo 8**).

Otro aspecto importante es el nivel de poder de las partidas, ya que este variará según el tipo de personaje sobre el que verse la partida:

- Si se trata de nobles (por ejemplo, la nobleza en contra del statu quo o intrigas palaciegas), utiliza Titanes.
- Si se trata de bastardos u otras personas con superpoderes que no sean de origen noble, utiliza Héroes.
- Si son gente normal, utiliza Protagonistas.

Adversarios

Según el tipo de partida que se esté jugando, los adversarios en *Capas y espadas* pueden ser de muy diversa índole, desde la nobleza de los Siete Valles hasta los misteriosos rebeldes, pasando claro está por los salvajes orcos. A continuación presentamos algunos ejemplos de todos ellos.

La familia Sauce

La familia Sauce gobierna los Siete Valles desde el inicio del reino. Encabezada por el Rey Fénix, que se enfrentó a un dragón rojo, fue consumido en llamas y renació de sus cenizas. Este hombre al que algunos atribuyen sangre élfica, lleva casi cien años gobernando con firmeza. Apreciado por su belleza, querido por sus iguales y aclamado por gran parte del pueblo llano, se ha caracterizado por mantener

Tabla 44: *Capas y espadas*

Ambientación	Líneas maestras	Reglas a emplear	Concretar el reglamento
Capas y espadas	• Mundo de fantasía medieval • Los nobles y los bastardos tienen poderes • La nobleza conspira	• Razas • Superpoderes • Negociación e intriga	• Se utilizan los elfos, enanos y orcos de esta guía • Si es preciso, se pueden crear nuevos superpoderes • Opcional, pensada para partidas con tintes políticos

políticas de autarquía, ignorando el conflicto orco que sucede muy lejos de su hogar.

La familia Sauce es muy extensa, con primos y sobrinos emparentados políticamente con prácticamente todas las familias nobles del reino. Esto ha hecho que la diversidad de sus poderes sea muy amplia, aunque los miembros de la rama más pura destacan por sus capacidades de curación y regeneración.

Ideas de Aventura

- Los personajes son campesinos que acuden a pedir una moratoria en el diezmo para su aldea, pues las cosechas han sido desastrosas. Al llegar a la audiencia, el noble les recibe mientras se da un festín. Sin embargo, su glotonería resulta ser fatal, pues se ahoga con un hueso a pesar de los intentos de los protagonistas por salvarlo. La guardia del noble lo interpreta todo mal y considera a los personajes unos asesinos, obligándoles a huir y a unirse a la rebelión. En su camino se toparán con los hombres del Ogro, que tratará de reclutarlos para su causa con la intención de llevarles a una trampa que les haga caer ante la justicia.
- Los personajes son rebeldes con algunas capacidades sobrenaturales. Esto llama la atención del Ogro, que concierta una reunión con ellos. El Ogro advierte a la guardia del Rey Fénix, de forma que la guardia irrumpe en el encuentro y los rebeldes se ven empujados a huir hacia las junglas de los orcos. Su contacto con ese pueblo podría conducirles a granjearse su respeto y, quién sabe, unos interesantes aliados para la rebelión.
- Los personajes son nobles de bajo rango en una de las Siete Colinas. Su señora es ambiciosa y pretende desposarse con un duque para ascender en el escalafón social. Pide la colaboración de los personajes jugadores para lograrlo y en el proceso inicia sus intrigas para ponerlos unos contra otros con la promesa de darles su castillo a todos ellos. Lo que comienza siendo una conspiración de grupo acaba convirtiéndose en un juego de intrigas palaciegas en el que seguramente ninguno saldrá bien parado.

El Duque de Bronce (Alexey Sauce) Noble superpoderoso

Es sobrino carnal del mismo Rey Fénix. Alexey era el hermano menor y, por tanto, su destino previsto era alguna baronía de poca importancia. Todo cambió cuando mostró poderes en la adolescencia, poderes de los que su hermano mayor carecía. Por la ley de la nobleza, se vio de repente ascendido en la jerarquía de su propia casa. Al heredar títulos y tierras de sus padres, no dudó en encerrar a su hermano para vengarse de una infancia como segundón llena de afrentas imaginadas. Su ducado es cruel y déspota. El Duque de Bronce, como él mismo se hace llamar, no pierde oportunidad de demostrar a propios y ajenos sus superpoderes.

FOR: 7 Tendones de acero
REF: 5 Reacciones bruscas
VOL: 4 Gran resentimiento
INT: 3 Negligente

HABILIDADES:

- 2 Baile de salón
- 4 Duelo a espada
- 4 Desconfiado
- 3 Arrogante
- 20 Presencia amedrentadora
- 2 Heráldica de las casas nobles
- 2 Leyes tributarias de los Siete Valles
- 3 Desfile a caballo

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 9
Defensa: 14
Defensa desprevenido: 12
Resistencia: 27

HITOS

- Desairó a su tío, el Rey Fénix, al rechazar la invitación a su boda.
- Dejó morir a los habitantes de una aldea al exigir sus tributos en comida a pesar de las malas cosechas.
- Mantiene a su hermano mayor encerrado en una torre desde hace años.
- Al morir su madre lloró de rabia durante un día y su noche.

COMPLICACIÓN

- Desprecia ofertas o amenazas de cualquier plebeyo o noble sin superpoderes.

PODERES

- Regeneración (Potencia 3). Sangre del pueblo élfico.
- Superhabilidad (Potencia 3; +20 Presencia amedrentadora): Rostro de metal.
- Dureza (Potencia 1; RD 5). Piel broncínea.
- Superfuerza (Potencia 1; +4 Fortaleza). El poder del sol.
- Velocidad (Potencia 2; 160 km/h) y Vuelo (Potencia 2; 75 km/h). Alas de bronce.

El Ogro de Colina Azul Cabecilla rebelde

En Colina Azul todos han oído hablar de un rebelde que se hace llamar el Ogro. Según parece, el Ogro mide más de tres metros de altura, su piel es muy oscura y recuerda vagamente a un hombre deforme. Con su fuerza y brutalidad ha conseguido hacerse con el control de los barrios bajos de las principales ciudades de Colina Azul y utiliza el dinero para oponerse a los nobles de la región. Es, posiblemente, el rebelde más conocido de Siete Colinas y también su mayor traidor. El Ogro no es otro que Grundig Piedrarota, un enano bastardo con el poder de incrementar su tamaño, que se ha aliado con el Rey Fénix para desenmascarar a los rebeldes de las Siete Colinas a cambio de un título nobiliario.

FOR: 4 Nervudo (18 Músculos como rocas)
REF: 3 Vigilante
VOL: 2 Indisciplinado
INT: 3 Pragmático

HABILIDADES:

- 6 Huir de la guardia
- 8 Abrazo del oso
- 6 Buen ojo para la tasación
- 7 Mercaderías
- 4 Diplomático
- 4 Quién es quién en Colina Azul
- 6 Comercio de contrabando
- 3 Cartografiar bosques

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 3 (6)
Bonificación al daño a distancia: 2
Aguante: 5 (19)
Defensa: 16
Defensa desprevenido: 14
Resistencia: 15 (57)

HITOS

- Llamó la atención del Rey Fénix al derrotar al conde Helios Roble en combate singular.
- Se dice que regaló una fortuna robada entre los campesinos, pero en realidad lo atesora en su refugio.
- Ganó el salvoconducto vitalicio del Gremio de Ladrones de Colina Azul.
- Compró una mina de oro y luego descubrió que estaba agotada.

COMPLICACIÓN

- Siente una terrible debilidad por el oro.

RAZA

El Ogro de Colina Azul es un enano (ver **Capítulo 3: Razas).**

PODERES

- Aumento de tamaño (Potencia 4; x4 tamaño, +14 Fortaleza). Piel de piedra negra.
- Dureza (Potencia 3); RD 12. Asociada al aumento de tamaño.
- Impacto (Potencia 2; daño mM). Esquirlas de roca que lanza aunque no esté transformado.

Los orcos de la jungla Salvaje goblinoide

Criados en circunstancias adversas y educados en el odio hacia las «razas de tez clara», los orcos han guerreado durante generaciones contra las Siete Colinas, organizando partidas de caza y replegándose en la jungla. Los orcos se organizan en tribus y, aunque sus caciques tengan capacidades excepcionales, la mayor parte de los orcos solamente son peligrosos para aventureros entrenados cuando forman parte de un grupo.

FOR: 4 Brazos nervudos
REF: 4 Velocidad animal
VOL: 2 Feral
INT: 2 Primario

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 15

HABILIDADES:

- 3 Atravesar la jungla
- 4 Machetazo
- 2 Aprovechar mientras duermen
- 3 Amenazar
- 4 Puesto de vigía
- 2 Olisquear rastros



14. Personajes arquetípicos

Durante una partida, el director de juego tiene que interpretar a todos los personajes que no sean personajes jugadores. Es decir, se hace cargo de villanos, antagonistas, aliados de los personajes jugadores e incluso de la gente normal y corriente. En esta sección presentamos fichas genéricas de algunos de estos personajes secundarios, aunque no siempre es necesario utilizar las puntuaciones de los personajes no jugadores. A menudo, la interpretación es más que suficiente para que los jugadores interaccionen con el resto de personas que habitan el mundo de juego.

Los arquetipos presentados aquí son solo una ínfima fracción de lo que se puede encontrar en una campaña cualquiera. El director de juego puede utilizar estos personajes si encajan con su historia y si no, modificarlos o crear otros completamente nuevos.

Las puntuaciones de la mayoría de los personajes que se presentan en esta sección son inferiores a las de cualquier personaje jugador. Esto es así porque la mayoría de las personas con las que los personajes jugadores interactúan son Gente Corriente. Fíjate también en que, por simplicidad, estos personajes no suelen tener ni hitos ni complicaciones.

Si el director de juego quiere diseñar un antagonista importante, o cualquier otro personaje con relevancia, puede utilizar las reglas de creación de personajes para crearlo con todo detalle, como si se tratara de un personaje jugador. Los personajes importantes, a su vez, sí deberían tener hitos y complicaciones que se adecúen a la historia.



Abogado de éxito

Elegante, carismático, profesional… o eso dice él sobre sí mismo. Un abogado ambicioso que espera llegar a lo más alto.

FOR: 3 Se mantiene en forma
REF: 3 Rápida respuesta
VOL: 4 Ganador nato
INT: 5 Se quiere demasiado

HABILIDADES:

- 2 El partido de *squash* de los sábados
- 5 Picapleitos
- 4 Interrogar testigos
- 6 Buscar jurisprudencia favorable
- 2 Conduce un cochazo
- 2 Chapuzas domésticas
- 2 Lidiar con clientes descontentos

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 15

Aborigen

A los ojos del ciudadano de una cultura civilizada, el aborigen puede parecer un salvaje inculto. Sin embargo, es muy capaz de sobrevivir a entornos hostiles equipado únicamente con un taparrabos y una lanza de madera.

FOR: 4 Entorno hostil
REF: 4 La vida es un peligro constante
VOL: 3 Teme a lo desconocido
INT: 2 Su cultura es muy distinta a la nuestra

HABILIDADES:

- 4 Vida salvaje
- 4 Lanza
- 5 Sentidos agudizados
- 5 Acechar y esconderse
- 1 No conoce tu idioma
- 3 Leyendas de su cultura

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 15

Agente de policía detective

Un detective de la policía es el encargado de utilizar los recursos de una comisaría para resolver crímenes. A veces llamados inspectores, suelen ir vestidos con traje civil, aunque disponen de placas identificativas y van armados.

FOR: 3 En buena forma
REF: 2 Más papeleo que acción
VOL: 3 Ha visto de todo
INT: 4 Intuitivo

HABILIDADES:

- 3 Pruebas físicas
- 4 Galería de tiro
- 3 Conducir hasta el lugar del crimen
- 3 El traje abre muchas puertas
- 4 Interrogatorio
- 1 Rudimentos de medicina forense
- 1 Aficionado a la lectura
- 5 Trabajo policial

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 4
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 12

Agente de policía patrullero

Los «chicos de azul», los agentes de policía, patean las calles y mantienen el orden en pueblos y ciudades. Es habitual que hagan las rondas en parejas y circulen en un coche patrulla.

FOR: 3 Curtido
REF: 2 Barriga prominente
VOL: 2 Desencantado
INT: 3 Comido por la rutina

HABILIDADES:

- 3 Persecución
- 4 Arrestar al sospechoso
- 2 Noche en vela
- 3 Pedirte que bajes el arma
- 2 Discutir sobre *hockey*
- 2 RCP
- 4 Patrullar las calles
- 3 Rellenar informes

Iniciativa: 3
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 4
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 12

Animadora

Esta postadolescente sudó mucho para conseguir llegar al puesto de animadora. ¡Ser popular requiere mucho esfuerzo! Pero es guapa y joven y ahora también es famosa en todo el instituto.

FOR: 2 Despampanante
REF: 4 Coordinada
VOL: 3 Asustadiza
INT: 2 A mí no me preguntes, solo soy una chica

HABILIDADES:

- 4 Bailar con estilo
- 5 Evitar al baboso de turno
- 1 Pelea de gatas
- 3 Buscar caras conocidas entre el público
- 3 Derretir con una mirada
- 4 Reina de la fiesta
- 5 Recitar la alineación de su equipo
- 2 Matriculada en Filosofía

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 0
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 3
Defensa: 14
Defensa desprevenido: 12
Resistencia: 9

Anticuario

Anciano y decrépito, el anticuario parece vivir permanentemente en su polvorienta tienda, donde guarda los objetos más raros, antiguos y a menudo inútiles que puedas imaginar.

FOR: 2 Asma
REF: 2 Leve cojera
VOL: 5 Fascinante
INT: 5 Pozo de sabiduría

HABILIDADES:

- 2 Moverse con esfuerzo
- 1 Bastonazo
- 5 Mirar desde sus anteojos
- 3 Mentira elaborada
- 4 Captar tu atención
- 6 Historia de la Humanidad
- 2 Saberes que la Humanidad desconoce

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 0
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 9
Defensa desprevenido: 7
Resistencia: 12

Artista bohemio

Con un pasado oscuro, muchas ilusiones frustradas y un estilo de vida decadente, al artista bohemio se le puede encontrar en los ambientes más sórdidos.

FOR: 2 Consumido por los excesos
REF: 3 Su rodilla no se ha recuperado
VOL: 4 Se cree especial
INT: 3 Virtuoso

HABILIDADES:

- 3 Cargar con su maletín
- 3 Pendenciero
- 4 Fijarse en los pequeños detalles
- 2 Contar una historia rocambolesca
- 4 Pedir unas monedas
- 4 Historia de la música
- 5 Solo de *jazz*

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 12

Bibliotecaria

De aspecto austero, la bibliotecaria siempre estará dispuesta a mirarte por encima de sus gafas de pasta y a pedirte que guardes silencio. Pero también se tomará como un reto buscar ese tomo rarísimo que le has dicho que no se puede encontrar en ningún sitio.

FOR: 2 Menuda
REF: 3 Tranquila
VOL: 3 Paciente
INT: 4 Lee mucho

HABILIDADES:

- 3 Subir escaleras
- 1 Colleja
- 4 Buscar libros
- 3 Andar en silencio
- 2 Mandar callar
- 4 Cultura general

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 0
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 3
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 9

Bombero

Héroes anónimos, los bomberos son profesionales altamente entrenados que se enfrentan todos los días con situaciones límite.

FOR: 4 Entrenamiento diario
REF: 3 Cada segundo cuenta
VOL: 5 Los más valientes de la ciudad
INT: 3 Rapidez de decisión

HABILIDADES:

- 5 Proeza física
- 4 Combatir el fuego… a hachazos
- 4 Localizar incendio
- 4 Colarse en sitios peligrosos
- 3 Calmar supervivientes
- 3 Conocimientos de química
- 3 Camión de bomberos
- 5 Procedimientos de emergencia

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 6
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 18

Caballero

Los caballeros son guerreros que siguen un código de honor y de conducta, al menos, eso se espera de ellos. Van mejor equipados que otros soldados de culturas antiguas, pues tienen dinero para comprarse mejores armas y armaduras e incluso para permitirse el caballo que montan en la batalla. En este arquetipo no solo se encuentran los caballeros devotos a una causa, sino también personas que no han encontrado una mejor opción, como hijos no primogénitos de la nobleza que tienen que ir a buscar su propia fortuna o nobles con más dinero que sentido común que también salen a labrarse un nombre.

FOR: 3 Luchó en una batalla famosa
REF: 4 Aprendió rápido el arte de la batalla
VOL: 2 Debilidad por la belleza
INT: 3 Ha leído libros religiosos y de caballerías

HABILIDADES:

- 4 Ir con la armadura a cuestas
- 3 Lanza de torneo
- 4 Espada de cruzado
- 2 Ver a través del yelmo
- 2 Declamó un poema a su amada
- 2 Gigas y cantatas
- 4 ¡Al galope!

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 4
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 12

Celador de manicomio

Su trabajo va desde lo más anodino (como mover un taburete de sala o cerrar puertas por las noches) hasta lo aparentemente inhumano (inmovilizar pacientes a sus camastros, hacerles tragar medicinas que los reducirán a masas babeantes…).

FOR: 4 Fornido
REF: 3 Trabaja con desgana
VOL: 3 Poco le sorprende
INT: 2 No es brillante

HABILIDADES:

- 3 Trabajo físico
- 3 Reducir pacientes agresivos
- 4 Distinguir locos y cuerdos
- 3 Oír, ver y callar
- 3 Decir que sí a todo
- 4 Tareas de celador

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 5
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 15

Celebridad

Actores de cine, de teatro, gente con suerte que se casó con la persona adecuada… Estas personas viven por y para su imagen personal, intentando que su estrella no se apague demasiado pronto.

FOR: 3 Cuida su dieta
REF: 3 Se mueve con estilo
VOL: 6 Sale muy bien en las fotos
INT: 2 No está ahí por su cerebro

HABILIDADES:

- 3 Yoga
- 2 Exótico arte marcial
- 4 Ver las oportunidades
- 3 Pasar desapercibido
- 6 Contentar a los fans
- 7 Estrella de los medios

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 6
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 18

Chamán Aborigen

Todas las sociedades tienen sus hombres sabios. En tribus y clanes poco civilizados, el chamán hace las veces de médico, líder espiritual y sabio. Aunque no tengan los poderes místicos que se les atribuye, los chamanes tienen habilidades aparentemente mágicas a los ojos del resto de la tribu.

FOR: 2 Todo tendones y huesos
REF: 3 Movimientos fluidos
VOL: 4 Convincente
INT: 4 Astuto

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 12

HABILIDADES:

- 3 Vida salvaje
- 2 Lanza
- 4 Reconocer plantas y raíces
- 4 Trucos de manos
- 3 Maldiciones
- 3 Historias de la tribu
- 4 Doctor brujo
- 3 Venenos naturales



Científico

El científico puede encontrarse en muchas disciplinas, avanzando en el conocimiento de la realidad, pero su imagen suele ser la del investigador de laboratorio, con bata blanca y usando un microscopio.

FOR: 2 Enclenque
REF: 2 Preciso
VOL: 5 Demasiada pasión por lo suyo
INT: 7 Calculadora humana

HABILIDADES:

- 3 Evacuar edificio
- 1 Arma improvisada
- 6 Jerga científica
- 3 Esconderse si hay problemas
- 3 Argumento lógico
- 6 Bioquímica
- 6 Computación

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 0
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 10
Defensa desprevenido: 8
Resistencia: 12

Convicto fugado

Un tipo duro, curtido por la vida, juzgado y condenado por sus delitos. Lejos de aceptar su pena, el convicto fugado ha escapado de prisión para convertirse en un superviviente.

FOR: 4 Forjado en el gimnasio de la cárcel
REF: 3 Gatillo fácil
VOL: 3 Culo duro
INT: 3 Nunca pudo estudiar

HABILIDADES:

- 5 Rey del patio
- 5 Meterte una bala entre las cejas
- 4 Escucha sirenas a un kilómetro
- 6 Maestro en fugas
- 4 Acojonar con la mirada
- 2 Ha estado en muchos juicios
- 2 Trabajos comunitarios

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 15

Cultista

Los cultistas se encuentran en varios tipos de grupos: adoradores satánicos, creyentes de mitologías olvidadas o seguidores de un líder carismático. Son fanáticos que serían capaces de matar o morir por su causa, aunque a veces son solo gente normal a la que le han lavado el cerebro.

FOR: 2 Enclenque
REF: 4 Sorprendentemente rápido
VOL: 3 Inestable
INT: 5 Se alimenta de libros

HABILIDADES:

- 3 Correr más que los demás sectarios
- 3 Daga sacrificial
- 4 Ver más allá
- 3 Moverse en las sombras
- 4 Vendedor de materiales de pintura
- 4 Miembro respetable de la comunidad
- 3 Mitos y leyendas ocultas

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 3
Defensa: 12
Defensa desprevenido: 10
Resistencia: 9

Dependiente de licorería

Regentar una licorería es más peligroso de lo que podría parecer. Desde atracadores a borrachos, el dependiente puede encontrarse con mucha gente desagradable, por lo que suele ser gente desconfiada y preparada para actuar.

FOR: 3 Le han disparado ya tres veces
REF: 2 Mejor sentado que de pie
VOL: 3 Despierto las 24 horas
INT: 3 Suspicaz

HABILIDADES:

- 3 Bajar cajas al almacén
- 1 Forcejear con atracadores
- 2 Escopeta bajo el mostrador
- 4 Vigilar posibles hurtos
- 3 Timar al pardillo
- 4 Tendero

Iniciativa: 3
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 10
Defensa desprevenido: 8
Resistencia: 12

Enfermera

Las enfermeras son el corazón de los hospitales. Mantienen el funcionamiento del día a día de un centro médico y complementan el cuidado de los pacientes.

FOR: 3 Entrada en carnes
REF: 3 Ha puesto muchas inyecciones
VOL: 4 Paciencia exquisita
INT: 3 Tiene claras sus funciones

HABILIDADES:

- 4 Recorrerse el hospital de lado a lado
- 2 Jeringuilla con tranquilizante
- 4 Síntomas y fármacos
- 3 Colar medicamento en la comida
- 3 Autoridad
- 3 Entender lo que quiere el paciente

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 5
Defensa: 12
Defensa desprevenido: 10
Resistencia: 15

Enterrador

Pocas profesiones tienen una imagen tan negativa. Los sepultureros se encargan de abrir las tumbas y enterrar a los muertos.

FOR: 4 Llueva o haga sol
REF: 3 Dedos largos
VOL: 3 Habla con los cadáveres
INT: 2 No sabe cerrar la boca

HABILIDADES:

- 4 Cavar
- 3 Palazo
- 4 Detectar intrusos en la noche
- 3 Hurtar joyas a los muertos
- 2 Tratar con los familiares
- 2 Identificar cadáver
- 1 Coche fúnebre

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 5
Defensa: 12
Defensa desprevenido: 10
Resistencia: 15

Femme fatale

La mujer fatal ha aprendido a usar su cuerpo y sus habilidades de seducción para llegar a sus propios fines. Imaginada a menudo como una mujer de insaciables apetitos, la *femme fatal* puede ser también una espía que usa su sexualidad como una herramienta más.

FOR: 2 Cuerpo frágil
REF: 4 Movimientos gráciles
VOL: 4 Sensual
INT: 3 Rubia, pero no tonta

HABILIDADES:

- 5 La mejor noche de tu vida
- 2 Un arma oculta
- 4 Buen ojo para lo caro
- 4 Hacerse la inocente
- 5 Jugar con los hombres
- 3 Cultura de *escort*
- 3 Vivir sin esfuerzo

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 14
Defensa desprevenido: 12
Resistencia: 12



Guerrero de clan

En las sociedades tribales o de clanes, la guerra es parte constante de la vida. Es normal defenderse de los invasores o incluso ser el invasor de otras tierras. A veces se trata simplemente de guerrear con los vecinos por disputas sobre recursos. El guerrero de clan puede ser un bárbaro norteño o un duro cazador que parte a la guerra para defender a su tribu.

FOR: 5 Fornido
REF: 4 Preparado para todo
VOL: 2 Supersticioso
INT: 2 ¿Para qué sirve leer?

HABILIDADES:

- 4 Escalar montes helados
- 5 Hacha de leñador
- 4 Ojos de halcón
- 4 Cazar en los bosques
- 2 Amenazas a gritos
- 3 Historias alrededor de la hoguera
- 2 Trabajo en la forja

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 6
Defensa: 14
Defensa desprevenido: 12
Resistencia: 18

Friki de lo oculto

Interesado por el ocultismo, los ovnis y las mitologías, el friki de lo oculto no ha llegado a formar parte de una secta, sino que investiga fundamentalmente por Internet.

FOR: 3 Mala alimentación
REF: 2 Obeso
VOL: 3 Paranoico
INT: 4 Un poco miope

HABILIDADES:

2 A veces hace pesas
1 Patear
6 Detectar conspiración
1 Titubear con las mujeres
6 Discutir en los foros
3 La verdad está ahí fuera
6 Piratear ordenador

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 9
Defensa desprevenido: 7
Resistencia: 12

Investigador privado

A veces existe un marco legal para que ciudadanos del ámbito privado investiguen delitos y crímenes. Un investigador privado suele vivir de sospechas de infidelidades y casos igualmente aburridos. Sin embargo, de vez en cuando se topa con un caso de interés.

FOR: 4 Buen gancho de izquierda
REF: 4 Corre deprisa
VOL: 4 Tipo con agallas
INT: 5 Puro instintos

HABILIDADES:

3 Se mantiene en forma
5 Reducir sospechoso
6 Descubrir pruebas
5 Colarse en el escenario
5 Inspirar confianza
2 Cosas que nadie debería saber
4 Licencia de detective

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 6
Defensa: 14
Defensa desprevenido: 12
Resistencia: 18

Legionario

Bajo este término se engloba a los soldados de muchas culturas antiguas. A veces recibían una soldada a cambio de su tiempo o eran profesionales de carrera, como en las legiones romanas. Sin embargo, también pueden ser ciudadanos obligados a tomar las armas. Reciben un entrenamiento básico y el equipo estándar del ejército al que pertenecen.

FOR: 3 Camina o revienta
REF: 3 Marcha en formación
VOL: 3 Resignado
INT: 2 En el ejército verás mundo, decían

HABILIDADES:

5 Caminar día y noche
4 Lanza y escudo
3 Vigilancia en la muralla
3 Conseguir ración doble de rancho
2 Congraciarse con el mando
2 Montar a caballo
3 Levantar empalizadas

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 4
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 12

Líder político

Las palabras grandilocuentes pero vacías de contenido son las armas del líder político. Es una persona con gran instinto para escalar en instituciones políticas y lleva prácticamente toda su vida negociando con favores.

FOR: 3 Veterano de alguna guerra
REF: 2 La buena vida
VOL: 6 Magnético
INT: 5 Sibilino

HABILIDADES:

- 3 Miembro de la ANR
- 2 Aún recuerda cómo usar un rifle
- 5 Sabe lo que quieres oír
- 5 Falsas promesas
- 6 Te dice lo que quieres oír
- 5 Cócteles y festejos
- 7 Gobernador

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 6
Defensa: 10
Defensa desprevenido: 8
Resistencia: 18

Mecánico

Mantiene tu coche funcionando, por mal que lo maltrates. Por su trabajo, puede ser un tipo duro si se lo propone.

FOR: 4 Brazos fuertes
REF: 3 Manitas
VOL: 3 Modales rudos
INT: 2 No pudo estudiar

HABILIDADES:

- 3 Levantar pesos
- 3 Golpear con llave inglesa
- 4 Buscar la avería
- 2 Inflar el precio
- 3 Negociar las condiciones
- 4 Reparaciones
- 2 Furgoneta

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 5
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 15

Médico seductor

Este profesional de la medicina está en lo más alto de su carrera y aun así se las apaña para tener una doble vida. Quizá por la crisis de los cuarenta, quizá porque cree que ha perdido sus mejores años estudiando, el médico seductor se comporta a veces como un adolescente.

FOR: 3 Ya no es ningún chaval
REF: 3 Por algo es cirujano
VOL: 4 Éxito con las mujeres
INT: 4 Sabe lo que se hace

HABILIDADES:

- 2 Los jueves juega al tenis
- 2 De joven practicaba boxeo
- 4 Ojo clínico
- 3 Engaña a su mujer
- 4 Inspirar confianza
- 5 Medicina

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 5
Defensa: 10
Defensa desprevenido: 8
Resistencia: 15

Mercader

En las sociedades preindustriales los mercaderes se ocupan de abastecer los mercados y hacer negocio vendiendo el género. En este arquetipo se engloban tanto los viajeros incansables como los tenderos de pueblo.

FOR: 3 Espalda de cargar sacos
REF: 3 Moverse sin perder una venta
VOL: 3 Tozudo
INT: 4 Bueno cambiando de divisa

HABILIDADES:

- 3 Carga y descarga de mercancías
- 2 Vara de avellano
- 3 Inventario
- 4 Báscula romana
- 5 Negociación a cara de perro
- 2 Tradiciones locales
- 3 Logística
- 4 Estimar costes

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 12

Motero

El motero sigue un estilo de vida nómada. Aunque algunos mantienen incluso una familia en alguna ciudad, su vida es conducir su moto durante días, seguramente junto con otros compañeros moteros.

FOR: 4 Buenos músculos
REF: 4 Siempre sobre dos ruedas
VOL: 3 Sigue al líder
INT: 2 Sin estudios

HABILIDADES:

- 6 Su moto es su vida
- 5 Cadenas y palos
- 4 Distingue el modelo de moto a una milla
- 2 Poco discreto
- 3 Bravucón malhablado
- 2 Las autopistas son su casa
- 4 Traficante de armas

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa:15
Defensa desprevenido: 13
Resistencia: 15

Ninja

El ninja es un asesino silencioso, entrenado en letales artes de cuerpo a cuerpo, sigilo y disfraz. Pocas cosas son más terroríficas que saber que alguien ha contratado un ninja para matarte.

FOR: 4 Brazo ejecutor
REF: 6 Veloz como el rayo
VOL: 4 No sabe trabajar en equipo
INT: 3 Demasiado seguro de sí mismo

HABILIDADES:

- 8 Agilidad felina
- 8 Asesino letal
- 5 Vigilar
- 9 Acechar en las sombras
- 3 Parecer inofensivo
- 3 Tratarse las heridas

Iniciativa: 7
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 3
Bonificación al daño a distancia: 2
Aguante: 6
Defensa: 19
Defensa desprevenido: 17
Resistencia: 18

Oficinista

Los esforzados trabajadores de la burocracia y la administración. El oficinista es una figura omnipresente en las ciudades ocho horas al día, cinco días a la semana, sin contar horas extra.

FOR: 2 Enjuto
REF: 2 Pausado
VOL: 3 Gris
INT: 3 Metódico

HABILIDADES:

- 2 Vida sedentaria
- 1 Clavar bolígrafo
- 4 Poner atención
- 3 Contabilidad creativa
- 3 Atención al público
- 2 Papeleo
- 3 Ofimática

Iniciativa: 3
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 0
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 3
Defensa: 9
Defensa desprevenido: 7
Resistencia: 9

Operario estándar de 2084

En un futuro distópico, los Cascos Azules son fuerzas pacificadoras que mantienen el orden con puño de hierro envuelto en guante… de hierro. Los operarios están empleados en fábricas y factorías y sobreviven con las dictatoriales normas de su idílica sociedad.

FOR: 3 Curtido por el trabajo
REF: 3 Eficiente en sus tareas
VOL: 3 Desanimad
INT: 3 Sabe lo que le conviene

HABILIDADES:

- 3 Duras condiciones físicas
- 3 Defenderse a duras penas
- 3 Evitar que el Casco Azul se enfade
- 2 Alejarse de los problemas
- 3 Conocimiento de las normas
- 4 Desempeñar sus funciones

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 12

Payaso

Un payaso puede amenizar el cumpleaños de tus hijos. Por alguna razón, también puede ser capaz de traumatizarlos para siempre.

FOR: 3 Fofo
REF: 3 Movimientos torpes
VOL: 4 Tronchante
INT: 3 Ingenioso

HABILIDADES:

- 3 Cabriolas graciosas
- 2 Lanzar tartas
- 2 Martillo gigante
- 3 Disfraz
- 3 Trucos de magia
- 1 Tratar con las fieras
- 5 Hacer reír
- 3 Globoflexia

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 5
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 15

Periodista

Aunque hay periodistas que nunca salen de la redacción, el periodista también puede ser el reportero gráfico que intenta estar allí donde suceden las cosas para ser el primero en dar la información.

FOR: 3 Liviana
REF: 3 Siempre al tanto
VOL: 3 Inconformista
INT: 4 Afán de saberlo todo

HABILIDADES:

- 3 Correr con la cámara a cuestas
- 2 Autodefensa
- 3 Buscar la foto perfecta
- 3 Mentir para acceder a sitios
- 4 Preguntas incómodas
- 4 Temas de actualidad

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 12

Piloto comercial

Después de años de adiestramiento, los pilotos comerciales están a los mandos de aviones de pasajeros y mercancías. Bien entrenados y bien pagados.

FOR: 3 Vida sana
REF: 4 Bien coordinado
VOL: 3 Disciplinado
INT: 4 Formación superior

HABILIDADES:

- 3 Gimnasio en los días libres
- 1 No se mete en peleas desde el instituto
- 4 Ver entre las nubes
- 3 Regalos a través de la aduana
- 2 Negociar el turno de vuelos
- 3 El *jet lag* se pasa mejor con la televisión
- 5 Aviones comerciales
- 4 Navegación

Iniciativa: 6
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa:12
Defensa desprevenido: 10
Resistencia: 12

Prostituta callejera

A veces la vida lleva a tener que ofrecer el propio cuerpo para subsistir. Normalmente asociado al sexo femenino, este trabajo es peligroso.

FOR: 3 La mala vida
REF: 3 A veces hay que salir corriendo
VOL: 2 Lo que sea por dinero
INT: 2 Su escuela fue la calle

HABILIDADES:

- 2 Calle arriba, calle abajo
- 2 Lleva una navaja en el bolso
- 3 Encontrar al pardillo es fácil, si sabes cómo
- 3 No sé de qué me habla, agente
- 4 Hola, guapo, ¿quieres pasar un buen rato?
- 3 Conozco cada baldosa de este barrio
- 3 Su cuerpo como herramienta de trabajo

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa: 10
Defensa desprevenido: 8
Resistencia: 12

Quarterback

Su ilusión siempre fue ser el capitán del equipo. Compensó sus malas notas desarrollando su físico y usándolo para el deporte y el linchamiento de los chicos que no eran populares. Si mantiene sus cifras en los partidos, la universidad le pagará los estudios el tiempo que haga falta.

FOR: 4 Musculitos
REF: 4 Corre hacia la victoria
VOL: 2 Espíritu ganador
INT: 2 Nunca ganará un premio Nobel

HABILIDADES:

- 4 1000 abdominales al día
- 4 Avanzar muchas yardas
- 3 Visión de juego
- 3 Inventar excusas para faltar a clase
- 3 Intimidar a los empollones
- 4 Pase preciso

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 15

Redneck

Aunque este término es habitual en EE.UU., todos los países tienen sus propios ejemplos de redneck. Analfabeto, territorial, probablemente racista. Le gusta tener armas y disparar con ellas.

FOR: 3 Demasiadas cervezas
REF: 3 Gatillo fácil
VOL: 3 Irascible
INT: 2 Lleno de prejuicios

HABILIDADES:

- 4 Granjero
- 5 Su fiel escopeta
- 5 Encontrar intrusos en sus tierras
- 3 Amigo de sus amigos
- 1 Analfabeto funcional
- 1 Misa dominical
- 4 Su vieja ranchera
- 3 Cazar

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 4
Defensa:13
Defensa desprevenido: 11
Resistencia: 12

Sacerdote

Un sacerdote es una persona leída. Tendrá una amplia cultura, al menos de la fe que profesa. Suele dirigir los ritos de su religión en lugares destinados para ello (iglesias, sinagogas, etc.).

FOR: 3 Orondo
REF: 2 Envejecido
VOL: 4 Hombre de fe
INT: 4 Sabio

HABILIDADES:

- 3 Vigilia
- 1 ¡Haya paz!
- 3 Hijo, no me mientas
- 4 Sermonear
- 4 Poner la otra mejilla
- 3 Pozo de sabiduría
- 3 Mentira piadosa

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 0
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 5
Defensa: 7
Defensa desprevenido: 5
Resistencia: 12

Servidor cibernético

En un futuro lejano, algunos criminales son condenados a una vida de servidumbre. Los ciberimplantes que se les instalan les dejan en un estado casi comatoso, sirviendo únicamente para las tareas programadas en sus microchips corticales. Las extensiones mecánicas en el cuerpo también son comunes. Son más baratos que los robots y mantienen además un pequeño margen de iniciativa que los hace más eficientes en muchas tareas.

FOR: 6 Miembros cibernéticos
REF: 2 Rigidez
VOL: -
INT: 1 Formateado mental

HABILIDADES:

- 4 Tareas pesadas
- 2 Taladro implantado
- 2 Buscar objetivo de su programación
- 1 Musitar palabras
- 1 Protocolos y normativas de actuación
- 3 Soldadura
- 4 Mecánica

Iniciativa: 2
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 6
Defensa: 11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 18

Sicario de la mafia

La estructura de la mafia es sencilla: unos miembros deciden, otros ejecutan. Los sicarios son los soldados de las familias mafiosas.

FOR: 5 Armario
REF: 2 Algo torpe
VOL: 3 Feo
INT: 2 Los hay más listos

HABILIDADES:

- 3 Escapar de la policía
- 4 Tirar de gatillo
- 4 Pegar palizas
- 3 Vigilar almacén
- 5 Extorsionar
- 4 Forzar cerraduras
- 3 Coche robado

Iniciativa: 3
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 6
Defensa:11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 18

Soldado

Los soldados se pueden encontrar prácticamente en cualquier cultura moderna. Aunque aún existe el reclutamiento forzoso, es habitual que sean soldados profesionales. Suelen ser leales a su ejército y capaces de acatar y cumplir las órdenes de sus superiores.

FOR: 4 Bien entrenado
REF: 3 Movimientos marciales
VOL: 3 Leal
INT: 2 Su trabajo no es pensar

HABILIDADES:

- 4 Campo de entrenamiento
- 4 Adiestrado para el combate
- 3 Sentidos de batalla
- 3 Camuflaje
- 2 Charla de cantina
- 2 Interrogar prisioneros
- 3 Manejo de vehículo

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 5
Defensa: 12
Defensa desprevenido: 10
Resistencia: 15

Superespía

Rápidos, astutos, seductores, mortales. Los espías más cotizados están entrenados en muchas disciplinas. Deben saber idiomas, utilizar las tecnologías más avanzadas y ser capaces de defenderse en las peores situaciones.

FOR: 5 Fibroso
REF: 5 Siempre al límite
VOL: 5 No conoce el miedo
INT: 5 Nunca se queda sin ideas

HABILIDADES:

- 6 Acrobacias imposibles
- 7 Licencia para matar
- 5 Maestro del disfraz
- 5 Una sombra en la noche
- 4 Seductor nato
- 5 El alma de la fiesta
- 6 Conducción temeraria

Iniciativa: 7
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 3
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 7
Defensa: 17
Defensa desprevenido: 15
Resistencia: 21

Vagabundo

Casi nadie se hace vagabundo por elección. Se los puede encontrar sobre todo en las grandes ciudades. Viven donde pueden y sobreviven con lo que pueden mendigar o conseguir por otros medios.

FOR: 3 Alcohólico
REF: 3 Desgarbado
VOL: 2 Desagradable
INT: 3 Destellos de genialidad

HABILIDADES:

- 3 Superviviente
- 2 Pelea callejera
- 4 Las calles tienen oídos
- 4 Mendigar
- 3 Esconderse entre la basura
- 3 Vociferar insultos
- 2 Contar historias

Iniciativa: 4
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 1
Bonificación al daño a distancia: 0
Aguante: 4
Defensa:11
Defensa desprevenido: 9
Resistencia: 12

Vecino psicópata

No eliges a los vecinos que te tocan, pero solo unos pocos tienen tan mala suerte de tener por vecino a un psicópata. Aparentemente amable y encantador, aunque detrás se oculta un ser despiadado que disfruta con el sufrimiento ajeno.

FOR: 4 Esconde fuerza tras su fachada
REF: 3 Peligroso
VOL: 5 El tipo que querrías como vecino
INT: 5 Ladino

HABILIDADES:

- 3 Cuida su cuerpo
- 4 Apuñalarte en cuanto te das la vuelta
- 5 Buscar al niño escondido
- 6 Monstruo oculto
- 6 Sonrisa de oreja a oreja
- 4 Conducir el carrito de los helados

Iniciativa: 5
Bonificación al daño cuerpo a cuerpo: 2
Bonificación al daño a distancia: 1
Aguante: 6
Defensa: 12
Defensa desprevenido: 10
Resistencia: 18

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

GUÍA GENÉRICA
HITOS
HOJA DE PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS

FOR ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ____

REF ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ____

VOL ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ____

INT ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ____

DRAMA ☐

PUNTOS DRAMÁTICOS

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HABILIDADES

 ____ ☐

 ____ ☐

 ____ ☐

 ____ ☐

 ____ ☐

 ____ ☐

 ____ ☐

____ ☐

____ ☐

OTRAS HABILIDADES

 ____ ☐

 ____ ☐

 ____ ☐

 ____ ☐

____ ☐

HITOS

COMPLICACIÓN

COMBATE

INICIATIVA ☐

DEFENSA ☐ DES. ☐

DAÑO ☐ C/C ☐ DIS.

ARMA O ATAQUE	DAÑO

SALUD

AGUANTE ☐

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 MORIBUNDO

SECUELAS

CORDURA

ENTEREZA ☐

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

DEGENERACIÓN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

NOMBRE

CONCEPTO

CITA

GUÍA GENÉRICA

HITOS

HOJA DE PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS

FOR ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

REF ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VOL ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAMA ☐

Puntos dramáticos

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HABILIDADES

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

OTRAS HABILIDADES

☐

☐

☐

☐

☐

HITOS

COMPLICACIÓN

COMBATE

INICIATIVA ☐

DES.

DEFENSA ☐ ☐

DAÑO C/C ☐ DIS. ☐

Arma o ataque	Daño

SALUD

AGUANTE ☐

RESISTENCIA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 HERIDO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 INCAPACITADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 MORIBUNDO

SECUELAS

CORDURA

ENTEREZA ☐

ESTABILIDAD MENTAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 ALTERADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 TRASTORNADO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 ENLOQUECIDO

TRASTORNOS MENTALES

DEGENERACIÓN 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ESTADO ACTUAL

GUÍA GENÉRICA

HITOS

NOMBRE

CARACTERÍSTICAS

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
FOR	☐	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
REF	☐	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
VOL	☐	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
INT	☐	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

COMBATE

INICIATIVA ☐

DEFENSA ☐ DES. ☐

DAÑO C/C ☐ DIS. ☐

ARMA O ATAQUE	DAÑO

HABILIDADES

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

HOJA DE PNJ

GUÍA GENÉRICA

HITOS

NOMBRE

CARACTERÍSTICAS

COMBATE

INICIATIVA

DEFENSA DES.

DAÑO C/C DIS.

ARMA O ATAQUE DAÑO

HABILIDADES

HOJA DE PNJ

GUÍA GENÉRICA

HITOS

NOMBRE

CONCEPTO

MOTIVACIÓN

ATRIBUTOS

Recursos	☐	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Influencia	☐	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Conocimiento	☐	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Tamaño	☐	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

HITOS

NOTAS

HOJA DE ORGANIZACIÓN

GUÍA GENÉRICA

HITOS

NOMBRE DE LA ORGANIZACIÓN

CONCEPTO

MOTIVACIÓN

ATRIBUTOS

Recursos	☐	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Influencia	☐	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Conocimiento	☐	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Tamaño	☐	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

HITOS

NOTAS

HOJA DE ORGANIZACIÓN

GUÍA GENÉRICA

HITOS

CONCEPTO

DESCRIPCIÓN

ATRIBUTOS

EST ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ____

TAM ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ____

MAN ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ____

TEC ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ____

BLINDAJE ☐

DEFENSA ☐

ARMAMENTO ☐

AGUANTE ☐

RESISTENCIA ☐

HITOS

TRIULANTES

ESPECIAL

HOJA DE VEHÍCULO

GUÍA GENÉRICA

HITOS

CONCEPTO

DESCRIPCIÓN

ATRIBUTOS

EST ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ____

TAM ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ____

MAN ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ____

TEC ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ____

BLINDAJE ☐

DEFENSA ☐

ARMAMENTO ☐

AGUANTE ☐

RESISTENCIA ☐

HITOS

TRIULANTES

ESPECIAL

HOJA DE VEHÍCULO

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty–free, non–exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker. Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Horror, Copyright 2003, Mongoose Publishing Limited; Author Gareth Hanrahan. El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos. NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría. Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks. Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera. La Mirada del Centinela, Copyright 2012, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos. El Judío Errante, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Postapocalyptica, Copyright 2013, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Frank Guerra. Cazadores de Leyendas, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Ismael Díaz Sacaluga. Matrioska, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Mario Fernández. Plata de Ley, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Diego López. Cultos Innombrables, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Manuel J. Sueiro, Ricardo Dorda, Luis Barbero and Jokin García. Hitos: Guía Genérica, Copyright 2014, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Iván Sánchez, Pedro J. Ramos, Sergio Vergara and Manuel J. Sueiro.

GUÍA GENÉRICA

HITOS

Hay otros mundos, pero están en este.
Hay otras vidas, pero están en ti.
Paul Éluard

GUÍA GENÉRICA HITOS

EL SISTEMA HITOS AL COMPLETO

Hitos: Guía Genérica te ofrece todo lo que necesitas para jugar al sistema **Hitos.** En esta guía encontrarás las reglas básicas del sistema y otras nuevas que te permitirán incluir en tus partidas de rol aquello que siempre has querido: personajes únicos, magia, brujería, intrigas, ciencia ficción, ciberimplantes, vehículos, superhéroes... Con este manual tu imaginación no tendrá límites.

RÁPIDO, LIGERO Y DIVERTIDO

Podrás realizar todo tipo de acciones de manera ágil y sencilla. El sistema **Hitos** es ligero y se basa en la interpretación y la narración para que puedas centrarte en la historia. ¡Tira los dados, activa tus hitos y a jugar!

CON AMBIENTACIONES ÚNICAS

Esta guía incluye también cinco ambientaciones de ejemplo para sumergirte de lleno en el sistema **Hitos.** Tanto si te gusta la magia, la ciencia ficción o las aventuras de capa y espada, ¡hay una ambientación para ti! También encontrarás trucos y consejos para crear tu propia ambientación a medida de tus gustos personales y tu grupo de juego.

¿A QUÉ QUIERES JUGAR HOY?

¿Te apetece salvar el Sistema Solar de unos repulsivos parásitos espaciales? ¿Quieres buscar suculentos tesoros matando dragones? ¿Quieres luchar por el control de todos los recursos energéticos del país? ¿Estás de humor para un duelo de magia y espadas o te sientes más motivado para ser un superhéroe y salvar al mundo? ¿Qué tal una carrera de motos por las dunas del desierto? ¡Con **Hitos: Guía Genérica** ahora puedes hacerlo!

¡NO ESPERES MÁS!

Nosolorol